



CAMPIONATO PROVINCIALE UISP PADEL

REGOLAMENTO UFFICIALE

Comitati di Forlì'- Cesena

IL COMITATO UISP FORLÌ – CESENA organizza, in collaborazione con il Pol.Monti (Cava-Forlì') un Campionato di PADEL A SQUADRE.

Regola 1 Partecipazione

Il Campionato è aperto a tutti coloro che abbiano compiuto il 16° anno di età' al momento dell'inizio della manifestazione.

Regola 2. Norme di tutela sanitaria

Ogni giocatore, in relazione alla attuale Normativa di Tutela Sanitaria è tenuto ad essere in possesso di Certificato **di idoneità agonistica rilasciato da Medici e Strutture abilitate.**

In relazione a questo si evidenzia che l'Assicurazione legata al tesseramento UISP, relativa alla copertura per danni fisici personali e a danni di terzi, anche in caso di decesso dell'atleta durante le manifestazioni, risponde solo nel caso l'interessato sia in regola con le prescrizioni Nazionali in materia di tutela sanitaria.

E' compito del Capitano responsabile della squadra l'applicazione ed il rispetto di quanto disposto.

Regola 3

La quota di partecipazione è stabilita in € 20 ad atleta comprensiva di tessera UISP che ha funzioni assicurative.

La quota campo individuale spettante è di € 13

Regola 4 Atleti

Sono ammessi al campionato giocatori di livello Amatoriale equiparati alla categoria 4^ e 5^ Fit-Padel

Regola 5 Composizione squadre

Ogni squadra dovrà essere composta da un numero **minimo di 3 atleti (tre)** da **iscrivere obbligatoriamente prima dell'inizio del Campionato;**

Ogni squadra che si iscrive al Campionato di Padel dovrà compilare l'apposita Scheda di iscrizione e la richiesta di tessera assicurativa individuale UISP.

Regola 6 il Capitano

Al momento dell'iscrizione al Campionato ogni squadra è tenuta a segnalare il nome del **Capitano responsabile/ Dirigente, referente** il solo che può prendere decisioni relative alla propria squadra nei rapporti con l'Organizzazione e con le altre squadre. **Il Capitano è garante per la condotta della propria squadra, del pagamento delle quote campo e del referto gara. I dirigenti / Capitani delle squadre** debbono provvedere alle sanzioni nelle quali le squadre potrebbero eventualmente incorrere.

Regola 5 cambio di squadra

Ogni giocatore può essere tesserato per una sola squadra;

Un giocatore che non abbia disputato più di **2 (due) incontri di Campionato** con la squadra nella quale è iscritto, **può cambiare** squadra di appartenenza .

Regola 6 sostituzione atleti.

In caso di defezioni e/o infortuni la squadra interessata può integrare l'atleta.

Regola 7. Gare

Le partite avranno luogo presso il Pol. Monti- Quartiere Cava – Forlì nelle giornate di Martedì Mercoledì e Venerdì con orari:

**MA 20-21,30
21- 22,30
ME 19,30-21
VE 18,30-20
19,30-21
20-21,30
21,30-23**

Regola 8. Svolgimento Gare

Ogni gara si svolgerà sulla durata di **3 set, ad ogni set disputato e vinto sarà attribuito 1 punto in classifica generale.**

La coppia che per prima si aggiudica 6 giochi, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica la partita; in caso di parità a 5 giochi, se ne debbono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break.

Durante il tie-break, i punti sono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc.

. Il tie-break è vinto dalla coppia che per prima si aggiudica 7 punti, con due punti di vantaggio sugli avversari, vincendo così il gioco e la partita. Se è necessario, il tie-break continua finché non sia raggiunto questo margine.

In caso di arrivo a 40/40 varrà **il KILLER POINT/PUNTO DE ORO**;

Nel tie-break inizia a battere il giocatore che avrebbe avuto comunque il diritto di battere, secondo la sequenza stabilita nella partita; batte dal lato destro del campo, una sola volta; poi, rispettando sempre la sequenza anzidetta, la coppia avversaria batte due punti consecutivi, iniziando dal lato sinistro, e così di seguito i giocatori battono due punti consecutivi ciascuno, fino al termine del tie-break, sempre rispettando la sequenza anzidetta. **Nella partita seguente, inizia a battere un giocatore della coppia che ha iniziato a ribattere nel tie-break.**

Le palline di gioco saranno fornite **dal Gestore del Campo di gioco TODO PADEL** a titolo gratuito e dovranno essere riconsegnate al termine della gara

Regola 8.1 rotazione atleti

Ogni atleta non potrà disputare più di 2 set nella stessa gara (incontro); la non ottemperanza prevede la perdita del set a tavolino 6-0.

Regola 9 referto gara

Al termine di ogni gara dovrà essere **consegnato al Gestore il referto gara**, avuto prima della gara, debitamente compilato con il nome degli atleti presenti, i risultati parziali ed il riepilogo, **controfirmato da entrambi i Capitani delle squadre.**

Nel referto dovranno essere annotate contestazioni o irregolarità che una squadra dovesse rilevare.

Regola 10 Tempo di attesa

Il termine massimo di attesa per l'inizio di una gara è di **15 (quindici)** minuti. Se una squadra non si dovesse presentare oltre questo tempo di attesa, perderà il primo set con il punteggio di 6-0; se il ritardo dovesse essere superiore a **30 (Trenta)** minuti, sarà assegnata l'intera gara a tavolino con il punteggio di 3 set a 0 (6-0, 6-0, 6-0).

Regola 11 tempi di gioco

Di regola, il gioco deve essere continuo, dal momento in cui inizia l'incontro (prima battuta) fino a quando termina, con 30' di tempo per la battuta e 90' per il cambio campo.

Se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, gli sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, in caso di impossibilità può essere sostituito e non può più rientrare; In assenza di sostituti i set restanti verranno persi a tavolino.

Regola 12 Variazioni gare

Ad ogni squadra sarà concesso lo **SPOSTAMENTO d'ufficio di una sola gara per tutta la durata del campionato**, rispettando comunque il termine di preavviso **di giorni 7 (sette)**.

Ulteriori spostamenti anche con il dovuto preavviso dovranno essere **SEMPRE E COMUNQUE validati dalla squadra in causa**. La gara oggetto dello spostamento sarà fissata, compatibilmente con le disponibilità dei campi, e comunque in data congeniale alla squadra che **concesso** il rinvio.

Regola 13 mancata presentazione alla gara/ rinuncia

- Nell'eventualità una squadra **non si presenti alla gara senza avvisare** e/o conceda la vittoria **avvisando, sarà sanzionata come segue:**

-Sconfitta ;

-1 punto di penalizzazione in classifica generale ;

-Ammenda della intera quota campo se la squadra presente decide di **Non usufruire del campo**.

-Nell'eventualità di **rinuncia con avviso** ma **il gestore non riesca a ricollocare le ore** sarà applicata la **medesima sanzione**.

Regola 14 Ritiro od esclusione di una squadra dal Campionato

La squadra che si ritira dal Campionato o ne venga esclusa a seguito di provvedimento disciplinare subisce la confisca della cauzione eventualmente versata.

Agli effetti della classifica, verranno applicate le seguenti modalità:

- a) se avviene durante il girone di andata, verranno annullati tutti i risultati delle gare eventualmente disputate;
- b) se avviene durante il girone di ritorno, vengono mantenuti tutti i risultati del girone di andata, e annullati solamente quelli delle partite eventualmente disputate nel girone di ritorno

Regola 15 Formulazione del Campionato

In base al numero delle iscrizioni, il Campionato si articolerà in questo modo:

-una prima fase **a Girone Unico** con gare di sola andata

- **seconda fase con suddivisione in Gironi di merito, secondo il punteggio di Classifica** .

Regola 15.1 parità di punteggi fra 2 squadre

In caso di parità di punteggio fra 2 squadre si terrà **dell'esito dello scontro diretto.**

Regola 15.2 parità fra 3 squadre

In caso di parità **fra 3 o più squadre** si terrà conto:

- classifica avulsa;
- risultato scontro diretto;
- della differenza set ;
- differenza games ;
- maggior numero games fatti.

Regola 16 Condotta e disciplina

Ogni giocatore è tenuto al rispetto delle regole e deve comportarsi nello spirito del **fair-play** nei confronti dei compagni, degli avversari e del pubblico.

E quindi imperativo seguire i principi fondamentali della lealtà e sportività indissolubilmente legati alla amatorialità che ci contraddistingue; si raccomanda quindi di porsi in maniera adeguata in tutti gli aspetti di auto-organizzazione e auto-arbitraggio;

in caso di parere discordante il gioco deve essere ripetuto

Sono considerati inammissibili:

- **Oscenità udibili o visibili contro qualsiasi persona.**
- **atteggiamenti e /o gesti aggressivi nei confronti di qualsiasi persona.**
- **Abuso di palla di racchetta o di attrezzatura**

- I giocatori non possono mai **tirare violentemente**, in qualsiasi direzione, la palla o la racchetta; **colpire** deliberatamente con essa ogni parte del campo, il terreno, la rete, la sedia dell'arbitro, le pareti, la recinzione metallica o qualsiasi altro arredo del campo.

L'Organizzazione si riserva ogni decisione riguardo agli eventuali episodi di cui alle regole, che dovranno essere annotati nel referto dai Capitani, fino alla esclusione dal Campionato.

Regola 13.1 Ulteriori casi non contemplati

Per tutto ciò che non risulta contemplato nel presente Regolamento farà fede il codice etico e di comportamento della Uisp, Unione Italiana Sport Per Tutti. **Il Comitato organizzatore di ciascun campionato si riserva di adottare le decisioni che riterrà più appropriate ai singoli casi**, anche tramite la Commissione Giudicante, e tali decisioni saranno inappellabili

Il Gioco

Regola 14 - Posizione dei giocatori

- Ogni coppia di giocatori si dispone in una delle due metà campo, .
 - Il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo compagno ed il compagno del battitore.
- La scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio.
- La coppia che vince il sorteggio può scegliere: a) di battere o di ribattere nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie il lato del campo; oppure
 - il lato del campo dove stare nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie di battere o di ribattere; oppure
 - di lasciare la prima scelta agli avversari.

Regola 15 – Cambio del lato del campo

- Le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita **è dispari**. Nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.

Se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto, proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi. Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, **si ha diritto solo alla seconda battuta**.

Regola 16 la Battuta

- Tutti i punti iniziano con la battuta. Se la prima battuta è fallo, si ha una seconda possibilità.

1)-il battitore, all'inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta, tra il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta e la parete laterale (area di battuta) e deve mantenere questa posizione fino a quando la palla è colpita;

2)-il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova, non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta;

3)-al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno;

4)- il battitore deve lanciare la palla facendola passare sopra la rete, nel riquadro di battuta opposto diagonalmente nell'altro lato del campo, in modo che il primo rimbalzo avvenga entro le linee che lo delimitano;

- la prima battuta è fatta dal lato destro verso il riquadro alla sua sinistra ;

- il battitore, nell'eseguire il colpo, non può camminare, correre o saltare; ;

- nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;

- se la battuta è effettuata per errore dal lato sbagliato del campo, l'errore di posizione deve essere immediatamente corretto; tutti i punti fatti sono validi, così come conta un fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore;

- l'ordine di battuta stabilito, **non può essere modificato** fino all'inizio della partita successiva;

- se un giocatore batte fuori turno, **chi doveva battere deve farlo appena scoperto** l'errore; tutti i punti fatti prima di scoprire l'errore sono validi, ma se c'è stato un solo fallo di battuta prima di

scoprire l'errore, questo non conta; se si è concluso il gioco, l'ordine di battuta resta così alterato, fino al termine della partita;

- il battitore non deve effettuare la battuta se il ribattitore non è pronto.

- Tuttavia, il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere quando il battitore è pronto per battere;

- **non si può reclamare di non essere stato pronto per ribattere se si è cercato di farlo,**

Regola 17 Fallo di battuta

La battuta è fallo se:

- il battitore viola il disposto della **Regola 16, punti 1-2-3-4;**

- il battitore manca completamente la palla nel tentativo di colpirla;

- la palla battuta cade fuori dell'area di battuta del ribattitore, comprese le linee che la delimitano (le linee sono parte dell'area che delimitano);

- la palla battuta colpisce il battitore, il suo compagno o qualunque altro oggetto

- la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore e colpisce la rete metallica che delimita il campo prima del secondo rimbalzo;

- la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore ed esce direttamente dalla porta in un campo privo di zona di sicurezza e per il gioco all'esterno.

Regola 18- La Ribattuta

- Il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo.

- La coppia che ribatte nel primo gioco di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere e tale giocatore continua a ribattere la prima battuta di ciascun gioco in cui la coppia è ribattitrice, sino al termine della partita.

- Ogni giocatore ribatte alternativamente durante il gioco e l'ordine scelto non può essere cambiato durante la partita o il tie-break, ma solo all'inizio della partita seguente.

- Se durante un gioco o il tie-break, l'ordine di ribattuta è alterato per la coppia che ribatte, **si deve continuare in questo modo fino al termine del gioco o del tie-break** in cui si è commesso l'errore; nei giochi seguenti della partita, la coppia ribattitrice riprende la posizione scelta all'inizio della stessa.

- Se il ribattitore o il suo compagno colpiscono la palla o la toccano con la racchetta prima del rimbalzo, il punto è assegnato al battitore.

Se la palla rimbalza due volte di seguito nell'area di battuta del ribattitore, anche se tra i due rimbalzi ha toccato la parete, la battuta è punto per il battitore.

- Il ribattitore in nessun caso può colpire la palla al volo anche se lo fa stando fuori dell'area di servizio

Regola 19 – Ripetizione della battuta o battuta nulla

- La battuta si ripete (battuta nulla) se:

- la palla tocca la rete o i pali che la sostengono e poi cade nell'area di battuta del ribattitore, sempreché non tocchi la rete metallica prima del secondo rimbalzo;

- la palla, dopo aver toccato la rete o i pali (se posti dentro l'area di gioco), colpisce uno degli avversario o qualunque cosa indossa o porti;

- è effettuata quando il ribattitore non era pronto

- Se la prima battuta è nulla, questa deve essere ripetuta; se è nulla la seconda battuta, il battitore ha diritto di ripetere solo questa seconda battuta.

La palla messa in gioco tocca la rete e rimbalza per la prima volta nell'area di battuta corretta e per la seconda volta, uscendo dalla porta, fuori dal campo. La battuta è nulla od è fallo?

Decisione: Se è possibile giocare la palla fuori dal campo, è battuta nulla; altrimenti è fallo.

Regola 20 – Ripetizione di un punto o colpo nullo

- Un colpo si considera nullo (e si ripete) se:
 - la palla si rompe durante il gioco;
 - un elemento estraneo all'incontro in corso invade il campo;
 - in generale, il gioco è interrotto da qualsiasi situazione imprevista al di fuori del controllo dei giocatori.

-Il giocatore che durante il gioco ritiene che si sia verificata **una situazione che le regole considerano "colpo nullo", deve notificarlo immediatamente all'arbitro e non deve continuare il gioco**, altrimenti perde il diritto di richiederlo successivamente.

Fatta la richiesta del "colpo nullo", spetta all'arbitro stabilire se è corretta, in caso contrario il richiedente perde il punto.(se si è commesso fallo nella prima battuta ed è concessa la ripetizione del punto, si ripete con diritto alle 2 battute)

Regola 21 – Palla in gioco

-. La palla è colpita alternativamente da ciascuna delle due coppie avversarie.

-. La palla è in gioco dal momento in cui è effettuata una battuta valida e rimane in gioco finché è chiamato un "colpo nullo" o il punto è assegnato.

- Se la palla in gioco colpisce qualunque elemento del campo dopo aver rimbalzato sul terreno di gioco corretto, rimane in gioco e deve essere rimandata prima che rimbalzi per la seconda volta

-. Si considerano elementi del campo la faccia interna delle pareti, la rete metallica che recinge il campo, il terreno, la rete ed i suoi pali di sostegno. Il telaio, che delimita le maglie saldate, si considera a tutti gli effetti come rete metallica.

Caso 1: Se la palla colpisce la parte superiore della rete metallica, il gioco deve continuare?

Decisione: La palla che colpisce la parte superiore della rete metallica è "buona" e il gioco deve continuare, sia nel caso che la palla torni indietro verso l'interno del campo, sia se va verso l'esterno ed è consentito il gioco all'esterno.

Regola 22 – Punto perso

-. Una coppia perde il punto:

- se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti tocchi qualsiasi parte della rete, compresi i pali che la sostengono, o il terreno del campo avversario;

- se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta

- se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esca dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta;

- se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete;

- se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario;

se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo

da colpire la rete o i pali di sostegno e poi direttamente una parete del campo avversario o la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che non si trovi nel campo avversario; (

- se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);

- se, dopo che uno dei componenti della coppia ha colpito la palla, questa tocca il giocatore che l'ha colpita o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino;

Regola 22.1 Gioco autorizzato all'esterno.

Oltre i m 0,92 dal suolo e solo nel caso che sia autorizzato il gioco all'esterno, il palo verticale mediano tra le porte è ritenuto zona neutrale, per cui i quattro giocatori possono toccarlo o aggrapparvisi;

- se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari;
- se un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete metallica od il terreno nella sua metà campo o qualsiasi oggetto estraneo al campo sito nel proprio terreno di gioco;
- se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta;
- se salta sopra le rete mentre la palla è in gioco;
- se entrambi i giocatori della coppia, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla; solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla.
- se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno od i due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il "gioco all'esterno".
- il giocatore commette due falli di battuta consecutivi (doppio fallo).
- se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno od i due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il "gioco all'esterno".
- il giocatore commette due falli di battuta consecutivi (doppio fallo).

NOTA

Analogamente se la palla colpisce i proiettori della illuminazione od il soffitto dei campi coperti, prima di rimbalzare nel campo avversario

NOTA

Non si considera colpo doppio quando i due giocatori tentano di colpire la palla simultaneamente, ma solo uno la colpisce, mentre l'altro colpisce la racchetta del compagno

NOTA

: Se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo correttamente, non esce dal campo perché colpisce la recinzione supplementare posta in alcuni casi sopra la rete metallica regolamentare,
: Il punto è perso.

REGOLA 23 – Risposta buona

1. La risposta è buona:

- se la palla, dopo essere stata colpita, è colpita al volo da uno dei giocatori della coppia avversaria o tocca qualunque parte del suo corpo o dell'abbigliamento o anche la racchetta;
- se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e poi rimbalza direttamente nel campo avversario;
- se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;
- in conseguenza della direzione e della forza del colpo, la palla rimbalza nel campo avversario e poi esce dai limiti del campo o colpisce il soffitto o le luci dell'illuminazione o qualsiasi altro oggetto non relativo al campo;
- se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;
- se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al campo (ad esempio, un'altra palla) sito nel campo avversario;

- se la palla, dopo il rimbalzo nel campo corretto, ritorna nel campo di chi l'ha colpita ed è colpita nel campo avversario, sempreché il giocatore o qualunque parte del suo abbigliamento o la racchetta non abbiano toccato la rete, i pali di sostegno o il campo avversario.

- se la palla è trattenuta o accompagnata, la risposta è buona se il giocatore non ha colpito la palla due volte, il colpo è effettuato con un unico movimento e non sia variata sostanzialmente la traiettoria naturale della palla;

- se la palla rimandata rimbalza nel campo avversario nell'angolo formato da una delle pareti e dal terreno, la risposta è buona;

nota. **"Gioco autorizzato all'esterno"** - se la palla è colpita fuori del campo, la risposta è buona se la palla è conforme a quanto indicato nei punti precedenti di questa Regola.

Regola 24 Punto assegnato

-se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, esce dal campo attraverso un buco od un difetto della recinzione metallica o rimane incastrata in essa;

-se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, si ferma nella superficie orizzontale superiore del muro .

La Racchetta

La racchetta si compone di due parti: la testa ed il manico: a) il manico ha le seguenti misure massime: lunghezza 20 cm, larghezza 5 cm (non considerando per la gola lo spazio vuoto intermedio), spessore 5 cm;

La testa ha lunghezza variabile, ma che sommata a quella del manico non deve superare in totale 45,5 cm; la sua larghezza massima è di 26 cm e lo spessore massimo di 3,8 cm.

La lunghezza totale della racchetta, testa più manico, non deve superare 45,5 cm

La racchetta deve avere una corda o cavo non elastico che la unisca al polso del giocatore come protezione per incidenti. La corda, il cui uso è obbligatorio, deve avere una lunghezza massima di 35 cm.

Regola 24 Comunicazioni ufficiali

Ogni comunicazione ufficiale per le squadre partecipanti al campionato di Padel le classifiche perverranno **direttamente ai Capitani** e a tutti coloro che forniranno l'indirizzo elettronico, potranno essere consultate ogni mercoledì sul sito Internet www.uisp.it/forlicesena/tennis, delle **Attività Territoriali**.

Lo stesso per eventuali variazioni ed integrazioni del regolamento del Campionato o del Calendario gare. Chi non ha la possibilità di collegarsi on-line al sito Internet tramite un computer potrà **prenderne visione a partire dalle giornate di mercoledì presso le sedi di gioco o presso la Uisp sede di Forlì, via Aquileia,1 - T. 0543-370705 o sede di Cesena Via Cavalcavia,709 – T.0547-630739.**