

	<b>Regolamento del X CAMPIONATO QDC - #QDC22 Settembre 2021-Luglio 2022</b>	
1.	E' indetto il "X CAMPIONATO QDC 2022" (d'ora in poi semplicemente "Campionato" oppure "#QDC22").	
2.	Il Campionato è aperto a tutti i Componenti del Gruppo WhatsApp "QDC Social" (d'ora in poi semplicemente "Gruppo"), sia non agonisti, che agonisti FIT come da Art. 1.1.6 del "Codice Comportamentale e Regole di Gestione del Gruppo QDC", Edizione 10, 31 Dicembre 2020.	
3.	<p>L'adesione al Campionato dovrà essere comunicata da ciascun Componente con dichiarazione esplicita sul Gruppo entro il <b>6 Agosto 2021</b>.</p> <p>L'adesione dovrà essere formalizzata mediante inserimento di un post sul Gruppo come segue:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">  #QDC22         </div> <p><b>Insieme al pollice alto, ciascun iscritto dovrà specificare il Circolo e la Superficie Preferita (N.B. Queste informazioni saranno utilizzate al solo scopo informativo, e non avranno alcun impatto sullo svolgimento del #QDC22).</b></p> <p>L'adesione comporta l'approvazione incondizionata del presente regolamento, che è disponibile per consultazione di tutti sul Gruppo.</p> <p><b>P.S.</b> Successivamente alla data di scadenza delle adesioni, e comunque entro il <b>20 Agosto 2021</b>, il Team QDC NextGen valuterà, in base al numero degli iscritti, la possibilità di far entrare nel gruppo uno o più nuovi componenti, con lo scopo di incrementare il numero di iscritti al campionato, nella considerazione che su 9 mesi di Stagione Sfide ogni giocatore avrà la possibilità di disputare almeno 36 sfide, in media una a settimana (vedi anche successivo Art. 6 e Addendum 2).</p>	
4.	<p>La quota di iscrizione, <b>calcolata in accordo all'Addendum 2 del Regolamento 2021</b>, è indicata per ciascun giocatore che ha già partecipato al #QDC21 nella <b>Tabella in Addendum 2 del presente Regolamento</b>. Per tutti i nuovi partecipanti la Quota di iscrizione è fissata in 20 euro.</p> <p>La quota dovrà essere <b>versata al Tesoriere</b> contestualmente all'adesione, e comunque non oltre il <b>30 Settembre 2021</b>.</p> <p>In caso di <b>Quota di Iscrizione superiore a 30 euro</b>, il giocatore potrà richiedere al Tesoriere una <b>rateazione del pagamento</b>, che dovrà essere comunque <b>completato entro e non oltre il 31 Dicembre 2021</b>.</p>	
5.	<b>NON saranno possibili adesioni al Campionato successive alla pubblicazione del Calendario della Stagione Sfide, che avverrà entro il 25 Agosto 2021.</b>	
6.	<p>Il Campionato si svolgerà in due FASI:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>"FASE SFIDE"</b>, di Qualificazione alla FASE FINALE: dal <b>01 SETTEMBRE 2021</b> al <b>31 MAGGIO 2022</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>La Fase Sfide è strutturata in un <b>Calendario predefinito a Sorteggio</b>. Ciascuna Giornata sarà <b>cadenzata con durata tendenzialmente settimanale</b>, partendo con la <b>prima Giornata da disputarsi entro i primi 7 giorni di Settembre 2021</b>, e così di seguito <b>Giornata per giornata, e settimana per settimana</b>.</li> <li>Ovviamente è <b>ALTAMENTE RACCOMANDATO giocare le proprie Sfide nell'ordine stabilito, anticipando anche le tempistiche</b>, per dare modo di poter gestire eventuali periodi di indisponibilità, e non ostacolare lo svolgimento delle partite da parte dei rispettivi avversari</li> </ul> </li> <li><b>"FASE FINALE - a eliminazione diretta: TABELLONE PRINCIPALE (ed eventuale TABELLONE QDC2 in caso di qualificazione alla fase finale di più di 16 giocatori)</b> dal <b>05 GIUGNO 2022</b> al <b>03 LUGLIO 2022</b>, ed in particolare: dal <b>05 GIUGNO 2022</b> al <b>14 GIUGNO 2022</b>: OTTAVI dal <b>15 GIUGNO 2022</b> al <b>23 GIUGNO 2022</b>: QUARTI dal <b>24 GIUGNO 2022</b> al <b>30 GIUGNO 2022</b>: SEMIFINALI dal <b>01 LUGLIO 2022</b> al <b>03 LUGLIO 2022</b>: FINALE (o altra data limitrofa da definirsi di comune accordo tra i giocatori ed il Resp. dei Tabelloni Finali)</li> </ol> <p><b>N.B.:</b> Ovviamente, laddove possibile, è raccomandabile anticipare i turni per garantire la conclusione del Campionato entro il termine ultimo previsto. Eventuali anticipi dovranno comunque essere concordati tra i giocatori coinvolti, sempre nell'ottica della collaborazione.</p> <p><b>Le partite della Fase Finale si disputeranno esclusivamente su campi in Terra Rossa.</b></p> <p><b>Si Raccomanda che le partite ad eliminazione diretta della "FASE FINALE" (sia Tabellone Principale che QDC2) siano disputate con prenotazione di 2 ore.</b></p>	
7.	<b>I giocatori devono essere pienamente operativi sul Gruppo</b> per poter disputare le partite del Campionato, sia durante la fase "Sfide" che quella finale ad eliminazione diretta. In caso di esclusione (o auto-esclusione), anche temporanea, dal Gruppo, i giocatori saranno impossibilitati a disputare partite ufficiali del Campionato (Tabelloni ad Eliminazione Diretta), che quindi perderanno a tavolino.	
8.	<p>Tutti gli incontri del Campionato (sia "FASE SFIDE" che "FASE FINALE") si disputeranno obbligatoriamente secondo la formula:</p> <p><b>"2 set su 3, ciascun set a 5 game, con killer point sul 40 pari, tranne per i Set Point e Match Point, per i quali si gioca il killer point dopo il primo vantaggio pari.</b></p> <p><b>Sul 4 pari di ciascun Set si gioca un Tie-break a 7 punti classico, con eventuale killer point sul 9 pari.</b></p>	
9.	<p>I giocatori sono chiamati a rispettare il <b>fair play</b> in campo con l'avversario e con il pubblico, nonché con tutti gli altri partecipanti al campionato. Qualsiasi comportamento antisportivo sarà <b>punito con penalizzazioni sui punteggi nel Ranking e, nei casi più gravi, con l'esclusione dal Campionato</b>. La decisione in merito ad eventuali penalizzazioni o esclusioni è comunque sempre di esclusiva pertinenza del Gran Giuri QDC (Ved. Art. 18 del Regolamento) che valuterà caso per caso e deciderà. In particolare, quale casistica valida per l'esclusione dal campionato si annovera l'accordo doloso dei giocatori su un risultato non veritiero rispetto a quanto accaduto in campo (falsificazione del risultato finale con conseguente manipolazione artificiosa dei punteggi nel Ranking) e l'accordo dei giocatori su partite "fantasma" (con questo intendendo partite mai disputate ma dichiarate sul Gruppo con tanto di risultato).</p> <p>In merito alle penalizzazioni nel Ranking, si annoverano almeno le seguenti casistiche (altre casistiche saranno trattate in accordo a quanto disposto sopra):</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>In caso di comprovato comportamento antisportivo, o abbandono del campo prima della fine dell'incontro (durante la stagione sfide), per qualsiasi motivo o ragione, tranne il caso di infortunio sul campo che pregiudichi la prosecuzione della partita: <b>Penalizzazione di massimo 50 punti nel Ranking</b></li> <li>In caso di comprovato comportamento antisportivo, o abbandono del campo prima della fine dell'incontro (durante la fase finale ad eliminazione</li> </ol>	



## Regolamento del X CAMPIONATO QDC - #QDC22 Settembre 2021-Luglio 2022



	<p>diretta), per qualsiasi motivo o ragione, tranne il caso di infortunio sul campo che pregiudichi la prosecuzione della partita: <b>Esclusione dal Campionato (sia Tabellone Principale che QDC2)</b></p>																		
10.	<p><b>Il 31 Maggio 2022</b>, in base al Ranking_QDC congelato a quella data (vedi Addendum 1), saranno definiti i seguenti Tabelloni ad Eliminazione Diretta:</p> <p><b>Tabellone PRINCIPALE</b>, strutturato come segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I primi 4 giocatori della classifica finale della stagione Sfide saranno ammessi al Tabellone Finale, posizionati direttamente ai Quarti di Finale, con gli accoppiamenti tra le 4 Teste di Serie a sorteggio guidato 1-2/3-4</li> <li>Gli 8 giocatori classificati dalla pos. 5 alla pos. 12 disputeranno il turno preliminare (8<sup>a</sup> di finale); 4 partite con accoppiamento a sorteggio guidato 5-8/9-12. In caso di numero di giocatori inferiore a 8, i giocatori con le migliori posizioni supereranno il turno d'ufficio</li> <li>I 4 giocatori vincitori degli 8<sup>a</sup> di finale saranno sorteggiati con le prime 4 teste di serie per disputare i 4<sup>a</sup> di finale</li> <li>Si procederà quindi con Semifinali e Finale del Tabellone Principale – Play-Off per la vittoria del Campionato #QDC22</li> </ul> <p><b>Tabellone QDC2 - SOLO NEL CASO IN CUI CI SIANO ALMENO 16 GIOCATORI QUALIFICATI AI TABELLONI FINALI</b>, strutturato come segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>I giocatori dalla pos. 13 alla pos. 16 della classifica finale della stagione Sfide saranno ammessi al Tabellone QDC2, posizionati direttamente ai Quarti di Finale, con gli accoppiamenti tra le 4 Teste di Serie a sorteggio guidato 13-14/15-16</li> <li>Gli 8 giocatori classificati dalla pos. 17 alla pos. 24 disputeranno il turno preliminare (8<sup>a</sup> di finale); 4 partite con accoppiamento a sorteggio guidato 17-20/21-24. In caso di numero di giocatori inferiore a 8, i giocatori con le migliori posizioni supereranno il turno d'ufficio</li> <li>I 4 giocatori vincitori degli 8<sup>a</sup> di finale saranno sorteggiati con le prime 4 teste di serie per disputare i 4<sup>a</sup> di finale</li> <li>Si procederà quindi con Semifinali e Finale del Tabellone QDC2</li> </ul> <p>A parità di punti nel Ranking saranno considerati i seguenti criteri per stabilire le posizioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Scontri Diretti (solo in caso di parità tra due giocatori)</li> <li>Partite Vinte Totali</li> <li>Partite Giocate Totali</li> <li>Sorteggio</li> </ol> <p>Si fa presente che eventuali Sfide annunciate ma non disputate entro il 31 MAGGIO 2022 saranno annullate d'ufficio.</p> <p><b>NOTA BENE: SARANNO AMMESSI AI TABELLONI FINALI ESCLUSIVAMENTE I GIOCATORI CHE AVRANNO DISPUTATO ALMENO IL 90% DELLE SFIDE PREVISTE DAL CALENDARIO SFIDE, IN ACCORDO ALLA CLASSIFICA "ASSOLUTA PUNTEGGI"</b></p>																		
11.	<p>Il vincitore della finale del <b>Tabellone PRINCIPALE</b> sarà proclamato vincitore del "X Campionato QDC 2022", e sarà premiato con il <i>Trofeo QDC</i>. Coppe saranno assegnate al finalista e ai due semifinalisti.</p>																		
12.	<p>Il vincitore della finale dell'eventuale <b>Tabellone QDC2</b> sarà proclamato vincitore del "X Campionato QDC 2022 – QDC2", e sarà premiato con la <i>Coppa QDC</i>. Coppe saranno assegnate al finalista e ai due semifinalisti.</p>																		
13.	<p>Inoltre, il premio speciale "<b>Coppa Fairplay QDC 2022</b>" sarà assegnato con votazione a maggioranza di tutti i partecipanti al Gruppo.</p> <p>Premi speciali saranno assegnati anche ai <b>Primi 4 Classificati al termine della "Fase Sfide" (al 31 MAGGIO 2022), Classifica Assoluta Punteggi</b>, indipendentemente dal numero di Sfide effettuate.</p> <p>Infine, <b>Premi Speciali saranno assegnati ai 3 Mentor (ed ai singoli giocatori a loro assegnati)</b> che avranno fatto disputare la <b>percentuale globale più alta di sfide ai giocatori loro assegnati</b>.</p>																		
14.	<p>Al Termine dei Tabellone PRINCIPALE (ed eventuale Tabellone QDC2) si stilerà la "<b>Classifica Finale Campionato #QDC22</b>" che sarà formata aggiungendo ai punti della "Stagione Sfide" i Bonus relativi alla posizione nei Tabelloni Finali, come segue:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Turno</th> <th>Bonus (Tab. PRINCIPALE)</th> <th>Bonus (Tab. QDC2)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Vincitore</td> <td>30%</td> <td>18%</td> </tr> <tr> <td>Finalista</td> <td>25%</td> <td>15%</td> </tr> <tr> <td>Semifinalisti</td> <td>20%</td> <td>12%</td> </tr> <tr> <td>Esclusi ai Quarti</td> <td>15%</td> <td>7%</td> </tr> <tr> <td>Esclusi agli Ottavi</td> <td>10%</td> <td>5%</td> </tr> </tbody> </table> <p>Il bonus percentuale si riferisce al totale dei punti acquisiti durante la Stagione Sfide. Tra i due Bonus acquisiti (Tabellone PRINCIPALE e QDC2), sarà considerato per ciascun giocatore quello di "maggior favore".</p>	Turno	Bonus (Tab. PRINCIPALE)	Bonus (Tab. QDC2)	Vincitore	30%	18%	Finalista	25%	15%	Semifinalisti	20%	12%	Esclusi ai Quarti	15%	7%	Esclusi agli Ottavi	10%	5%
Turno	Bonus (Tab. PRINCIPALE)	Bonus (Tab. QDC2)																	
Vincitore	30%	18%																	
Finalista	25%	15%																	
Semifinalisti	20%	12%																	
Esclusi ai Quarti	15%	7%																	
Esclusi agli Ottavi	10%	5%																	
15.	<p>Si raccomanda a tutti i giocatori di tenere a mente le scadenze e tempistiche sopra elencate per garantire che queste siano fattibili in base ai vari impegni di ciascuno. Per motivi di correttezza e pari opportunità/rispetto di ciascuno, <b>non potrà essere presa in considerazione nessuna richiesta di deroga a quanto prescritto dal regolamento.</b></p>																		
16.	<p>Per quanto non espressamente contemplato dal presente regolamento si rinvia all'ultima Edizione pubblicata del "<b>Codice Comportamentale &amp; Regole di Gestione del Gruppo QDC</b>", e alle norme della <b>Federazione Italiana Tennis (FIT)</b>.</p>																		
17.	<p>Tutti i giocatori sono tenuti a leggere ed approvare il presente regolamento <b>PRIMA di aderire al Campionato</b>. Infatti, una volta data l'adesione, non sarà possibile pretendere deroghe o modifiche regolamentari.</p>																		
18.	<p><b>Tutte le controversie</b> che dovessero sorgere durante lo svolgimento del Campionato e relative al presente Regolamento, e situazioni non previste, saranno gestite <b>in prima persona dai Mentor e dai Responsabili nominati</b>, ed in ultima analisi, <b>in caso di appello da parte dei giocatori, giudicate dal "Gran Giuri QDC"</b>, che</p>																		



**Regolamento del  
X CAMPIONATO QDC - #QDC22  
Settembre 2021-Luglio 2022**



disporrà in modo insindacabile ogni qualvolta venga chiamato in causa da un giocatore partecipante al Campionato, o dal Responsabile del Campionato.

Di seguito sono nominati i Responsabili e i Mentor del #QDC22:

**Resp. Campionato #QDC22: M. FUOCO (MAX)**

1. Resp. Calendario Personale: G. IANNANTUONO (TUONO)
2. Resp. Stagione Sfide: G. MASSARI (MASSA)
3. Resp. Tabelloni Finali: M. FUOCO (MAX)
4. Mentor:
  - a. G. FRASCELLA (CRAZY\_HORSE)
  - b. G. FRIGERI (FRIDGE)
  - c. M. FUOCO (MAX)
  - d. G. IANNANTUONO (TUONO)
  - e. F. LA NEVE (BIONDO)
  - f. G. MASSARI (MASSA)

19.

Eventuali aggiornamenti saranno prontamente comunicati ai giocatori mediante post sui Gruppi WhatsApp "QDC Social" e "QDC 3.0"

	<b>ADDENDUM 1: “FASE SFIDE”</b>	
1.	<p>Durante la “Fase Sfide” i partecipanti potranno <b>Sfidarsi liberamente</b> durante le prenotazioni dei campi. Lo spirito del torneo <u>raccomanda</u> l'invito reciproco dei partecipanti nei rispettivi Circoli di appartenenza sempre nell'ottica della collaborazione.</p> <p><b>In particolare, a meno di diverso accordo tra i vari giocatori, in caso di Giocatori appartenenti a CT diversi, la quota campo sarà equamente divisa tra Ospitante e Ospitato.</b></p>	
2.	<p>Ogni giocatore avrà il proprio <b>Calendario Personale</b>, a inizio stagione con l'<b>ordine predefinito delle sfide da disputare (ordine stabilito a sorteggio)</b>, con <b>frequenza delle sfide tendenzialmente settimanale</b>.</p> <p>Tutti i Giocatori iscritti devono avere come obiettivo prioritario completare tutte le sfide previste (unico girone all'italiana) <b>entro il 31 Maggio. A tal fine viene assegnato a ciascun giocatore un “Mentor”, che ha l'obiettivo primario di facilitare lo svolgimento della stagione sfide del giocatore</b>, cercando di garantire il 100% di sfide disputate.</p>	
3.	<p>Ogni giocatore iscritto al Campionato ha il <b>diritto/dovere di disputare tutte le sfide nel corso della stagione</b>. A tal fine si raccomanda di pianificare per tempo tutte le sfide, e di <b>non avere un atteggiamento passivo</b>. In particolare, ogni <b>Giornata del Calendario Personale dovrà essere disputata con Frequenza Media di una settimana</b>, per garantire a tutti i giocatori un <b>andamento lineare delle sfide nel tempo, evitando picchi troppo alti o troppo bassi</b>.</p> <p>Una volta pianificata, la sfida va comunque giocata (a meno di oggettivi impedimenti da parte di uno o entrambi i giocatori), magari ri-programmandola se necessario, sulla base del principio che <u>«un impegno preso va rispettato a meno di causa di forza maggiore»</u></p> <p>I risultati delle Sfide alimentano il <b>Punteggio_QDC del Ranking_QDC</b> di ogni giocatore (vedi l'Addendum 2 per le definizioni di Punteggio_QDC e Ranking_QDC”).</p>	
4.	<p>Durante la “Fase Sfide” i due giocatori (“Sfidante” e “Sfidato”) dovranno preventivamente accordarsi su: <b>DATA, ORA, LUOGO, E SUPERFICIE DI GIOCO</b>. Inoltre, almeno uno dei due giocatori dovrà <u>annunciare l'incontro con apposito post sul Gruppo WhatsApp “QDC Social”</u>, che dovrà essere inserito comunque prima dell'inizio del match, con indicazione delle informazioni sopra riportate e la dicitura obbligatoria <b>“SFIDA”</b>.</p>	
5.	<p><b>In caso di mancato accordo su DATA, ORA, SUPERFICIE o LUOGO</b> di svolgimento della Sfida, è consentita la <b>soluzione estrema del lancio della monetina</b>.</p> <p>Il lancio della monetina determinerà chi tra i due giocatori avrà il privilegio di scelta, come segue:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il vincitore del lancio della monetina avrà il diritto di scegliere due opzioni tra DATA/ORA/SUPERFICIE/LUOGO</li> <li>- L'altro giocatore potrà scegliere le altre due opzioni rimaste disponibili</li> </ul> <p><b>Il LUOGO di svolgimento di una sfida dovrà essere comunque una località delle provincie di Brindisi o Taranto, a meno di diverso accordo da parte dei due giocatori.</b></p>	
6.	<p><u>Nel caso in cui la partita non si dovesse concludere nel tempo della prenotazione, la stessa dovrà essere completata in una successiva prenotazione (anche in un mese successivo), partendo dal risultato acquisito sul campo al momento della sospensione.</u></p> <p>Normalmente la prenotazione per una partita “Sfida” è di 1,5 ore, ma i giocatori possono accordarsi anche su altra durata, che non sia comunque inferiore all'ora.</p>	
7.	<p>Al termine dell'incontro, il risultato finale della sfida dovrà essere <b>Registrato</b> da uno dei due giocatori utilizzando l'apposita applicazione Android “Gestione Sfide QDC” messa a disposizione: l'altro giocatore dovrà confermare il risultato sempre tramite la stessa app (<b>Accettazione</b>), o meno. L'Amministratore verificherà il tutto e provvederà ad <b>Approvare</b> (ratificare) il risultato. Dopo l'approvazione avverrà l'assegnazione dei punti spettanti ai due giocatori, in accordo all'algoritmo “QDC Score System (QSS) 5.0” (vedi Addendum 3).</p> <p>In caso di non disponibilità della App, i giocatori invieranno il risultato via email all'indirizzo <a href="mailto:m.fuoco64@gmail.com">m.fuoco64@gmail.com</a>, e l'Amministratore provvederà a registrare direttamente la sfida nel DB come “Approvata”, a valle delle dovute verifiche.</p> <p>In caso di controversia, questa dovrà essere portata all'attenzione del Gran Giuri QDC (Ved. Art. 18 del Regolamento) il quale deciderà in modo inappellabile.</p>	
8.	<p>In caso di ritiro di uno dei due giocatori, al giocatore che vince a tavolino si attribuiscono 10 giochi (o 15 se si stava disputando il terzo set), mentre, al giocatore ritirato, si attribuisce il numero dei game che ha ottenuto fino al momento dell'abbandono.</p>	
9.	<p>Il punteggio che ogni sfida genera per ciascun giocatore <u>dipende dal numero di Game e Set vinti da ciascun giocatore</u>. In particolare, per l'assegnazione del punteggio al vincitore e allo sconfitto si utilizzerà l'esclusivo <b>QDC Score System (QSS) 5.0, di proprietà del gruppo QDC</b>, che è integrato nella App (la stessa App includerà anche una funzione di simulazione per consentire la verifica del punteggio assegnato ai due giocatori).</p>	
10.	<p>Durante il periodo di svolgimento della “FASE SFIDE”, ciascun giocatore <b>potrà disputare sfide dal Primo Settembre 2021 fino al 31 Maggio 2022</b>.</p>	
11.	<p>Il numero totale di sfide disputate durante <b>tutto l'arco dei 9 mesi</b> della Stagione Sfide non potrà essere superiore al “<b>Numero dei Partecipanti al Campionato - 1</b>”, e il <b>relativo ordine sarà assegnato a sorteggio mediante il Calendario personale di ciascun giocatore</b>.</p>	
12.	<p><b>Non ci sono limiti al numero di sfide che si possono disputare in un mese solare.</b></p>	
13.	<p>Durante tutto il periodo di svolgimento della “FASE SFIDE”, ciascun giocatore <b>potrà disputare al massimo 1 sfida contro lo stesso giocatore (Come da Calendario Personale pubblicato prima dell'inizio della Stagione Sfide)</b>.</p>	
14.	<p>Il <b>Ranking_QDC</b> sarà aggiornato al termine di ogni sfida, non appena la stessa è <b>Approvata</b>.</p>	
15.	<p>Può capitare che durante lo svolgimento della Stagione Sfide un giocatore non riesca a partecipare attivamente, disputando le sfide previste. In questi casi, è previsto che il giocatore possa essere considerato come “<b>Ritirato dal Campionato</b>”, per motivi diversi, dipendenti o meno dalla sua volontà.</p>	



## ADDENDUM 1: “FASE SFIDE”



In particolare, per candidare un giocatore alla qualifica di “Ritirato dal Campionato” si considerano, a titolo esemplificativo e preminente, le seguenti casistiche principali (persistenti al termine della stagione sfide):

1. Esclusione dal Gruppo QDC per Radiazione
2. Abbandono del Gruppo QDC per decisione unilaterale del giocatore
3. Abbandono esplicito del Campionato a seguito di infortunio
4. Abbandono esplicito del Campionato a seguito di decisione unilaterale del giocatore (anche in assenza di infortunio)
5. Abbandono “de facto” del Campionato (con ciò intendendo aver disputato meno del 20% delle sfide possibili nell’arco dell’intera stagione)

In particolare, ed in aggiunta alla casistica di cui sopra, **i giocatori che al 31 Maggio non avranno completato sul campo almeno il 90% delle sfide previste saranno automaticamente considerati “Ritirati dal Campionato”, ed esclusi dai Tabelloni Finali, indipendentemente dalla motivazione.**

Al termine della stagione sfide, il Responsabile del Campionato analizza i dati e le informazioni disponibili (ed eventuali segnalazioni ricevute) e propone al Gran Giuri la lista eventuale dei giocatori da considerarsi Ritirati dal Campionato, indicando per ciascuno la relativa motivazione.

**Il Gran Giuri valuta i dati e documenta la decisione in una Disposizione scritta**, che viene resa operativa dal Responsabile del Campionato in accordo a quanto disposto di seguito.

In particolare, nel caso in cui un giocatore sia stato dichiarato dal Gran Giuri “Ritirato dal Campionato”, potranno essere applicate le seguenti indicazioni (una delle due, o entrambe, sempre in base a quanto disposto dal Gran Giuri):

- Il giocatore viene escluso dalle Fasi Finali del Campionato
- Ai giocatori che non abbiano potuto disputare la sfida con il giocatore ritirato sarà assegnato un “Bonus” equivalente alla “Media dei Punti acquisiti dai giocatori che hanno disputato la sfida sul campo”.

Il rispetto dell’ordine delle sfide previste nel Calendario Personale non è obbligatorio, ma comunque il mancato rispetto è soggetto a penalizzazione (Malus).

16. **In particolare I giocatori alla fine stagione sfide riceveranno una penalizzazione (Malus) di 5 punti per ogni sfida disputata NON nel rispetto del Calendario Personale.**

17. **Avendo definito per ogni giocatore il proprio Calendario Personale a inizio stagione, NON sarà possibile accettare nuovi ingressi nel #QDC22 successivamente alla data di inizio della Stagione Sfide.**

18. **I giocatori che al 31 Maggio avranno completato sul campo almeno il 90% delle sfide previste si qualificheranno ai Tabelloni Finali.**

19. **I giocatori che al 31 Maggio non avranno completato sul campo almeno il 60% delle sfide previste saranno automaticamente esclusi dal Campionato dell’Anno successivo, indipendentemente dalla motivazione.**

Potranno essere gestite specifiche eccezioni (ad esempio per motivazione legata ad infortunio) previa richiesta esplicita motivata che sarà valutata e disposta dal Gran Giuri.

### IL DECALOGO DEL BUON MENTOR

1. Crea un gruppo WhatsApp per gestire i rapporti con i giocatori a lui assegnati
2. Sensibilizza i giocatori a lui assegnati sulla necessità di programmare le sfide nell’ordine previsto dal Calendario Personale, rispettando per quanto possibile la frequenza settimanale
3. Pubblica sul gruppo WhatsApp “QDC 3.0” le info relative a tutte le sfide disputate dai giocatori a lui assegnati
4. Controlla periodicamente (in base alle proprie disponibilità di tempo) l’andamento delle sfide dei giocatori a lui assegnati, per garantire che sia rispettata la media di una sfida a settimana, e gestisce/risolve eventuali scostamenti significativi
5. Persegue l’obiettivo di far disputare il 100% delle sfide ai giocatori a lui assegnati
6. Si rende parte attiva per chiarire ai giocatori a lui assegnati qualsiasi dubbio in merito all’interpretazione del Regolamento del #QDC22
7. Raccomanda ai giocatori a lui assegnati di non disputare amichevoli, soprattutto se sono in ritardo con la disputa delle proprie sfide
8. Risolve qualsiasi eventuale controversia dovesse sorgere in merito alla programmazione delle sfide dei giocatori a lui assegnati
9. Si coordina con gli altri Mentor, coinvolgendo se necessario il Resp. della Stagione Sfide QDC, per gestire/risolvere qualsiasi controversia nella programmazione delle sfide dei giocatori a lui assegnati, o eventuali scostamenti significativi rispetto alla frequenza media delle sfide (stimata in una a settimana)
10. In casi estremi, e previo accordo con il Resp. della Stagione Sfide, può proporre al Gran Giuri sanzioni ai giocatori, motivandole



## ADDENDUM 2: “GESTIONE FORNITURA PALLINE” da applicare durante la Stagione Sfide



1.	<p>La regolamentazione qui di seguito riportata ha l'obiettivo di definire modalità operative più eque e condivise dal Gruppo QDC per la gestione della fornitura palline durante la Stagione Sfide, attraverso un meccanismo che consenta da un lato a tutti i giocatori di fornire le palline in modo adeguato ed equilibrato durante lo svolgimento della stagione (con Target 50%), e dall'altro lato di effettuare comunque a fine stagione le eventuali giuste compensazioni per sanare situazioni di squilibrio che per varie ragioni si potrebbero comunque venire a creare.</p>								
2.	<p>Il sistema si basa su due binari principali</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• PREVENTIVO: una serie di disposizioni e raccomandazioni atte a garantire durante la stagione una distribuzione uniforme di fornitura palline (intorno al 50%) per tutti i giocatori (rif. successivi art. 3, 4, 5 e 6 di questo addendum)</li> <li>• CORRETTIVO: un sistema compensativo atto a garantire a fine stagione la distribuzione uniforme (50%) per tutti i giocatori (rif. successivi art. 7 e 8 di questo addendum)</li> </ul> <p>Quanto sopra garantirà a fine stagione a tutti i giocatori parità di dignità e trattamento nella fornitura delle palline nel corso della Stagione Sfide.</p>								
3.	Ogni giocatore che si presenta ad una sfida è tenuto a portare con se un tubo di palline (nuove, o comunque in condizioni adeguate a consentire l'utilizzo durante la partita).								
4.	All'inizio della Sfida, i due giocatori si accorderanno in merito a chi fornirà le palline per disputare la partita. In caso di disaccordo, si tirerà a sorte e il vincente del sorteggio avrà diritto di decidere.								
5.	Al termine della Sfida, in sede di registrazione della stessa, sarà data indicazione del giocatore che ha fornito le palline per disputare la partita.								
6.	<p>Durante la stagione sfide non tutti i giocatori avranno la possibilità/volontà di fornire le palline in modo equo e bilanciato rispetto a tutti gli altri giocatori (con ciò si intende che ci saranno giocatori che avranno messo più o meno volte le palline rispetto agli altri).</p> <p>Al termine della stagione sfide sarà pertanto effettuato un calcolo di compensazione per garantire che tutti i giocatori abbiano stesso trattamento e dignità, ovviamente in relazione al numero di sfide disputate.</p> <p>La compensazione sarà applicata sulla quota di iscrizione al campionato dell'anno successivo #QDC22.</p>								
7.	<p>Nel calcolo di compensazione, si faranno le seguenti assunzioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Un tubo di palline nuove può essere sufficiente a supportare 4 sfide prima di diventare inutilizzabile</li> <li>b) Il costo medio di un tubo è stimabile in circa 6 euro</li> <li>c) Dai punti a) e b), si deriva che il "costo palline per partita" minimo di 1,5 euro</li> </ol> <p>Sarà applicato un sistema di compensazione a carattere «progressivo», che da un lato «premi» leggermente coloro che sono più assidui nel mettere le palline, e dall'altro lato «penalizza» leggermente coloro che sono più restii nel mettere le palline, in accordo alla seguente tabella:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>% di scostamento rispetto al Target (50%)</th> <th>Tariffa per partita</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Fino al 30%</td> <td>1,5 euro</td> </tr> <tr> <td>Dal 31% fino al 60%</td> <td>1,75 euro</td> </tr> <tr> <td>Oltre il 60%</td> <td>2 euro</td> </tr> </tbody> </table>	% di scostamento rispetto al Target (50%)	Tariffa per partita	Fino al 30%	1,5 euro	Dal 31% fino al 60%	1,75 euro	Oltre il 60%	2 euro
% di scostamento rispetto al Target (50%)	Tariffa per partita								
Fino al 30%	1,5 euro								
Dal 31% fino al 60%	1,75 euro								
Oltre il 60%	2 euro								
8.	Di seguito si riporta il prospetto del meccanismo compensativo applicato che sarà applicato per il calcolo delle <b>Quote di Iscrizione al #QDC22</b> , in base ai dati consuntivi della stagione 2020/21:								



## ADDENDUM 2: “GESTIONE FORNITURA PALLINE”

da applicare durante la Stagione Sfide



### SISTEMA DI COMPENSAZIONE PROGRESSIVO FORNITURA PALLINE (DATI UFFICIALI DELLA STAGIONE #QDC21 - 2020-2021, 356 PARTITE DISPUTATE)

Giocatore	Num. Sfide	Forn. Palline Effettiva	Forn. Palline Attesa	Differenza (in forniture)	% Mancata Fornitura (o Surplus)	Tariffa per Sfida	Comp. (in euro)	Quota #QDC22 (in Euro)
TIGRE	25	3	12,5	-9,5	76%	€ 2,00	€ 19,00	€ 39
HORUS	20	4	10	-6	60%	€ 1,75	€ 10,50	€ 31
AMICO_MIO	23	6	11,5	-5,5	48%	€ 1,75	€ 9,63	€ 30
TORE	19	4	9,5	-5,5	58%	€ 1,75	€ 9,63	€ 30
MEC	24	8	12	-4	33%	€ 1,75	€ 7,00	€ 27
FRASILE	8	1	4	-3	75%	€ 2,00	€ 6,00	€ 26
CORAL_BAY	16	5	8	-3	38%	€ 1,75	€ 5,25	€ 25
AL	15	5	7,5	-2,5	33%	€ 1,75	€ 4,38	€ 24
ROBB	19	7	9,5	-2,5	26%	€ 1,50	€ 3,75	€ 24
MICIONE	22	9	11	-2	18%	€ 1,50	€ 3,00	€ 23
ZENGH	23	10	11,5	-1,5	13%	€ 1,50	€ 2,25	€ 22
DEKY	22	10	11	-1	9%	€ 1,50	€ 1,50	€ 22
SPEEDY	20	9	10	-1	10%	€ 1,50	€ 1,50	€ 22
TUONO	29	14	14,5	-0,5	3%	€ 1,50	€ 0,75	€ 21
CICCIO	30	15	15	0	0%	€ 1,50	€ -	€ 20
LANCE	14	7	7	0	0%	€ 1,50	€ -	€ 20
SHARK	24	12	12	0	0%	€ 1,50	€ -	€ 20
MATS	21	11	10,5	0,5	5%	€ 1,50	-€ 0,75	€ 19
ROSS	9	5	4,5	0,5	11%	€ 1,50	-€ 0,75	€ 19
VALE	19	10	9,5	0,5	5%	€ 1,50	-€ 0,75	€ 19
FRIDGE	30	16	15	1	7%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 19
LUPIN	26	14	13	1	8%	€ 1,50	-€ 1,50	€ 19
CAP	30	17	15	2	13%	€ 1,50	-€ 3,00	€ 17
LEONE	12	8	6	2	33%	€ 1,75	-€ 3,50	€ 17
BIONDO	19	12	9,5	2,5	26%	€ 1,50	-€ 3,75	€ 16
COBRA	25	15	12,5	2,5	20%	€ 1,50	-€ 3,75	€ 16
SPIRO	17	11	8,5	2,5	29%	€ 1,50	-€ 3,75	€ 16
MASSA	28	17	14	3	21%	€ 1,50	-€ 4,50	€ 16
GUARO	23	16	11,5	4,5	39%	€ 1,75	-€ 7,88	€ 12
NONNO	29	19	14,5	4,5	31%	€ 1,75	-€ 7,88	€ 12
MAX	27	19	13,5	5,5	41%	€ 1,75	-€ 9,63	€ 10
COLIBRY	17	14	8,5	5,5	65%	€ 2,00	-€ 11,00	€ 9
CRAZY_HORSE	27	23	13,5	9,5	70%	€ 2,00	-€ 19,00	€ 1

	<b>ADDENDUM 3: “RANKING_QDC e PUNTEGGIO_QDC”</b>	
1.	<p>Con il termine <b>Ranking_QDC</b> si definisce la Classifica generata dagli incontri, altrimenti denominati “Sfide”, che i partecipanti al Campionato QDC organizzano tra loro tramite il gruppo WhatsApp “QDC Social”, durante la “Fase Sfide” del Campionato stesso. L’ordine dei giocatori nel ranking viene determinato dal <b>Punteggio_QDC</b>.</p>	
2.	<p>Durante la “Fase Sfide” i giocatori si sfideranno a vicenda, in accordo al <b>Calendario Personale</b>. Quando la sfida sarà “Approvata” ciascun giocatore riceverà un <b>Punteggio_QDC</b>, che si andrà a sommare al punteggio totale di ciascun giocatore nel <b>Ranking_QDC</b>. Il <b>Punteggio_QDC</b> si basa sulla seguente linea guida:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il vincitore di una partita non può mai ottenere meno punti dello sconfitto.</li> <li>• L’algoritmo di assegnazione punteggi deve garantire il giusto premio al vincitore, considerando comunque il numero di Set e Game vinti e persi nella partita.</li> <li>• In caso di partita terminata in 3 set, lo sconfitto deve avere comunque un punteggio maggiore rispetto agli sconfitti in 2 set.</li> </ul> <p>L’algoritmo <b>QDC Score System (QSS) 5.0, di proprietà del gruppo QDC</b> è implementato nel “Simulatore Punteggio Sfide” della App Android “SFI#QDC22”, come segue:</p> <p><u>Nel caso di risultato finale di 2 set a 0:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al vincitore va un numero di punti equivalente a: <math>40 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> <li>• Allo sconfitto va un numero di punti equivalente a: <math>10 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> </ul> <p><u>Nel caso di risultato finale di 2 set a 1:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al vincitore va un numero di punti equivalente a: <math>28 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> <li>• Allo sconfitto va un numero di punti equivalente a: <math>20 * (\text{numero\_game\_vinti} / \text{numero\_game\_totali\_partita})</math></li> </ul>	
3.	<p>Tutti i Giocatori saranno inseriti il <u>primo Agosto 2020</u> nel <b>Ranking_QDC</b> con <b>Punteggio_QDC</b> uguale a 0.</p>	

	<b>ADDENDUM 4: “QDC WINTER CHAMPION”</b>	
1.	Nell'ambito del Campionato #QDC22 è istituito il <b>Titolo di “Campione Invernale QDC”</b> ( <i>QDC Winter Champion</i> ).	
2.	Il titolo di <i>QDC Winter Champion</i> sarà assegnato tramite un Tabellone ad eliminazione diretta a <b>12 giocatori</b> .	
3.	I primi 12 giocatori della Classifica della Stagione Sfide al <b>31 Dicembre 2021</b> saranno invitati a partecipare al Tabellone <i>QDC Winter Champion</i> .	
4.	Il Tabellone <i>QDC Winter Champion</i> si disputerà nei mesi di <b>Gennaio e Febbraio 2022</b> .	
5.	L'accesso al Tabellone <i>QDC Winter Champion</i> sarà a titolo gratuito (la quota di partecipazione al #QDC21 include anche quella di partecipazione al <i>QDC Winter Champion</i> ).	
6.	Il regolamento dettagliato del <i>QDC Winter Champion</i> sarà pubblicato sul Gruppo Whatsapp “QDC Social” entro il <b>22 Dicembre 2021</b> .	

*Team “QDC Next Gen”:*

- *Biondo (Francesco La Neve)*
- *Massa (Giovanni Massari)*
- *Max (Massimo Fuoco)*
- *Tuono (Giovanni Iannantuono)*

*E con la condivisione del Gran Giurì QDC:*

- *Dany (Daniele Mele)*
- *Jesus (Maurizio Croce)*
- *Leone (Gaetano Forleo)*

*1 Agosto 2021, Edizione 1*