



Lega Tennis - Sardegna

REGOLAMENTO GENERALE UISP DEL BEACH-TENNIS

Il presente regolamento viene emanato dalla UISP Lega Tennis della Sardegna per l'insegnamento, la pratica e le competizioni.

PREMESSA

Il beach tennis, nato come gioco da spiaggia, può essere praticato anche sul prato e in palestra con i rispettivi regolamenti. Lo scopo di questo gioco-sport è quello di inviare la pallina in modo regolare sopra la rete nel campo avverso e di evitare che essa cada sul proprio.

La palla viene messa in gioco dal giocatore al servizio. Egli serve colpendo la pallina con una racchetta (omologata), cercando di inviarla nel campo avverso al di sopra della rete. Un giocatore non può toccare la pallina due volte consecutive, l'azione continua fino a che la pallina tocca il suolo o è inviata fuori campo.

REGOLA 1

Il presente regolamento considera:

- Atleti;**
- Ufficiali di gara;**
- Gradi;**
- Giurie;**
- Regole per la competizione;**
- Organi tecnici.**

REGOLA 2 – Gli Atleti

Atleti agonisti sono tutti i tesserati partecipanti alle competizioni sportive. Devono essere in possesso della certificazione medica che attesti l'idoneità alla pratica sportiva agonistica

Atleti non agonisti sono tutti i tesserati partecipanti ai corsi che non svolgono attività agonistica. Devono essere in possesso della certificazione medica che attesti l'idoneità alla pratica sportiva non agonistica.

Gli Atleti sono distinti in categorie di età e di specialità. Le competizioni sono divise in gare Femminili, Maschili e Miste.

Vi sono inoltre competizioni a squadre, individuali e miste. Possono partecipare, a qualsiasi competizione, tutti gli atleti di cittadinanza italiana o straniera che siano in regola con il tesseramento UISP per l'anno in corso.

REGOLA 3 - Ufficiali di Gara

Classificazione Ufficiali di gara:

- **Giudice di gara**
- **Direttore di gara;**

GIUDICE DI GARA

Appartengono al ruolo dei Giudici di gara tutti coloro che avendo partecipato ad apposito corso e conseguito l'idoneità a seguito di esame, possano fregiarsi del titolo di Direttore di gara.

Compiti del G. d.G. sono: supervisione delle gare e delle manifestazioni a tutela dei regolamenti e dell'immagine della UISP e verifica che gli atleti siano in regola col tesseramento.

DIRETTORI DI GARA

Appartengono al ruolo di Direttori di gara tutti coloro che avendo partecipato ad apposito corso e conseguito l'idoneità a seguito di esame, possano fregiarsi del titolo di Direttore di gara.

La nomina dei Direttori di gara spetta alla Commissione UISP Lega Tennis. I Direttori di Gara possono nominare, se necessario, arbitri fra i giocatori partecipanti alla competizione.

Il Direttore di Gara, coadiuvato dall'arbitro se nominato, farà il verbale per i seguenti falli: mancato rispetto del tempo regolamentare, presentazione in ritardo degli atleti, mancato rispetto del codice di comportamento e del codice etico. altre irregolarità.

REGOLA 4 – La Giuria

Per determinate manifestazioni possono essere nominate della Giurie. La Giuria, presieduta dal Giudice di gara, può essere composta dai seguenti ufficiali di gara: l'arbitro - il segnalinee - il segnapunti.

Soltanto l'arbitro può fischiare durante la gara.

L'arbitro fischia per autorizzare il servizio che dà inizio alla partita.

L'arbitro svolge le sue funzioni, seduto o in piedi, sistemato ad una delle estremità della rete. Ha l'autorità per decidere su ogni questione concernente la gara, anche su quelle non specificate dalle regole. Non deve permettere alcuna discussione sulle sue decisioni. A fine gioco può, a richiesta, dare spiegazioni sul suo operato. Se un giocatore non è soddisfatto, a fine partita può fare ricorso (per iscritto).

Sono responsabilità dell'arbitro,

prima dell'incontro:

- **controllare le condizioni dell'area di gioco, della rete e delle attrezzature;**
- **eseguire il sorteggio tra i due capitani;**
- **controllare il riscaldamento.**

Durante la gara:

- sanzionare le condotte scorrette;
- decidere sui falli.

I segnalinee (almeno due) segnalano se la pallina è dentro o fuori.

Altro compito fondamentale, devono segnalare anche il fallo di piede del giocatore durante il servizio.

Il segnapunti esplica le sue funzioni seduto ad un tavolo sistemato dalla parte opposta, di fronte all'arbitro.

Registra tutti i dati della gara, indica l'ordine di battuta, registra il risultato finale. I giurati devono essere tesserati alla UISP; il loro compito è di segnare i punti, il tempo, e tutto quel lavoro che normalmente si svolge in giuria, come compilare i tabelloni di gara, ecc.

Il Direttore di Gara presiede la Giuria; il suo compito è di dirigere lo svolgimento della manifestazione sportiva ed in alternativa, sostituire i giudici ed i segnalinee qualora non ci fossero.

REGOLA 5 - I GRADI

Nella UISP, esistono 3 gradi:

- Insegnante;
- Insegnante tecnico;
- Maestro.

Il grado di Insegnante, Insegnante tecnico e Maestro, vengono conseguiti a seguito di relativo corso e dopo aver sostenuto un esame davanti alla Commissione Tecnica Nazionale.

Il primo grado di Insegnante è di livello regionale. Il grado di Insegnante tecnico e di maestro sono di livello nazionale.

Tutti i corsi di formazione sono organizzati secondo quanto disposto dal Regolamento Nazionale della Formazione della UISP Lega Tennis.

Ai partecipanti verrà consegnato un attestato riconosciuto su tutto il territorio nazionale. Si fa obbligo di rinnovo annuale del tesserino tecnico e della tessera da dirigente-tecnico Uisp. Partecipazione minima ad un aggiornamento regionale e/o nazionale l'anno (obbligatorio)

REGOLA 6 - L'area di gioco

L'area di gioco deve essere un rettangolo di m. 16 di lunghezza e m. 8 di larghezza, uguale al campo da pallavolo e di beach volley.

Il campo deve essere diviso a metà da una rete, sospesa ad una corda o a un cavo metallico. La rete deve essere montata in modo da riempire completamente lo spazio compreso fra le due linee laterali, e deve essere (possibilmente) a maglie sufficientemente piccole da non permettere alla palla di attraversarla.

L'altezza della rete deve essere di m. 1,80 al centro (se si gioca in palestra o sull'erba, o a beach tennis con le racchette da tennis).

Se si gioca sulla spiaggia, invece, l'altezza della rete deve essere di m. 1,70 al centro.

Le linee delimitanti gli estremi ed i lati del campo sono rispettivamente chiamate linee di fondo e linee laterali.

Tutte le misure vanno prese dal margine esterno delle linee. Tutte le linee devono essere di colore uniforme, contrastante con il fondo di gioco.

La superficie di gioco non deve presentare alcun pericolo per i giocatori.

REGOLA 7 - La pallina

La pallina deve corrispondere per peso e misura e pressione a quelle omologate dalle Federazioni Nazionali od Internazionali.

REGOLA 8 - La racchetta

Le racchette devono essere omologate. Le misure massime consentite sono cm. 55 di lunghezza e cm. 30 di larghezza. Il piatto della racchetta non può avere uno spessore, superiore a 3,5 centimetri.

REGOLA 9 - Battitore e ribattitore

I giocatori devono stare ognuno ai lati opposti della rete; il giocatore che lancia per primo la palla si chiama battitore, e quello che la colpisce successivamente si chiama ribattitore.

REGOLA 10 - Sorteggio del lato e della battuta

La scelta dei lati del campo ed il diritto di essere battitore o ribattitore, nel primo gioco, sono decisi tirando a sorte.

REGOLA 11 - La battuta

La battuta deve essere effettuata nella maniera che segue. Il giocatore che esegue la battuta deve trovarsi al di fuori della linea di fondo, e deve colpire la palla con l'attrezzo.

REGOLA 12 - Fallo di battuta

Vi è fallo di battuta, con perdita del punto:

- a) se la palla servita tocca un arredo permanente, la rete che delimita il campo, il muro o il soffitto dell'eventuale palestra, prima di toccare terra.
- b) se il battitore invade il proprio campo, prima di colpire la palla.
- c) se nella traiettoria la palla tocca un giocatore della squadra del battitore.

REGOLA 13 - Quando battere

Il battitore non deve servire fino al comando di ripresa del gioco da parte del giudice. Se manca il giudice, il giocatore deve avvertire, prima di battere. Ogni giocatore deve battere entro 30 secondi, dopo tale tempo perde il punto.

REGOLA 14 - Ordine di battuta e fallo di rotazione

Ciascun giocatore si deve alternare alla battuta. È commesso fallo di rotazione quando il servizio non è eseguito in accordo con l'ordine di servizio.

Tutti i punti assegnati successivamente alla squadra che ha commesso il fallo devono essere cancellati. E si ritorna al punteggio precedente all'errore di rotazione.

REGOLA 15 - Quando i giocatori cambiano lato del campo

I giocatori, nelle gare di torneo, devono cambiare il lato del campo alla fine di ogni gioco dispari.

REGOLA 16 - Palla in gioco

Una palla è in gioco dal momento in cui è battuta. Essa rimane in gioco fino a quando il punto è deciso, a meno che non venga chiamato un fallo o un colpo nullo.

REGOLA 17 - Come si determina il punto

- 1) Tutte le volte che la palla tocca il suolo del proprio perimetro di gioco, si assegna il punto alla squadra avversaria.**
- 2) Se il giocatore manda la palla fuori dal perimetro di gioco (a terra), perde il punto.**
- 3) Una palla che cade sulla linea è considerata come caduta nel campo delimitato da quella linea.**

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.

La risposta è buona:

- a) se la palla tocca la rete, purché essa passi al di sopra e tocchi terra entro il campo;**
- b) non si può rispondere invadendo il campo avversario.**

Punteggio in un gioco

Quando un giocatore vince il primo punto, gli viene assegnato il punteggio di 15; vinto il secondo, gli viene assegnato il punteggio di 30; quando vince il terzo punto, il punteggio diventa 40; vinto il quarto punto, il giocatore vince il gioco. Se entrambi i giocatori hanno vinto tre punti, il punteggio viene chiamato parità; il punto successivo vinto da un giocatore è conteggiato punto per quel giocatore, che vince anche il gioco. Viene abolito il doppio vantaggio, assegnando il gioco al primo vantaggio.

Punteggio in una partita

Il giocatore (o i giocatori, il regolamento di gara decide il numero dei giocatori) che per primo vince il numero dei giochi stabilito (6 o 9 giochi), vince un set; egli deve

però vincere con un vantaggio di due giochi sull'avversario; nel caso di parità di 6- 6 o di 8-8 si deve passare al tie break.

Il tie break

a) Il giocatore che per primo si aggiudica sette punti vincerà il gioco e la partita purché abbia un vantaggio di due punti. Se il punteggio giunge a sei punti pari, il gioco continuerà fino a quando non si raggiunga questo vantaggio.

Per tutta la durata del tie-break si userà la numerazione progressiva.

b) I giocatori cambieranno campo dopo ogni quattro punti.

Il giocatore cui tocca il turno di servizio servirà il primo punto.

In seguito ogni giocatore servirà a rotazione per due punti, nello stesso ordine precedentemente stabilito in quella partita, fino a quando il set non sarà concluso.

REGOLA 18 - Formule di Gara

Numero massimo di partite

Normalmente si usa il tabellone “Vincenti- Perdenti”, uguale a quello del beach volley, ma può essere disputata una fase preliminare a giorni.

La squadra che perde un incontro, sulla distanza dei 9 giochi (long set), passa nel tabellone dei perdenti, se perde un altro incontro (sulla distanza dei 6 giochi) è eliminata, se invece continua a vincere ha la possibilità di arrivare sino alla finale con la vincitrice del girone dei Vincenti, in una finale di due partite vinte su tre (ai 6 giochi). Nel caso che la vincitrice del girone “vincenti” perda dalla vincitrice del girone “perdenti”, si disputa la finalissima sulla distanza dei 9 giochi.

L’organizzatore può decidere di fare tornei sulla sola distanza di un set, ad eliminazione diretta, senza ripescaggio. L’organizzatore può decidere di fare tornei a “gironi” di 4 o max 6 squadre, con due squadre o più qualificate, passando poi alla eliminazione diretta

REGOLA 19 - Decisioni degli Ufficiali di Gara

Negli incontri in cui viene nominato un arbitro, la sua decisione è definitiva; ma quando viene nominato un giudice di gara, si può far appello a lui contro la decisione di un arbitro su una questione di diritto, e in tutti questi casi la decisione del giudice di gara è definitiva. Negli incontri in cui siano nominati degli assistenti dell’arbitro le loro decisioni saranno definitive su questioni di fatto, a meno che, a giudizio dell’arbitro, sia stato commesso un errore evidente, nel qual caso egli potrà cambiare la decisione di un assistente o ordinare di rigiocare il punto. Quando un assistente non è in grado di decidere lo deve segnalare immediatamente all’arbitro che deve prendere una decisione. Quando un arbitro non è in grado di decidere su una questione di fatto, deve ordinare di rigiocare il punto. Negli incontri dove il giudice di gara è sul campo, in caso di evidenti errori, questi può ordinare ad un arbitro di far rigiocare il punto. Il giudice di gara, a sua discrezione, può, in qualsiasi momento, rinviare un incontro a causa dell’oscurità, delle condizioni del terreno o del tempo. In ogni caso di rinvio il punteggio precedente e i posti precedentemente occupati in campo restano acquisiti, a meno che il direttore di gara, il giudice di gara e i giocatori, all’unanimità, non si accordino diversamente.

REGOLA 20 - Gioco continuo e riposi

Il gioco deve essere continuo dalla prima battuta fino alla conclusione dell’incontro, secondo le disposizioni che seguono.

Il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ricevere quando il battitore è pronto a servire. Al cambio di campo non deve trascorrere più di un minuto e trenta secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco alla fine del gioco al momento in cui la palla è colpita per il primo punto del gioco successivo. È a discrezione dell’arbitro il caso in cui una interferenza renda impossibile rispettare la continuità del gioco.

Il gioco non deve avere mai sospensioni, dilazioni o interferenze allo scopo di permettere ad un giocatore di riprendere forza o fiato o condizione fisica.

INCIDENTE

1) Nel caso che un giocatore sia vittima di un incidente durante il palleggio preliminare o durante l'incontro, purché non si tratti di impossibilità a giocare per perdita naturale dell'efficienza fisica, egli ha diritto di chiedere e di ottenere per tale incidente una sospensione del gioco di tre minuti.

Dopo tale tempo, se il giocatore non si è ristabilito, perde l'incontro per abbandono.

2) Il Direttore di Gara o l'arbitro hanno la facoltà di sospendere il gioco ed autorizzare la sospensione dei tre minuti immediatamente dopo l'incidente. Il danno accidentale deve verificarsi a seguito di un incidente visibile, come una caduta, una collisione, uno strappo improvviso o un colpo.

3) Il giocatore può ricevere consulti, interventi medici e trattamenti da parte del massaggiatore o del medico del torneo, se disponibili, durante la sospensione dei tre minuti.

4) Altri trattamenti: quando il Direttore di gara lo ritenga appropriato e necessario, il giocatore può ricevere consulti e interventi da parte del massaggiatore o del medico durante i novanta secondi di ogni cambio di campo; tuttavia, se una squadra non si presenta in tempo sul terreno di gioco (tempo massimo cinque minuti) senza una ragione valida, è dichiarata perdente.

Il comitato organizzatore di un torneo ha la facoltà di decidere il tempo concesso per il palleggio preliminare, che comunque non potrà superare i tre minuti e che deve essere comunicato prima dell'inizio della manifestazione.

REGOLA 21 - Istruzioni ai giocatori

Durante il gioco di una competizione a squadre, un giocatore può ricevere consigli («coaching») dal capitano, che siede ai margini del campo, solamente quando cambia lato al termine di un gioco. Nel momento in cui la pallina viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).

I giocatori sono liberi di scegliere la propria posizione all'interno del proprio campo. Non ci sono posizioni prestabilite. Non sono previsti il cambio o la sostituzione dei giocatori.

La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.

È proibito toccare la rete.

REGOLA 22 - Le competizioni

Sono competizioni ufficiali tutte le manifestazioni sportive riconosciute dalla UISP..

Vi sono competizioni individuali e a squadre, maschili, femminili e a squadre miste. Vi sono anche competizioni per età:

- fino a 10-12-14-16-18 anni (categoria ALLIEVI);
- fino ai 21anni (JUNIORES);
- da 22 a 35 anni (SENIORES);
- sopra i 36 anni (OVER- 35-40-45-50-55).

Vi possono essere anche competizioni e tornei senza nessuna distinzione di età.

Sono previste sei suddivisioni:

CLASSE A1/A2/A3/A4/A5/A6: Equivalenti alle classifiche altri enti 4/1-2-3-4-5-6

Le competizioni si dividono in:

- Trofei vari
- Campionati individuali Nazionali, Regionali, Provinciali
- Coppa Italia
- Campionati a Squadre Nazionali, Regionali, Provinciali
- Per ogni stagione agonistica sarà stilato un calendario gare con le relative classifiche. Per organizzare una gara, ogni società deve farne richiesta al Consiglio Direttivo, almeno 30 giorni prima. Nel Beach Tennis si può giocare con 1 giocatore individuale o a squadre di due giocatori.

REGOLA 23 - Partecipazione ai tornei

Alle gare ufficiali ai Campionati Italiani, possono partecipare solo i giocatori con la tessera UISP. L'iscrizione alla competizione deve essere effettuata almeno tre giorni prima della gara, con il nome, cognome, società e tipo di gara. La tassa d'iscrizione viene stabilita dall'organizzatore. L'iscrizione alle gare, sia individuali che di squadra, deve essere inviata alla Società o al comitato organizzatore entro la data prescritta dal regolamento della manifestazione, e deve essere accompagnata dalla quota di iscrizione.

Sul foglio dovrà figurare il nome della società e il numero della tessera di ogni atleta.

Copia del foglio d'iscrizione dovrà essere inviata, inoltre, alla Segreteria UISP di competenza territoriale. Nel caso che tale iscrizione non pervenisse nel tempo utile fissato, gli atleti e le squadre ritardatarie non saranno ammesse alla gara.

Le leghe Territoriali organizzano autonomamente le gare o le manifestazioni, coordinandosi col livello regionale per inserirlo nel programma.

Il Livello Regionale organizza autonomamente le gare e le manifestazioni, coordinandosi col livello Nazionale per inserirlo nel programma.

Le Leghe Territoriali possono fare richiesta al livello regionale per organizzare gare o manifestazioni con valenza regionale o nazionale. La domanda deve essere corredata di tutte le indicazioni concernenti il luogo, i servizi accessori, eventuali sponsor, il piano finanziario necessario all'organizzazione ed una adeguata dotazione di premi.

REGOLA 24 - Ufficiali di gara

Tutte le competizioni ufficiali devono essere dirette da un direttore di gara della UISP. La UISP si riserva di inviare un Giudice di gara in qualità di Supervisore.

Tutti gli Ufficiali di gara devono avere l'apposito tesserino tecnico e saranno inseriti in un apposito albo.

La UISP organizzerà stage e corsi appositi.

REGOLA 25 - L'equipaggiamento

L'equipaggiamento di un giocatore si compone di pantaloncini o costume da bagno, maglia polo o canottiera; facoltativi sono il copricapo, la tuta, le scarpe e i calzettini.

Le uniformi degli atleti devono essere pulite; nelle competizioni ufficiali i giocatori di una squadra debbono indossare le uniformi dello stesso colore e dello stesso stile.

I giocatori possono portare gli occhiali a loro rischio.

REGOLA 26

Per svolgere una attività sportiva è fondamentale il rispetto delle regole: durante le gare sono i direttori di gara e i giudici a controllare che ciò avvenga. I giocatori devono conoscere le regole ufficiali ed attenersi ad esse.

I giocatori debbono accettare rispettosamente le decisioni degli arbitri senza discuterle. Chi sbaglia deve subire la sanzione prevista: per questo motivo è stata creata una “Commissione Disciplinare”.

In caso di dubbio, possono essere richiesti dei chiarimenti. I giocatori debbono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del fair play, non soltanto nei riguardi degli arbitri, ma anche degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico. I giocatori devono evitare azioni ed atteggiamenti volti ad influenzare le decisioni degli arbitri. I giocatori devono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.

È permessa la comunicazione tra i componenti della squadra durante la gara. I giocatori, durante la gara, sono autorizzati a parlare con gli arbitri, quando la palla non è in gioco. I giocatori devono essere autorizzati dagli arbitri ad abbandonare l'area di gioco. Al termine dell'incontro, i giocatori ringraziano gli arbitri e gli avversari.

REGOLA 27 - Condotta scorretta

La condotta scorretta di un giocatore, verso gli ufficiali di gara, gli avversari, il suo compagno di squadra, o il pubblico, è classificata in 4 categorie secondo la gravità degli atti.

- 1) Condotta antisportiva: discussione, intimidazione, ecc.**
- 2) Condotta maleducata: azione contraria alle buone maniere o ai principi morali, espressioni deprecabili.**
- 3) Condotta ingiuriosa: gesti o parole insultanti, offensivi o diffamatori.**
- 4) Aggressione: attacco fisico o tentativo di aggressione.**

REGOLA 28 - Le Sanzioni disciplinari

In relazione alla gravità della condotta scorretta, le sanzioni applicabili sono le seguenti :

- 1) Avvertimento-ammonizione per condotta scorretta: la condotta antisportiva non comporta una penalizzazione, ma il giocatore è avvertito per un eventuale recidiva (1° avvertimento);**
- 2) Penalizzazione per condotta scorretta: per condotta maleducata, il giocatore o la squadra è sanzionata con la perdita di un punto (2° avvertimento).**

Esiste anche la “Responsabilità

Oggettiva”: nel caso di un giocatore che abbia una condotta maleducata, ne risponde anche il compagno di squadra.

Se un giocatore bestemmia, perde automaticamente il game.

3) Espulsione: la ripetizione della condotta maleducata è sanzionata con l'espulsione; equivale alla perdita del set. (3° avvertimento)

4) Squalifica per condotta offensiva o aggressione: equivale alla perdita della partita. (4° e ultimo avvertimento).

Inoltre la Commissione Disciplinare (o il Consiglio Direttivo) può: squalificare un giocatore da una settimana fino a 12 mesi, sospendendolo dall'attività; togliere punti dalle classifiche; squalificare un campo per una o più giornate, o decidere di escluderlo dalla partecipazione a determinate manifestazioni.

Sono ammessi reclami entro 7 giorni dalla sanzione disciplinare: l'eventuale "riammissione" è a discrezione del Consiglio Direttivo.

Specifico su "PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI" in occasione di Gare, Tornei o Campionati:

mancata presentazione di atleti iscritti a tornei

- -Assenze giustificate con pagamento quota di iscrizione: Nessun provvedimento Disciplinare; l'atleta deve comunicare immediatamente l'assenza e la motivazione e produrre entro 3 gg la relativa giustificazione e contestualmente pagare la quota di iscrizione. La UISP comunicherà l'avvenuta sanatoria entro e non oltre **5 gg** dalla conclusione della competizione in atto. Sono considerate assenze giustificabili in caso di: malattia, infortunio, gravi motivi familiari
- -Assenza ingiustificata con ravvedimento quota di iscrizione: Squalifica per un turno di gara o una Tappa. L'atleta deve comunicare immediatamente l'assenza e pagare la quota di iscrizione entro 3 gg. La UISP comunicherà l'avvenuta sanatoria e il provvedimento disciplinare entro e non oltre **5 gg** dalla conclusione della competizione in atto.
- -Assenza ingiustificata senza pagamento quota: Squalifica da tutte le competizioni UISP in corso e se recidivo la squalifica verrà estesa per un anno sportivo. La UISP comunicherà il provvedimento disciplinare entro e non oltre **5 gg** dalla conclusione della competizione in atto.

In questo caso non sono ammessi reclami.

REGOLA 29 - Le classifiche

Una parte delle competizioni ufficiali deve essere finalizzata per la graduatoria delle classifiche nazionali.

Le classifiche saranno divise in Settore Beach Tennis, nelle 3 versioni con i racchettoni e con le racchette da tennis

- 1) Individuale maschile
- 2) Individuale femminile
- 3) Doppio maschile
- 4) Doppie femminile
- 5) Doppio misto

oltre alla divisione per età.

REGOLA 30 - Organi Tecnici

Gli organi tecnici sono costituiti dalle varie “Commissioni Tecniche” (una per settore).

La Commissione Tecnica ha il compito di suggerire al Consiglio Direttivo tutte le modifiche che essa riterrà opportune per migliorare il Beach Tennis.

REGOLA 31

Per tutto quello che l'attuale regolamento non prevede, si fa riferimento a quanto disposto dalle regole dell'Ordinamento Nazionale UISP Lega Tennis.

Lega Tennis - Sardegna

REGOLAMENTO TENNIS E BEACH TENNIS SENZA ARBITRO

- 1) Il presente Regolamento deve essere adottato nel caso che non vi sia possibilità di far arbitrare l'incontro da un tesserato o da un Arbitro qualificato.
- 2) Il tennis senza arbitro, non è una soluzione per chi volesse ingannare ma è lo strumento che i giocatori onesti devono utilizzare per giocare ad armi pari.
- 3) I giocatori hanno il dovere di impegnarsi al massimo delle loro capacità per effettuare le chiamate nel modo più preciso possibile.
- 4) Ogni giocatore fa le chiamate relative alla sua metà campo per le palle nella metà campo dell'avversario il giocatore può intervenire solo contro se stesso o su richiesta dell'avversario.
- 5) Le chiamate fatte dai giocatori su questioni di fatto sono definitive a meno che, in caso di discussioni, in presenza del Direttore di gara o Giudice di gara, questi potrà decidere, definitivamente, senza possibilità d'appello.
- 6) Si applica sempre il beneficio del dubbio, significa che, la chiamata va fatta solamente quando si ha la certezza che la palla fosse fuori.
- 7) Nessun punto deve essere rigiocato perché il giocatore non è sicuro della chiamata.
- 8) In caso di chiamata "fuori" errata il giocatore che ha fatto la chiamata sbagliata perde il punto: il punto non si rigioca.
- 9) Il battitore deve annunciare il conto dei giochi prima di iniziare a servire nel nuovo gioco ed il conto dei punti prima di servire per ogni punto.
- 10) Iniziare a giocare un punto significa che si è d'accordo con il punteggio annunciato.
- 11) La chiamata "fuori" o palla nulla deve essere fatta immediatamente; in caso contrario, non si può fare la chiamata e la palla rimane in gioco.
- 12) La chiamata fatta dal giocatore interrompe il gioco.
- 13) Se il giocatore fa la chiamata in ritardo mentre la palla è ancora in gioco perde il punto, se la fa a punto finito non ha alcun valore:
- 14) Un rimando effettuato su una palla molto difficile da giudicare, ma chiamata fuori immediatamente dopo il rimando non è considerata come intenzione di continuare il gioco.
- 15) Su una valutazione dubbia è preferibile effettuare il rimando chiamare il "NO" e evidenziare segno della palla, senza toccarlo: toccare il segno equivale dare il punto all'avversario.
- 16) Solo su terra battuta il segno di una palla può essere verificato dai giocatori.
- 17) Se i giocatori sono d'accordo sul segno ma non sulla sua interpretazione (palla dentro o fuori) debbono chiamare il Direttore o Giudice di gara che, anche se non erano presenti durante la fase di gioco, daranno il loro parere che sarà definitivo..
- 18) E' vietato chiedere l'aiuto di spettatori o altre persone, per fare una chiamata o chiedere quant'altro succede in campo.
- 19) Le chiamate riguardanti, la palla che ha fatto il doppio rimbalzo, la palla che tocca il giocatore, un giocatore che tocca la rete, o che colpisce la palla prima che abbia oltrepassato la rete, possono essere effettuate solo dal giocatore che commette l'infrazione.
- 20) Il Direttore o Giudice di gara. è responsabile dell'applicazione delle norme del presente Regolamento.
- 21) Le decisioni relative alla interpretazione delle regole del tennis (prese dai giocatori) sono appellabili presso il Direttore/Giudice di gara designato il quale decide definitivamente.



Lega Tennis - Sardegna

IL DOPING

Non parliamo di doping perché è di moda. La Uisp, oltre all'impegno per garantire il diritto allo sport per tutti, ritiene altrettanto doveroso garantirlo pulito. Recenti episodi, in molti sport, ma in particolare nel ciclismo e nel calcio, dimostrano una volta di più che il problema c'è e va affrontato ad occhi aperti. Vale a dire, con la consapevolezza che esistono molte forme di doping, e non tutte appartengono esclusivamente allo sport di vertice. C'è una cultura degli additivi farmacologici e del doping diffusa anche nello sport di base, senza distinzioni di età. Negare questa realtà equivale a essere complici della massiccia e impropria diffusione di medicinali superflui, se non dannosi, e di sostanze autenticamente dopanti. Contro questa cultura del doping la Uisp intende battersi con la massima vigilanza, il massimo impegno e con regole precise. Per uno sport pulito. Ecco perché parliamo di doping. Per dire che non basta parlarne ma è necessario agire. Come la Uisp sta facendo e continuerà a fare.

Codice Etico

NOI ATLETI, ALLENATORI, TECNICI E DIRIGENTI DELL'UISP CI IMPEGNAMO A:

- 1) Batterci contro la cultura del doping e dello sport di farmacia.
- 2) Informare dettagliatamente tutti gli sportivi sui danni prodotti dal doping e dall'uso distorto dei farmaci.
- 3) Mantenere la pulizia, mentale e fisica, dello sport senza mai suggerire a nessuno di aumentare artificialmente le prestazioni.
- 4) Vigilare sul non inquinamento dell'attività sportiva, provenga esso dai tecnici, dai medici, dagli atleti, da loro familiari e conoscenti.
- 5) Riconoscere e rispettare i limiti di ogni atleta, migliorando la sua condizione fisica solo con l'allenamento e mai con additivi illeciti.
- 6) Denunciare presso le sedi competenti ogni pratica doping di cui veniamo a conoscenza.
- 7) Accettare l'espulsione automatica dall'Uisp per chi contravvenga a uno dei punti sopra elencati e, in caso di provato coinvolgimento con il doping, la denuncia alle autorità competenti.