Regolamento della Barakkatina

sabato 7 novembre 2026 · Padel Rojale Udine · barakkata.it/barakkatina-7-novembre-2026/

1. L'evento

La Barakkatina è un torneo amatoriale di padel organizzato dalla Barakkata. Si gioca **sabato 7 novembre 2026** al **Padel Rojale Udine**, Via Nazionale 21, 33010 Reana del Rojale (UD), dalle 13:30 alle 19:00 circa. Alle 13:30 c'è l'estrazione LIVE delle coppie, alle 14:00 si comincia a giocare: si chiede di arrivare puntuali.

2. Partecipanti e iscrizione

- Massimo **32 giocatori**.
- Ci si iscrive **solo online**, con il modulo della pagina del torneo (nome, cognome, email e cellulare). I posti sono riservati ai primi 32 iscritti.
- Dopo l'invio del modulo arriva un'email con un link personale: il posto si assegna **solo dopo la verifica dell'email**, nell'ordine in cui le email vengono verificate, finché ci sono posti.
- Compilare il modulo non occupa un posto. Il link vale 24 ore e si usa una volta sola; se scade se ne chiede uno nuovo.
- A posti esauriti si entra in **lista d'attesa** come riserva, sempre nell'ordine di verifica. Le riserve sono **al massimo 10**: quando sono tutte prese, il modulo si chiude. Se un posto si libera, gli organizzatori lo assegnano al primo della lista e lo avvisano via email.
- Con la verifica dell'email il posto è tuo; la quota si paga il giorno del torneo (punto 3).

3. Quota e pagamento

- Quota di partecipazione: **20 € a persona**, che comprende la partecipazione al torneo, almeno quattro partite, **una consumazione** e **una porzione di pasticcio**.
- Il pagamento verrà fatto **il giorno della Barakkatina, sabato 7 novembre 2026**, agli organizzatori (Area Cassa). Chi ha pagato viene segnato dagli organizzatori e lo vede nella pagina «La mia iscrizione».

4. Rinunce

- **Se non puoi venire, sei pregato di avvisare il prima possibile**, dal link «La mia iscrizione» ricevuto via email o scrivendo agli organizzatori: il posto passa al primo della lista d'attesa.

5. Formula: torneo giallo

- Si gioca su **4 campi**.
- Alle 13:30 si fa il **sorteggio integrale**: i nomi di tutti i 32 partecipanti vanno in un'unica urna, senza teste di serie e senza coppie scelte. Si estraggono due nomi alla volta: i primi due formano la coppia 1, i secondi due la coppia 2, e così via fino a **16 coppie**.
- Le coppie vanno nei gironi a giro, in ordine di estrazione: la 1ª nel girone A, la 2ª nel B, la 3ª nel C, la 4ª nel D, la 5ª di nuovo nell'A, e così via. Si formano quattro gironi (A, B, C, D) da 4 coppie.
- Ogni coppia gioca **tre partite** (tutte contro tutte nel girone), **una all'ora**: i gironi A e B giocano alle 14:00, 15:00 e 16:00, i gironi C e D alle 14:30, 15:30 e 16:30, ogni girone su due campi.
- Le partite cominciano alle **14:00** e si gioca a turni: **ogni 30 minuti** si riparte. Ogni turno ha 25 minuti di gioco; il resto serve per riscaldamento e cambio campo.

6. Le partite

- Partite da **25 minuti**, a tempo.
- **Formula Killer**: sul 40 pari si gioca un solo punto decisivo.
- Allo scadere del tempo si termina il game in corso.
- Vince la coppia che ha vinto più game.
- **Nei gironi**, se allo scadere (finito il game in corso) i game sono pari, la partita finisce **pari**.
- **Nella fase finale** (quarti, semifinali, finali) non si pareggia: se i game sono pari si gioca **un ultimo punto decisivo** (killer point) e chi lo vince passa il turno. La coppia che riceve sceglie da che parte rispondere.
- Le partite si autoarbitrano, con lealtà.

7. Classifiche dei gironi

Nel girone: **vittoria 3 punti**, **pareggio 1 punto**, sconfitta 0. In caso di parità di punti le coppie si ordinano così:

1. scontro diretto (se le coppie a pari punti sono due);
2. differenza tra game vinti e game persi;
3. game vinti;
4. sorteggio, fatto dagli organizzatori davanti alle coppie interessate.

Le prime due coppie di ogni girone vanno all'Oro, la terza e la quarta all'Argento.

8. Tabelloni Oro e Argento

- Le **prime due coppie** di ogni girone qualificano 16 giocatori al tabellone **Oro**; le **ultime due** qualificano gli altri 16 al tabellone **Argento**.
- **Chi entra nell'Oro resta nell'Oro** fino alla fine del torneo e gioca solo con e contro altri giocatori entrati nell'Oro. Lo stesso vale per l'Argento: i due tabelloni non si mescolano mai.
- Le coppie dei gironi si sciolgono e si fa un **nuovo sorteggio integrale**, con due urne separate: una con i 16 nomi dell'Oro, una con i 16 dell'Argento. In ogni urna si estraggono due nomi alla

volta e si formano 8 coppie. Decide solo la sorte: può capitare anche di ritrovare il compagno del girone.
- L'ordine di estrazione fa anche il tabellone: coppia 1 contro coppia 2 nel primo quarto di finale, coppia 3 contro coppia 4 nel secondo, e così via.
- La coppia formata con il secondo sorteggio resta la stessa fino alla fine. Entrambi i tabelloni prevedono quarti di finale, semifinali e finale, con le stesse regole di gioco. Ogni giocatore disputa almeno quattro partite in tutto.

9. Premi

Si gioca per la gloria e per stare assieme. Vi ricordiamo lo spirito della Barakkata, che è CONVIVIALE. I premi sono ancora da decidere: se qualcuno vuole offrire qualche buono, è ben accetto.

10. Comportamento

- È una Barakkata: competizione sì, ma con amicizia, rispetto per compagni, avversari, organizzatori e per il circolo che ci ospita.
- Per le questioni in campo decide l'organizzazione (Area Tecnica); i casi non previsti li decidono gli organizzatori, in modo definitivo.
- Comportamenti scorretti possono portare all'ammonizione o all'esclusione dal torneo.

11. Dati personali

I dati dell'iscrizione servono solo a gestire il torneo. Il nome compare nell'elenco pubblico solo se lo autorizzi; altrimenti compari come «Mario Rossi», un nome di fantasia. Tutti i dettagli nell'informativa privacy.