

REGOLE BEACH TENNIS



ART. 1 DEFINIZIONE

Il beach tennis, definito anche gioco dei racchettoni, si gioca colpendo la palla esclusivamente di volo e ad esso si applicano, in quanto compatibili, le regole di tennis, fatta eccezione per quanto di seguito indicato. Il beach tennis si gioca su un campo con superficie di sabbia.

ART. 2 IL CAMPO DI GIOCO

1. Il campo è un rettangolo di m 16 di lunghezza e m 4,5 di larghezza per il singolare e di m 16 di lunghezza e m 8 di larghezza per il doppio.

4. Il campo è diviso a metà da una rete di almeno cm 100 di altezza, montata in modo da riempire completamente lo spazio orizzontale compreso tra le due righe laterali ed a maglie sufficientemente piccole da non permettere alla palla di attraversarla; la rete è attaccata a due pali ed è sospesa ad una corda o cavo metallico in modo che il suo margine superiore sia posto a m 1,70 di altezza per tutta la sua lunghezza. Un nastro completamente bianco deve coprire la corda o cavo metallico e l'orlo superiore della rete.

ART. 3 LA PALLA

1. Le palle approvate per il gioco sono quelle del tipo mediamente pressurizzate (cosiddette MID). E vanno indicate ad inizio manifestazione dall'ente organizzatore.

ART. 4 LA RACCHETTA

1. Le racchette approvate per il gioco hanno una lunghezza massima, compreso il manico, di cm 55 ed una larghezza massima di cm 30.

2. La superficie di battuta deve essere piatta, di materiale uniforme e priva di corde.

ART. 5 INCONTRI E PUNTEGGIO

1. Tutti gli incontri si disputano in una sola partita a sei giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei pari.

2. Si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi" e sul punteggio di parità si gioca un punto decisivo; il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.

ART. 6 LA BATTUTA

1. Il giocatore ha 30 secondi di tempo per servire. La battuta può essere effettuata dal battitore in qualunque posizione dietro la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari delle linee laterali; la palla, colpita al volo, può essere diretta in qualunque punto del campo avversario e deve passare al di sopra della rete.

2. Il battitore ha diritto ad una sola palla di battuta. Nel caso in cui il giocatore in battuta tocchi col piede la linea di fondo commette fallo (la linea non deve essere toccata prima di colpire la palla con la racchetta). Il giocatore che batte non può inoltre invadere il proprio campo di gioco prima di aver colpito la palla.

3. La battuta che tocca la rete non costituisce colpo nullo e pertanto il gioco prosegue od il punto è assegnato secondo le regole che seguono.

ART. 7 REGOLE DI GIOCO

1. Il cambio campo viene effettuato al termine di ogni gioco dispari. Nel caso di gare indoor le due squadre avversarie possono accordarsi diversamente prima dell'inizio della gara.

2. Se un giocatore commette un atto che disturba il suo avversario nella esecuzione di un colpo, se ciò è volontario egli perde il punto, se involontario il punto deve essere rigiocato.

3. Un giocatore non può giocare la palla invadendo il campo avversario, la può colpire solamente quando è tutta dalla propria parte.

4. La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.

5. La rete non può essere toccata quando la pallina è ancora in gioco.

6. In caso di infortunio accidentale può essere chiesta una sospensione per un massimo di 3 minuti; in caso di evidente impossibilità di continuare il gioco si procede alla sostituzione. In caso di mancanza del sostituto, la squadra verrà dichiarata incompleta (quindi perdente relativamente ai punti e/o set rimasti da giocare). Il giocatore sostituito per infortunio non può rientrare nel corso della stessa partita.

ART. 8 AGGIUDICAZIONE DEL PUNTO

1. Il punto è aggiudicato al battitore se la palla battuta tocca il terreno nel campo avversario prima che il ribattitore riesca a rimandarla nel campo avversario.

2. Il punto è aggiudicato al ribattitore se il battitore batte un fallo, facendo cadere la palla al di fuori del campo avversario o colpendola in violazione al presente regolamento.

3. Un giocatore inoltre perde il punto se:

a) non riesce, prima che la palla in gioco abbia toccato terra, a rimandarla al volo direttamente al di sopra della rete nel campo avversario;

b) rimanda la palla in gioco in modo che essa tocchi terra, un arredo permanente o altro oggetto, fuori dalle linee che delimitano il campo di gioco (sono considerati arredi permanenti la rete, i pali, la corda o cavo metallico, le recinzioni, ecc...).

c) egli o la sua racchetta (in mano o no) o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete o i pali o il terreno entro il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco;

d) colpisce la palla al volo prima che questa abbia oltrepassato la rete.