



COMITATO REGIONALE TOSCANA

UISP TOSCANA

REGOLE DEL BEACH TENNIS

(EDIZIONE GENNAIO 2021)

INDICE

1	<u>PREFAZIONE.....</u>	<u>4</u>
2	<u>MANIFESTAZIONI.....</u>	<u>4</u>
3	<u>PARTECIPAZIONE (TESSERAMENTO, CERTIFICAZIONE MEDICA).....</u>	<u>5</u>
3.1	<u>Partecipazione.....</u>	<u>5</u>
3.2	<u>Tesseramento.....</u>	<u>5</u>
4	<u>ORGANIZZAZIONE TORNEI.....</u>	<u>5</u>
5	<u>REGOLAMENTO SEGNALAZIONI (SANZIONI, RICORSI, GIUSTIZIA SPORTIVA).....</u>	<u>6</u>
6	<u>REGOLAMENTO COMPETIZIONI BEACH TENNIS UISP.....</u>	<u>6</u>
7	<u>REGOLE DEL BEACH TENNIS.....</u>	<u>6</u>
7.1	<u>Il campo.....</u>	<u>7</u>
7.2	<u>Zona vietata.....</u>	<u>7</u>
7.3	<u>Invasione.....</u>	<u>8</u>
7.4	<u>Superficie di gioco.....</u>	<u>8</u>
7.5	<u>Palle.....</u>	<u>8</u>
7.6	<u>La racchetta.....</u>	<u>9</u>
7.7	<u>Punteggio in un incontro.....</u>	<u>10</u>
7.8	<u>Punteggio in una partita.....</u>	<u>10</u>
7.9	<u>Punteggio in un gioco.....</u>	<u>10</u>
7.10	<u>Battitore e ribattitore.....</u>	<u>11</u>
7.11	<u>Scelta del lato del campo e della battuta.....</u>	<u>12</u>
7.12	<u>Cambio del lato del campo.....</u>	<u>12</u>
7.13	<u>Palla in gioco.....</u>	<u>12</u>
7.14	<u>Palla che tocca la linea.....</u>	<u>13</u>
7.15	<u>Palla che tocca un arredo permanente o i pali della rete.....</u>	<u>13</u>
7.16	<u>Ordine di battuta.....</u>	<u>13</u>
7.17	<u>Ordine di ribattuta in doppio.....</u>	<u>13</u>
7.18	<u>La battuta.....</u>	<u>14</u>
7.19	<u>Come battere.....</u>	<u>14</u>
7.20	<u>Fallo di piede.....</u>	<u>14</u>
7.21	<u>Fallo di battuta.....</u>	<u>15</u>
7.22	<u>Quando battere e ribattere.....</u>	<u>15</u>
7.23	<u>Colpo nullo in battuta.....</u>	<u>15</u>
7.24	<u>Colpo nullo.....</u>	<u>16</u>

7.25	<u>Perdita del punto.....</u>	<u>16</u>
7.26	<u>Risposta buona.....</u>	<u>17</u>
7.27	<u>Istruzioni ai giocatori.....</u>	<u>17</u>
7.28	<u>Disturbo.....</u>	<u>17</u>
7.29	<u>Direzione gare giurie.....</u>	<u>18</u>
7.29.1	<u>Regolamento Beach Tennis senza arbitro.....</u>	<u>18</u>
7.30	<u>Rispetto delle regole.....</u>	<u>20</u>
7.31	<u>Regolamento disciplinare (sanzioni, ricordi, giustizia sportiva).....</u>	<u>20</u>
7.32	<u>Gioco continuo e riposi.....</u>	<u>21</u>
7.33	<u>Esclusioni / Inclusioni.....</u>	<u>22</u>
8	<u>COMPETIZIONI.....</u>	<u>23</u>
8.1	<u>Beach tennis giovanile.....</u>	<u>23</u>
8.2	<u>Le classifiche.....</u>	<u>24</u>
9	<u>IL DOPING.....</u>	<u>24</u>
10	<u>CODICE ETICO.....</u>	<u>25</u>

PREFAZIONE

La UISP in risposta alle specifiche esigenze degli associati praticanti la disciplina sportiva del Beach Tennis, attraverso la propria Struttura di Attività Beach Tennis, elabora il presente ordinamento al fine di conformare la pratica delle attività ed i relativi percorsi formativi secondo criteri condivisi di buona tecnica e sicurezza. L'UISP pratica, promuove e organizza la pratica amatoriale del Beach Tennis considerando l'approccio alle attività competitive come ulteriore occasione ludico motoria di confronto e condivisione tra associazioni e soci praticanti.

Le associazioni affiliate promuovono la pratica del beach tennis secondo criteri stabiliti dal presente regolamento.

La UISP, attraverso la propria Struttura di Attività Beach Tennis, si rivolge a tutti coloro che non interpretano il beach tennis in maniera esclusivamente agonistica, a chi, per motivi sociali o di disagio, non ha mai potuto praticare questo sport.

Con la presente regolamentazione, si stabilisce una struttura di base che sia organica ed uniforme su tutto il territorio nazionale, relativamente all'organizzazione ed allo sviluppo del settore tecnico, per permettere a chiunque appassionato di Beach tennis tesserato UISP, di vedere realizzate le proprie aspirazioni e poter conferire concretezza alla qualifica tecnica potendola utilizzare ad ogni livello UISP.

Il regolamento delle attività Beach Tennis Uisp è redatto in armonia con il regolamento tecnico UISP nazionale Tennis-Beach Tennis e Padel, che tiene conto della convenzione in essere tra FIT e UISP per regolamentare l'attività agonistica di prestazione.

MANIFESTAZIONI

Le manifestazioni sono da considerarsi dilettantistiche e associative, sono rivolte ai tesserati Uisp per le discipline del Tennis-Beach Tennis e Padel, in regola col tesseramento per l'anno in corso, ancorché tesserati anche con altri Organismi riconosciuti dal Coni

PARTECIPAZIONE (TESSERAMENTO, CERTIFICAZIONE MEDICA)

1.1 Partecipazione

Salvo diversamente comunicato prima della competizione, è consentita la partecipazione ai giocatori iscritti nella CLASSIFICA UISP-CATEGORIA UNO (Maschile e Femminile) stilata annualmente da una Commissione Regionale preposta.

1.2 Tesseramento

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.

Sono ammessi a giocare tutti i giocatori di qualsiasi età e livello, senza esclusione alcuna, purchè in possesso di Tessera UISP per l'anno in corso, ancorchè tesserati anche con altri Organismi, enti o federazioni riconosciuti dal Coni.

Al fine di tutelare la salute degli associati e garantire sotto il profilo delle responsabilità le società Uisp è richiesto obbligatoriamente il certificato medico sportivo previsto dal D.M del 18 febbraio del 1982.

ORGANIZZAZIONE TORNEI

Il Livello Provinciale organizza 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.

Il Livelli Provinciali 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.

Per dubbi, chiarimenti e comunicazioni ufficiali, prego contattare il proprio comitato di appartenenza. Per contatti fare riferimento a:

www.uisp.it/toscana/

REGOLAMENTO SEGNALAZIONI (SANZIONI, RICORSI, GIUSTIZIA SPORTIVA)

Questa sezione è stata creata per le segnalazioni al giudice sportivo, relativamente ad infrazioni al codice di comportamento etico UISP. Dette segnalazioni saranno fatte dal Direttore o responsabile del torneo.

Per infrazioni si intendono tutti quei comportamenti volontari che vanno in contrasto con i doveri dei giocatori che vogliono far parte del movimento etico sportivo UISP, come ad esempio:

- assenza ingiustificata e senza avviso

- comportamento antisportivo o maleducato
- mancanza di rispetto nei confronti dei responsabili del torneo e/o di tesserati o dirigenti

Alle infrazioni verrà attribuito un cartellino giallo: tale cartellino sospenderà immediatamente tutte le attività del tesserato in modo temporaneo. A seconda del tipo di infrazione verrà assegnata una sanzione pecuniaria e/o inibizione temporanea alle attività, trascorsa la quale si potrà essere riammessi alle attività.

REGOLAMENTO COMPETIZIONI BEACH TENNIS UISP

Redatto in riferimento al Regolamento Tecnico Uisp Nazionale Tennis, capitolo Tipologia Attività, Punto F. “Tennis per tutti”, ed in armonia con la convenzione stipulata tra FIT e UISP. ART. 1

REGOLE DEL BEACH TENNIS

1.3 Il campo

- 1) Il campo è un rettangolo lungo m 16 e largo m 8, per le gare di doppio, e m 4,5 per le gare di singolare.
- 2) Il campo è diviso a metà da una rete sospesa ad una corda o cavo metallico, che passa al di sopra o è attaccato a due pali ad un'altezza di m 1,70 (L'altezza della rete può essere aumentata a 1,80 m nei tornei maschili previa autorizzazione scritta della UISP).
- 3) La rete deve riempire completamente lo spazio compreso tra i due pali ed è a maglie sufficientemente piccole da non permettere alla palla di attraversarla. L'altezza della rete deve essere la stessa in tutte le sue parti. Un nastro copre la corda o cavo metallico e l'orlo superiore della rete.
- 4) L'altezza della rete non può mai essere modificata durante la manifestazione.
- 5) Le linee all'estremità del campo sono chiamate linee di fondo e quelle ai lati del campo sono chiamate linee laterali.
- 6) Tutte le misure del campo sono prese dal margine esterno delle linee che lo delimitano; tutte le linee del campo sono dello stesso colore, che contrasti chiaramente con quello della superficie del campo. Tutte le linee debbono essere chiaramente visibili prima dell'inizio di ciascun punto.
- 7) Le misure del campo possono modificarsi durante il gioco di un punto, a causa del movimento naturale delle righe sulla sabbia, ma tutte le linee debbono ritornare alla loro posizione originale prima dell'inizio di ogni punto.

1.4 Zona vietata

Non è consentita la pratica del muro (regola zona vietata).

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.

1.5 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.

1.6 Superficie di gioco

La superficie di gioco è costituita da sabbia livellata, piana ed uniforme per quanto possibile, senza sassi, conchiglie od altri oggetti irregolari; non deve costituire alcun pericolo di danno per i giocatori.

1.7 Palle

Gli organizzatori delle manifestazioni debbono comunicare preventivamente:

- 1) il numero delle palle per il gioco (2, 3, 4 o 6);
- 2) le modalità per il cambio delle palle, se previsto.

Il cambio delle palle, se previsto, può essere effettuato:

- 1) dopo un numero dispari definito di giochi, nel qual caso, il primo cambio deve avvenire due giochi prima di tutti gli altri, per tener conto del riscaldamento. Il tie-break conta come un gioco ai fini del cambio delle palle. Il cambio non può essere effettuato all'inizio del tie-break ed, in questo caso, è differito all'inizio del secondo gioco della partita successiva; ovvero

2) all'inizio della partita.

Se la palla si rompe durante il gioco, il punto deve essere rigiocato.

Le palle usate in competizioni soggette alle Regole del beach tennis devono essere incluse nell'elenco ufficiale delle palle approvate dalle federazioni nazionali o Internazionali.

1.8 La racchetta

Le racchette approvate per il gioco secondo le Regole di beach tennis debbono avere le caratteristiche indicate sotto:

- 1) la superficie di battuta, definita come l'area piatta della testa della racchetta delimitata dal bordo interno dell'ovale o i fori di diametro maggiore di 13 mm, prendendo la più piccola delle due, non può superare cm 30 in lunghezza e cm 26 in larghezza;
- 2) la racchetta non deve superare la lunghezza di cm 50, dall'inizio del manico al termine della testa; la testa non deve superare in larghezza cm 26;
- 3) l'ampiezza del profilo tra le due superfici d'impatto (spessore) deve essere costante e non deve superare mm 38;
- 4) fori maggiori di 13 mm di diametro non possono estendersi oltre i 40 mm dal bordo della racchetta, eccetto i fori che costituiscono parte della gola;
- 5) la racchetta deve essere priva di ogni dispositivo atto a fornire al giocatore durante l'incontro comunicazioni, consigli od istruzioni di qualsiasi genere, udibili o visibili. Sono consentiti oggetti attaccati, protrusioni e dispositivi approvati per la tecnologia per l'analisi del giocatore.

1.9 Punteggio in un incontro

Un incontro può essere giocato al meglio delle tre partite (il giocatore/la coppia deve vincere due partite per vincere l'incontro).

La formula scelta deve essere resa nota prima della competizione.

1.10 Punteggio in una partita

- 1) Il punteggio in una partita è quello della "partita con tie-break": il primo giocatore/coppia che vince sei giochi vince la partita, purché abbia un vantaggio di due giochi sul giocatore/coppia avversaria; se il punteggio arriva a sei giochi pari, si gioca il tie-break.
- 2) Quando il punteggio arriva ad una partita pari, si gioca un tie-break decisivo dell'incontro, che sostituisce la partita decisiva finale, il primo giocatore/coppia che vince dieci punti vince il tie-break decisivo e la partita, purché abbia un vantaggio di due

punti sul giocatore/coppia avversaria. I giocatori cambieranno campo dopo ogni punto dispari.

La formula scelta deve essere resa nota prima della competizione.

1.11 Punteggio in un gioco

Se non c'è l'arbitro, il punteggio del gioco deve essere chiamato dal battitore prima dell'inizio di ogni punto.

Gioco normale:

a) in un gioco normale il punteggio è il seguente, con il punteggio del battitore chiamato per primo:

1) nessun punto = zero

2) primo punto = quindici

3) secondo punto = trenta

4) terzo punto = quaranta

5) quarto punto = gioco

b) se entrambi i giocatori/coppie hanno vinto tre punti, il punteggio è "parità" e si gioca un punto decisivo; il giocatore/la coppia che vince questo punto decisivo vince il gioco.

Gioco tie-break:

a) nel gioco tie-break i punti sono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc. Il giocatore/coppia che per primo vince dieci punti vince il gioco e la partita, purché abbia un vantaggio di due punti sul giocatore/coppia avversario/a; altrimenti, il gioco continua finché si raggiunge questo vantaggio;

b) il giocatore a cui spetta il turno di battuta batte il primo punto del tie-break; i seguenti due punti sono battuti dal giocatore avversario o, nel doppio, da quello della coppia avversaria a cui spetta il turno di battuta. Di seguito, ogni giocatore o coppia batte alternativamente due punti consecutivi, fino alla fine del tie-break (in doppio, la rotazione della battuta in ciascuna coppia mantiene lo stesso ordine per tutta la partita)

c) il giocatore/coppia a cui spetta il primo turno di battuta nel tie-break è ricevitore/ricevitrice nel primo gioco della partita seguente.

1.12 Battitore e ribattitore

I giocatori/coppie devono stare ai lati opposti della rete. Il battitore è il giocatore che mette in gioco la palla per il primo punto. Il giocatore/coppia pronto a ribattere la palla messa in gioco dal battitore è il ribattitore/i.

Prima dell'inizio di ogni punto il ribattitore/i deve prendere posizione, seguito dal battitore che esegue la battuta. Il ribattitore/i non può modificare sostanzialmente la sua posizione sia rispetto al compagno sia al battitore quando il battitore ha preso la sua posizione finché la palla è messa in gioco. La regola della zona vietata deve essere applicata in ogni incontro ed il ribattitore non può toccare alcuna parte del campo all'interno della zona vietata finché la palla è messa in gioco.

1.13 Scelta del lato del campo e della battuta

La scelta del lato del campo e della battuta o della ribattuta nel primo gioco è decisa dal sorteggio prima dell'inizio del palleggio preliminare.

Il giocatore/coppia che vince il sorteggio può scegliere:

- di battere o di ribattere nel primo gioco dell'incontro, per cui il giocatore/coppia avversario sceglie il lato del campo per il primo gioco, oppure
- il lato del campo per il primo gioco dell'incontro, per cui il giocatore/coppia avversario sceglie di battere o di ribattere nel primo gioco, oppure di chiedere che il giocatore/coppia avversaria faccia una delle scelte precedenti.

1.14 Cambio del lato del campo

1) I giocatori/coppie cambiano lato del campo alla fine del primo, terzo, quinto e dei successivi giochi dispari di ciascuna partita.

2) Cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita, tranne quando il numero totale dei giochi di quella partita è pari ed in tal caso il cambio avviene alla fine del primo gioco della partita successiva.

3) Durante il tie-break, i giocatori/coppie cambiano lato del campo dopo il primo punto e poi ogni quattro punti.

1.15 Palla in gioco

Salva la chiamata di un fallo o di un colpo nullo, la palla è in gioco dal momento in cui è colpita dal battitore e rimane in gioco finché il punto è assegnato.

1.16 Palla che tocca la linea

- 1) La palla che tocca la linea si considera caduta nel campo delimitato da quella linea.
- 2) Nel caso di spostamento di qualsiasi linea, prima di iniziare il punto ciascun giocatore/coppia può chiedere agli avversari di mettere a posto la linea, ma il riposizionamento non ha effetto sulle chiamate dei punti precedenti.

1.17 Palla che tocca un arredo permanente o i pali della rete

Se la palla in gioco tocca un arredo permanente od i pali della rete prima di toccare il suolo, il giocatore che ha colpito la palla perde il punto.

1.18 Ordine di battuta

- 1) Alla fine del gioco normale, il ribattitore/i è il battitore/i ed il battitore/i è il ribattitore/i nel gioco seguente.
- 2) In doppio, la coppia cui spetta di battere nel primo gioco di ogni partita decide quale giocatore deve battere in quel gioco. Analogamente, prima dell'inizio del secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore deve battere in quel gioco.

Il compagno del giocatore che ha battuto nel primo gioco batte nel terzo gioco ed il compagno di chi ha battuto nel secondo gioco, batte nel quarto gioco. Questa rotazione delle battute continua fino al termine della partita.

1.19 Ordine di ribattuta in doppio

La palla messa in gioco dal battitore può essere ribattuta dall'uno o dall'altro giocatore (ribattitore) della coppia dalla parte opposta della rete.

1.20 La battuta

- 1) Immediatamente prima di iniziare il movimento della battuta, il battitore deve stare con entrambi i piedi dietro (cioè più lontano dalla rete) la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari delle linee laterali.

Il battitore deve poi lanciare la palla con la mano in qualsiasi direzione e colpirla con la racchetta prima che tocchi il suolo; il movimento della battuta è completato nel momento in cui la racchetta colpisce la palla o la manca.

- 2) Il giocatore con l'uso di un solo braccio può usare la racchetta per lanciare la palla.

1.21 Come battere

Durante l'esecuzione della battuta, il battitore può stare in qualunque punto dietro la linea di fondo.

La palla battuta deve passare sopra la rete prima che un ribattitore possa colpirla.

Non è prevista una seconda battuta.

Nelle gare di doppio misto, l'uomo deve battere dal basso.

1.22 Fallo di piede

Durante il movimento della battuta, il battitore non deve:

- 1) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; oppure
- 2) toccare la linea di fondo o il campo con l'uno o l'altro piede; oppure
- 3) toccare il terreno oltre l'immaginario prolungamento delle linee laterali con l'uno o l'altro piede.

Se il battitore viola questa regola, commette fallo di piede.

1.23 Fallo di battuta

La battuta è fallo se:

- 1) il battitore commette fallo di piede
- 2) la palla battuta tocca un arredo permanente o il palo della rete; oppure
- 3) la palla battuta tocca il battitore o il suo compagno o qualunque cosa che il battitore o il compagno del battitore indossano o portano.

1.24 Quando battere e ribattere

Il battitore non deve battere fin quando il ribattitore/i non sia pronto. Tuttavia il ribattitore/i deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto.

Un ribattitore che tenta di ribattere la battuta è considerato pronto. Se si dimostra che il ribattitore non era pronto, la battuta non può essere chiamata fallo.

Ogni giocatore deve battere entro 30 secondi, dopo tale tempo perde il punto.

1.25 Colpo nullo in battuta

La battuta che tocca la rete, la cinghia o il nastro e prosegue oltre la rete, è in gioco (regola senza nullo).

1.26 Colpo nullo

In tutti i casi in cui vi è la chiamata di colpo nullo, si rigioca l'intero punto.

1.27 Perdita del punto

Si perde il punto se:

- 1) il battitore commette fallo di battuta;
- 2) la palla colpisce il suolo all'interno del campo di gioco dalla propria parte della rete;
- 3) un giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi il suolo o un oggetto, al di fuori del giusto campo;
- 4) un giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima di toccare terra, tocchi un arredo permanente od il palo della rete;
- 5) un giocatore accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta;
- 6) un giocatore o la racchetta, in mano o no, o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete, i pali della rete, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro o il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco;
- 7) un giocatore colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete;
- 8) la palla in gioco tocca un giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta;
- 9) la palla in gioco tocca la racchetta quando il giocatore non la sta tenendo;
- 10) entrambi i giocatori della coppia in doppio toccano la palla per il rimando;
- 11) un giocatore della coppia battitrice o ribattitrice tocca qualsiasi parte del campo all'interno della zona vietata prima che la palla sia messa in gioco.

1.28 Risposta buona

La risposta è buona se:

- 1) la palla tocca la rete, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro, purché essa passi al di sopra di ognuno di essi e tocchi terra entro il giusto campo; oppure

- 2) la palla è rimandata esternamente ai pali della rete, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, purché tocchi terra nel campo giusto; oppure
- 3) la racchetta del giocatore passa sopra la rete dopo che questi ha colpito la palla dalla sua parte della rete e la palla tocca terra nel campo giusto; oppure
- 4) un giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente nel campo giusto.

1.29 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).

La collisione fra giocatori della stessa squadra non costituisce fallo.

È proibito toccare la rete.

1.30 Disturbo

Se un giocatore è disturbato mentre gioca il punto da un atto intenzionale di un avversario, vince il punto.

Tuttavia il punto deve essere rigiocato, se un giocatore è disturbato mentre gioca il punto o da un atto non intenzionale di un avversario o da qualcosa al di fuori del controllo del giocatore (esclusi gli arredi permanenti).

1.31 Direzione gare giurie

Vige la regola dell'auto-arbitraggio il regolare svolgimento dei tornei etc. è garantito da un tecnico della società organizzatrice o da un suo delegato riconosciuto Uisp.

7.29.1 Regolamento Beach Tennis senza arbitro

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.

- 1) Il beach 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.
- 2) I giocatori hanno il dovere di impegnarsi al massimo delle loro capacità per effettuare le chiamate nel modo più preciso possibile.
- 3) 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.

- 4) Le chiamate fatte dai giocatori su questioni di fatto sono definitive a meno che, in caso di discussioni, in presenza del tecnico della società organizzatrice o da un suo delegato riconosciuto Uisp, questi potrà decidere, definitivamente, senza possibilità d'appello.
- 5) Si applica sempre il beneficio del dubbio, significa che, la chiamata va fatta solamente quando ha la certezza che la palla fosse fuori.
- 6) Nessun punto deve essere rigiocato perché il giocatore non è sicuro della chiamata.
- 7) In caso di chiamata "fuori" errata il giocatore che ha fatto la chiamata sbagliata perde il punto, non si rigioca.
- 8) 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.
- 9) Iniziare a giocare un punto significa che si è d'accordo con il punteggio annunciato.
- 10) La chiamata "fuori" o palla nulla deve essere fatta immediatamente; in caso contrario, non si fare la chiamata e la palla rimane in gioco.
- 11) La chiamata fatta dal giocatore interrompe il gioco.
- 12) Se il giocatore fa la chiamata in ritardo mentre la palla è ancora in gioco perde il punto, se la fa punto finito non ha alcun valore:
- 13) 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.
- 14) 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.
- 15) Se i giocatori sono d'accordo sul segno ma non sulla sua interpretazione (palla dentro o fuori) debbono chiamare il tecnico della società organizzatrice o da un suo delegato riconosciuto Uisp che, anche se non erano presenti durante la fase di gioco, daranno il loro parere che sarà definitivo.
- 16) E' vietato chiedere l'aiuto di spettatori o altre persone, per fare una chiamata o chiedere quant'altro succede in campo.
- 17) Il tecnico della società organizzatrice o da un suo delegato riconosciuto Uisp è responsabile dell'applicazione delle norme del presente Regolamento.
- 18) Le decisioni relative alla interpretazione delle regole del beach tennis (prese dai giocatori) sono appellabili presso il tecnico della società organizzatrice o da un suo delegato riconosciuto Uisp di gara designato il quale decide definitivamente.

1.32 Rispetto delle regole

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

I giocatori debbono accettare rispettosamente le decisioni dei direttori/arbitri senza discuterle.

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.

1.33 Regolamento disciplinare (sanzioni, ricordi, giustizia sportiva)

Questa sezione è stata creata per le segnalazioni al giudice sportivo, relativamente ad infrazioni al codice di comportamento etico UISP. Dette segnalazioni saranno fatte dal Direttore o responsabile del torneo.

Per infrazioni si intendono tutti quei comportamenti volontari che vanno in contrasto con i doveri dei giocatori che vogliono far parte del movimento etico sportivo UISP, come ad esempio:

- assenza ingiustificata e senza avviso
- comportamento antisportivo o maleducato
- mancanza di rispetto nei confronti dei responsabili del torneo e/o di tesserati o dirigenti

Alle infrazioni verrà attribuito un cartellino giallo: tale cartellino sospenderà immediatamente tutte le attività del tesserato in modo temporaneo. A seconda del tipo di infrazione verrà assegnata una sanzione pecuniaria e/o inibizione temporanea alle attività, trascorsa la quale si potrà essere riammessi alle attività.

1.34 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.

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.

INCIDENTE

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.

Il tecnico della società organizzatrice o da un suo delegato riconosciuto Uisp 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.

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.

Altri trattamenti: quando il tecnico della società organizzatrice o da un suo delegato riconosciuto Uisp 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.

1.35 Esclusioni / Inclusioni

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

Quanto presente nell'attuale regolamento può essere superato dallo specifico regolamento redatto in occasione di ciascun torneo.

COMPETIZIONI

Sono competizioni ufficiali tutte le manifestazioni sportive riconosciute dalla UISP. Vi sono competizioni individuali e a squadre, maschili, femminili e 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.

Le competizioni si dividono in:

- Trofei vari , circuiti
- Campionati individuali Nazionali, Regionali, Provinciali
- Coppa Italia
- Campionati a Squadre Nazionali, Regionali, Provinciali

1.36 Beach tennis giovanile

Beach tennis per under 18, under 16 e under 14

Campo:

Il campo per le gare degli under 18 (maschi e femmine) è lungo m 16,00 e largo m 8,00.

La rete è alta m 1,70 per tutta la larghezza del campo.

Le predette misure del campo devono applicarsi anche a tutte le gare under 16 e under 14.

- 1) Beach tennis per under 12 e under 10.

Campo:

Il campo per le gare degli under 12 e degli under 10 (maschi e femmine) ha dimensioni ridotte come segue.

Il campo è un rettangolo lungo m 14,00 e largo m 7,00.

La rete è alta m 1,50 per tutta la larghezza del campo.

1.37 Le classifiche

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

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

oltre alla divisione per età.

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) Enunciare 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.