

BEACH TENNIS

REGOLAMENTO UFFICIALE

Comitati di Forlì- Cesena

Art. 1 Partecipazione e tesseramento

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

I partecipanti devono essere tesserati Uisp per la stagione in corso . Il tesseramento, che ha anche **funzioni assicurative**, potrà essere effettuato presso gli uffici Uisp di Forlì e Cesena prima dell'inizio del Campionato.

Art. 1.1 Partecipazione

Sono ammessi al campionato **giocatori/giocatrici** assimilati come parametro tecnico alla **4^ categoria FIT.**

Ogni Atleta può' essere sostituito nel corso dell'anno in caso di infortunio o rinuncia.

Art. 2 Norme di tutela sanitaria

Ogni giocatore, in relazione alla attuale Normativa di Tutela Sanitaria (decreto Balduzzi) 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.

L'Organizzazione prevede un tempo tecnico per l'ottemperanza a quanto sopra, va comunque allegata la prenotazione cartacea prima di prendere parte al Campionato, pena la sospensione IMMEDIATA, con conseguente perdita di tutte le partite partecipate.

In quanto ai rinnovi si deve procedere in tempo utile prima della scadenza.

Art. 3 Composizione squadre

Ogni squadra potrà essere composta **da un numero minimo di 4 atleti (quattro) da iscrivere obbligatoriamente prima dell'inizio del Campionato; il tesseramento è libero.**

Art. 3/bis 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 modalita':

- 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
- c) eventuali gare del girone di andata, non disputate e da recuperare, saranno classificate come sconfitte della squadra oggetto del ritiro o dell'esclusione.

Art. 3.1 Nuovi inserimenti di atleti

Ogni nuovo inserimento intervenuto dopo la iscrizione **deve essere debitamente segnalato** a questa Organizzazione che aggiornera' sul sito Provinciale UISP la situazione della squadra interessata e quindi **rendera' noto il nuovo inserimento.**

Art. 3.2 cambio di squadra

Ogni giocatore puo' essere tesserato per una sola squadra;

ogni giocatore che non abbia disputato piu' di **2 (due) incontri di Campionato** con la squadra nelle quale è iscritto, **puo' cambiare** squadra di appartenenza **entro il 31 Gennaio .**
In caso di infortuni seri un giocatore puo' essere sostituito .

Art. 3.3 partecipazione finale

Per prendere parte alla play-Off/Out, il componente di ogni singola squadra dovra' aver partecipato, durante la stagione sportiva , ad **almeno**
4 (Quattro) incontri,(intesi come giornate di Campionato) con la propria squadra.

Art. 3.4 il Capitano

Al momento dell'iscrizione al Campionato ogni squadra è tenuta a segnalare il nome del **Capitano responsabile, referente** il solo che puo' 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 e controfirmando il referto gara avalla anche il comportamento della squadra avversaria.**

Art. 3.5 Obbligo della rotazione dei giocatori

Durante gli incontri la stessa coppia non potra' disputare piu' di 2 partite, mentre il giocatore un massimo di 4 (quattro) libera scelta per il 5° set rispettando la regola

Art 3.6 Obbligo della rotazione nella fase Play-Off

Durante gli incontri la stessa coppia non potra' disputare piu' di 1 partita mentre l'atleta un massimo di 2.(due)

Nella quinta partita ciascuna squadra potra' scegliere liberamente gli atleti da schierare.

Art.3.7

La presenza di 2 soli giocatori **sara' ammessa eccezionalmente in 5 incontri** (con BONUS indicato in classifica Generale) durante lo svolgimento del Campionato.In caso si verifichi ulteriormente questa evenienza, la squadra avra' diritto a disputare solamente 2 partite, perdendone 3 a tavolino, facendosi comunque carico della quota campo spettante.

Il Capitano di ogni squadra, sottoscrivendo il referto si rende garante del risultato , delle presenze e della regolarita' dell'incontro non solo della sua squadra, ma anche **di QUELLA AVVERSARIA.**

Art.3.8 Bonus

Ogni squadra ha a propria disposizione 5 bonus (puo' presentarsi al Campo con 2 soli giocatori) durante tutta la stagione sportiva.

I Bonus accreditati sono **validi ESCLUSIVAMENTE** per le giornate di Campionato, **e quindi NON utilizzabili nelle eventuali fasi finali, play off e Coppa.**

Art.3.9

Ad ogni bonus viene attribuito un valore di 3 punti;la squadra che a fine campionato non avra' utilizzato i bonus(o solo in parte) si trovera' **con un extra di punti da sommare alla propria classifica finale.**

Art.4 Svolgimento gare

Ogni giornata di gara si articolerà **in 5 incontri di doppio** . Nel corso della singola giornata di gara i componenti della stessa squadra potranno alternarsi in campo effettuando le sostituzioni prima dell'inizio di ogni singolo set, ma non **durante** lo svolgimento del medesimo se non in caso evidente di infortunio. Il giocatore sostituito per infortunio **non potrà piu' prendere parte** alla gara fino al termine della stessa.

Art.4.1 Riscaldamento pre-partita

Le due squadre,dal momento del loro ingresso in campo,avranno **a disposizione 5 (cinque) minuti** di palleggi di riscaldamento e dovranno poi dare il via immediatamente alla gara. **Chi necessita di un riscaldamento prolungato è pregato di provvedere autonomamente prima della partita.**

Art.4.2 Pallina di gioco

E' facolta' delle Squadre accordarsi sull'uso della pallina di gioco.

Art 4.3 **Situazioni eccezionali**

In caso di condizioni di allerta METEO importanti la organizzazione si riserva di rinviare una o piu' giornate di gioco.

Art. 4.4 svolgimento gare

L'inizio delle gare del primo turno di gioco(in caso di 2 turni di gioco a campo) **dovrà avvenire al massimo entro le ore 19,10 e le 21,10.**

Superata questa scadenza oraria si inizierà con la 2^a partita(la squadra inadempiente subisce la perdita della 1^a partita a tavolino, e ad intervalli di 30' le altre)

Le squadre impegnate nel secondo turno di gioco **dovranno essere presenti all'orario previsto in calendario, cioè le 21.**

Si stabilisce che alla scadenza dell'orario di gioco previsto, se mancasse ancora un set intero da disputare, si procederà alla disputa di un LONG TIE BREAK ai 10 punti.

Si conviene di impegnarci TUTTI a contenere il termine massimo del primo turno di gioco entro le 21,15.

Nel caso che il tie-break si protraesse oltre il decimo punto (12-10) il punteggio sarà assegnato in questo modo, 1 punto alla sconfitta, 2 punti alla vittoria.

Per l'incontro successivo le squadre avranno a disposizione la medesima quantità di tempo. Un orologio posto nel campo di gioco farà fede per gli orari di gara.

Art 4.5 Interruzioni Eccezionali di gioco.

Quando circostanze impreviste provocano l'interruzione di una gara, **i Capitani ed il Gestore** decidono di adottare le decisioni più opportune in quel momento.

Nel caso vi siano una o più interruzioni, la cui durata complessiva non superi un tempo stimato utile per continuare la partita, la partita (il set) viene ripreso col punteggio acquisito prima della ultima interruzione.

Nel caso che le interruzioni eccedano questa possibilità la partita (set) deve essere interamente rigiocata in altra data, quindi ripartendo da un punteggio di 0 - 0.

Art.4.6 Interferenze esterne

Se avviene una qualsiasi interferenza esterna durante il gioco, lo scambio deve essere interrotto e rigiocato.

Art.5 Atleti non in regola con il tesseramento

La squadra che farà scendere in campo un atleta non tesserato regolarmente, **sarà dichiarata perdente** con il risultato di **5-0; 1 (un punto) di penalizzazione** in classifica generale, ammenda Euro **20,00.**

Art.6 Quota Iscrizione

Ogni Atleta verserà € 20 di iscrizione comprensivi del costo della tessera UISP.

La Cauzione di squadra è fissata in € 30.

Art.6.1

Nel caso in cui una squadra esaurisca la Cauzione versata ad inizio campionato dovrà provvedere, entro una settimana dalla pubblicazione del Comunicato che attesterà la multa comminata, a reintegrarla con altri Euro 80,00, pena la sospensione dal campionato fino ad avvenuto reintegro.

Art. 7 Mancata presentazione o rinuncia a gara

Sono consentiti ritardi per un massimo di 10 minuti per incontro.

Gli orari di inizio incontri sono così indicati:

1° turno ore 19,00;

2° turno ore 21,00.

Nel caso in cui una squadra non si presenti al campo entro 10 minuti dall'orario prefissato nel calendario, avrà considerato perso il primo incontro, **a seguire ad intervalli di 30 minuti le altre**(ore 19,10 – primo turno di gioco, 21,10 secondo turno di gioco) nel caso una squadra conceda la partita "vinta a tavolino" agli avversari, oppure nel caso in cui una squadra non si presenti all'incontro fissato in calendario, la squadra stessa verrà sanzionata della somma di €.30.00, avrà partita persa per **5-0** e si vedrà detrarre immediatamente **3 punti in classifica generale**. Alla seconda rinuncia subirà la medesima sanzione e si vedrà **detrarre 6 punti in classifica; alla** terza rinuncia, (anche se preannunciata) la squadra verrà **esclusa dal Campionato con confisca della cauzione.**

La squadra presente, nel caso di uso del campo, pagherà la sola differenza di costo.

Art. 8 Anticipi e posticipi gara

Ogni squadra potrà chiedere **una sola variazione al calendario nel corso della prima fase**(andata) ed una sola variazione nel corso della seconda fase(ritorno).

Nelle date fissate per le fasi finali non saranno accettati spostamenti.

La richiesta di spostamento, per essere accettata automaticamente dovrà essere comunicata all'Organizzazione entro il Lunedì della settimana precedente la data fissata per la gara (almeno 7 giorni prima). È fatto obbligo poi alla squadra che ha richiesto lo spostamento di accordarsi con la squadra avversaria sulla data del recupero.

.In caso di mancato accordo la Uisp provvederà alla calendarizzazione d'ufficio entro i successivi 15 giorni.

NON SARANNO ACCETTATI ALTRI SPOSTAMENTI OLTRE A QUELLO PREVISTO DAL REGOLAMENTO UFFICIALE

Art. 9 Recuperi gara

Nelle ultime quattro giornate di Campionato saranno accettati **solo anticipi di gare** previo accordo delle squadre interessate.

Art. 10 Punteggio gara

Ogni giornata di campionato comporta la disputa di **5 set di doppio**; ogni set sarà vinto dalla squadra che si aggiudicherà prima **sette(7) giochi**. In caso di situazione di **parità al raggiungimento dei 6 punti**, si disputerà il **tie-break** con vittoria ai 7 punti con 2 punti di vantaggio o proseguendo sino al raggiungimento di un vantaggio di 2 punti da parte di una delle due squadre.

Al tie -break i giocatori cambieranno campo ogni **quattro punti**.

Art. 11 Punteggio classifica

Per ogni set conquistato, la squadra vincitrice si aggiudicherà **3 punti in classifica (vittoria al tie-break 2 punti, sconfitta al tie-break 1 punto)**. I punti conquistati da ogni squadra serviranno per stilare le classifiche del Campionato che verrà aggiornata direttamente dalla **Uisp** a seguito alla consegna dei referti gara da parte delle squadre presso il gestore dell'impianto.

Art. 12 Compilazione referto gara

Entrambe le squadre, nella figura del Capitano e, sono tenute a **compilare correttamente ed in ogni suo punto** il Referto Gara messo a disposizione dall'organizzazione. La mancata compilazione in ogni sua parte del Referto Gara potrebbe inficiare ogni eventuale reclamo e/o comportare errori nella compilazioni delle classifiche. **E' OBBLIGATORIO SCRIVERE IN MODO CHIARO E LEGGIBILE IL NOME E COGNOME DI OGNI ATLETA PRESENTE ALL'INCONTRO per fini assicurativi, per consentire alla Organizzazione il controllo delle presenze e degli atleti di Categoria.**

Il Capitano dovrà essere indicato per primo nella lista dei partecipanti alla gara, e sarà il garante della condotta della propria squadra, **e sottoscrivendo il referto avallerà, oltre al risultato, anche la regolarità del comportamento della squadra avversaria.**

Art 13 Utilizzo campo di gioco

In caso di conclusione anticipata dell'incontro, le due squadre avranno comunque diritto di utilizzare liberamente il campo per il tempo assegnato alla gara dal calendario del Campionato. Prima di ogni incontro le due squadre dovranno ognuna provvedere **al pagamento della propria quota campo** (stabilita dal gestore) e **ritirare dal custode del campo stesso il Referto di Gara** che andrà poi debitamente compilato, firmato e riconsegnato al termine dell'incontro al custode stesso.

Art. 14 Materiale di gioco

Ogni squadra è tenuta a presentarsi all'incontro con almeno una pallina da gioco e con i racchettoni da utilizzare durante la gara. Nel caso di rottura del racchettone di un giocatore e nell'impossibilità di sostituirlo immediatamente, la gara sarà vinta a tavolino dalla squadra avversaria. La tipologia delle palline da utilizzare (fra quelle omologate) è lasciata alla discrezionalità delle squadre, previo accordo fra di loro.

Art. 14.1 Il campo di gioco

Il campo di gioco è un rettangolo di mt.16 di lunghezza e 8 di larghezza (16 di lunghezza e 4,5 di larghezza per il singolo); è diviso nella parte mediana da una rete alta cm.100 con una banda sulla parte alta di circa cm.5 ed a maglie sufficientemente piccole da impedire alla palla di attraversarla; la rete è montata in modo da riempire completamente lo spazio orizzontale compreso tra le due righe laterali, agganciata a due pali e sospesa ad una corda o cavo metallico in modo che il suo margine superiore sia posto a mt. 1,70 di altezza dal suolo per tutta la sua lunghezza

Art. 14. 2 La Racchetta

Le racchette approvate per il gioco hanno una lunghezza massima, compreso il manico, di cm 55 ed una larghezza massima di cm. 30. La superficie di battuta deve essere piatta, di materiale uniforme e priva di corde.

Art 15 Regole di gioco

Il giocatore in battuta ha **30 secondi** di tempo per servire e può farlo usufruendo di qualunque posizione dietro la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari delle linee laterali.

La pallina colpita al volo, può essere diretta in qualunque punto del campo avversario e deve passare sopra la rete.

Il battitore ha diritto ad una sola palla di battuta.

La palla che tocca la rete non costituisce colpo nullo e pertanto il gioco prosegue normalmente.

Il giocatore che batte non può toccare la linea di fondo; **è fallo di piede.**

Non è consentito mettere il piede sopra o sotto la linea di fondo, e neanche il trascinarsi della medesima.

Il giocatore che batte **non può invadere il proprio campo** prima di avere colpito la palla.

Art. 15.1 Punteggio gara

Ogni giornata di campionato comporta la disputa di **5 set di doppio**; ogni set sarà vinto dalla squadra che si aggiudicherà prima **sette(7) giochi**. In caso di situazione di **parità al raggiungimento dei 6 punti**, si disputerà il **tie-break** con vittoria ai 7 punti con 2 punti di vantaggio o proseguendo sino al raggiungimento di un vantaggio di 2 punti da parte di una delle due squadre.

Al tie-break i giocatori cambieranno campo ogni **quattro punti**.

Art. 15.2 cambi di campo e scorrettezze

Il **cambio del campo** viene effettuato alla fine di ogni **gioco dispari**.

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.

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

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

Art.15.3 il Muro

Non è consentita la pratica del muro.

Nel caso si verificasse questa evenienza i ribattitori saranno chiamati a posizionarsi a 2 mt dalla rete.

I ribattitori prenderanno posizione a 3 mt dalla rete (misura che sarà opportunamente segnalata sulle bande laterali) a propria discrezione **e non potranno cambiarla, (se non all'indietro) fino a quando il battitore non avrà messo in gioco la palla.**

Il battitore non potrà eseguire la battuta fino a che i ribattitori non avranno preso posizione; i ribattitori devono comunque adeguarsi ragionevolmente ai tempi del battitore.

Il compagno del battitore può scegliere di posizionarsi a propria discrezione, anche impedendo la visuale agli avversari.

Art. 15.4 invasione

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

Il giocatore perde il punto se **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).

Il giocatore perde il punto se egli o la sua racchetta (in mano o non) toccano la rete o i pali o il terreno entro il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco.

Art. 15.5 infortunio

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).

Art.-16 Regole di Comportamento

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.

Un giocatore assume una condotta scorretta quando tiene:

- condotta antisportiva**: discussione, intimidazione, perdita di tempo, ecc;
- condotta maleducata**: azione contraria alle buone maniere o a principi morali, espressioni deprecabili, ecc;
- condotta ingiuriosa**: gesti o parole insultanti, offensivi o diffamatori;
- Atteggiamenti aggressivi o violenti**

Art.16.1 note sui referti

I **comportamenti sanzionabili** dovranno essere annotati sul retro del referto gara dal responsabile dell'impianto di gioco, **Direttore di Gara** in loco, in sua assenza i Capitani.

Art-17 Sanzioni Disciplinari

Condotta antisportiva: penalizzazione di 8 punti in coppa disciplina; **€5,00 di ammenda (1 punto in meno dal risultato conseguito sul campo)**

Condotta maleducata: penalizzazione di 12 punti in coppa disciplina e **ammenda di Euro 10 (2 punti in meno dal risultato conseguito sul campo)**;

Condotta ingiuriosa: penalizzazione di 20 punti in coppa disciplina, **ammenda di Euro 20 e perdita di due punti in classifica generale**;

Condotta aggressiva o violenta: **allontanamento dal campo di gioco, perdita dell'incontro, sanzione di Euro 40 e perdita di 4 punti in classifica**, la prima volta, alla recidiva esclusione dal Campionato.

Art. 18 Arbitraggio

Facendo affidamento sulla sportività di tutti i partecipanti al Campionato e sulle regole etiche della Uisp nazionale, le due squadre partecipanti alla singola partita dovranno provvedere ad arbitrare la loro stessa gara, risolvendo eventuali contestazioni sul campo **con la massima civiltà**. Ogni squadra arbitrerà la propria metà campo.

Art. 18.1 contestazioni

In caso di contestazioni di qualsiasi natura, i componenti delle squadre dovranno **alternarsi nell'arbitraggio** della partita e le loro decisioni **incontestabili**.

Art. 18.2 Reclami

Eventuali reclami, scritti e firmati, dovranno essere presentati alla Uisp entro 48 ore dal termine della disputa della partita . Ogni decisione su eventuali reclami verrà presa dalla Commissione Giudicante del Campionato di Beach Tennis e sarà ritenuta inappellabile. I reclami presentati oltre il termine indicato NON verranno presi in considerazione. Per quanto riguarda la veridicità del Referto Gara un eventuale reclamo sarà preso in esame solamente nel caso della mancanza della firma di uno dei rappresentanti delle squadre interessate alla gara o di apposita segnalazione sul referto stesso. Il Referto firmato da entrambi i rappresentanti delle squadre non potrà essere soggetto a contestazioni se non completo di apposita segnalazione.

Art. 19 Verifica identità giocatori

Ogni squadra ha **il diritto di chiedere**, direttamente sul campo, la verifica **dell'identità**, e relativa tessera UISP, dei componenti che disputano la gara. **In caso di rifiuto, si dovrà segnalare sul referto gara per il controllo di rito.**
In caso di irregolarità saranno persi i set giocati dall'atleta in questione.

Art.20 Campionati

La strutturazione dei Campionati sarà organizzata necessariamente sul numero delle Squadre iscritte:

Ipotesi 1

strutturazione Campionato fase unica

- Girone unico nel quale la squadra 1^a classificata all'esaurimento delle partite, sarà la vincente il Campionato;

Ipotesi 2

strutturazione Campionato a 2 fasi

-prima fase con girone Unico;

-seconda fase suddivisione in due gironi, secondo il punteggio di Classifica , che le squadre conserveranno nel prosieguo; le prime classificate nei rispettivi gironi della 2^a fase vinceranno i rispettivi nuovi raggruppamenti.

Art. 20.2 parità di punteggi fra 2 squadre

In caso di parità di punteggio fra 2 squadre si terrà conto nell'ordine:

- **scontro diretto**,
- classifica disciplina,
- della differenza fra games fatti e games subiti;

Art. 20.3 parità fra 3 squadre

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

- classifica avulsa;
- classifica disciplina
- della differenza fra games fatti e games subiti;
- del maggior numero di games fatti.

Art.21 Ulteriori casi non contemplati

Per tutto cio' che non risulta contemplato nel presente Regolamento fara' 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 riterra' piu' appropriate ai singoli casi**, anche tramite la Commissione Giudicante, e tali decisioni saranno inappellabili.

Art 22 Comunicazioni ufficiali

Ogni comunicazione ufficiale per le squadre partecipanti al campionato di Beach Tennis e le classifiche di ogni girone, perverranno direttamente a tutti coloro che forniranno l'indirizzo elettronico, potranno essere consultate ogni mercoledi' sul sito Internet **www.uisp.it/forlicesena/ alla beach tennis delle Attivita' Territoriali** Lo stesso per eventuali variazioni ed integrazioni del regolamento del Campionato o del Calendario gare. Chi non ha la possibilita' di collegarsi on-line al sito Internet tramite un computer potra' **prenderne visione a partire dalle giornate di mercoledi' presso le sedi di gioco o presso la Uisp sede di Forli', via Aquileia,1 - T. 0543-370705 o sede di Cesena Via Cavalcavia,709 - T.0547-630739.**

Art 22/bis Informazioni relative al Campionato

La partecipazione al Campionato **PRESUPPONE LA CONOSCENZA INTEGRALE DEL PRESENTE REGOLAMENTO** almeno da parte del Capitano responsabile della squadra ;è fatto obbligo al medesimo di essere al corrente di tutto cio' che riguarda il Campionato,Calendari,Classifiche e quant'altro informandosi telefonicamente o collegandosi col sito.E' fatto obbligo di intervenire alle riunioni organizzative,ogni assenza sara' interpretata come un tacito assenso alle decisioni prese in sede assembleare.

Castelli Claudio - UISP Fo-Ce mattino LU-ME-VE

tel. 340-2446577 - fax 0543-20943

E.Mail : beachtennis.tennis.forlicesena@uisp.it.

Sito :www.uisp.it/forlicesena/