

REGOLE DEL BEACH TENNIS

(edizione 2016 – Atti ufficiali n.7 BIS di Luglio 2016)

INDICE

	Prefazione	pag.	2
Regola 1	Il campo	“	3
Regola 2	Superficie di gioco	“	3
Regola 3	Arredi permanenti	“	3
Regola 4	Palle	“	3
Regola 5	La racchetta	“	3
Regola 6	Punteggio in un incontro	“	4
Regola 7	Punteggio in una partita	“	4
Regola 8	Punteggio in un gioco	“	4
Regola 9	Battitore e ribattitore	“	4
Regola 10	Scelta del lato del campo e della battuta	“	5
Regola 11	Cambio del lato del campo	“	5
Regola 12	Palla in gioco	“	5
Regola 13	Palla che tocca la linea	“	5
Regola 14	Palla che tocca un arredo permanente o il palo della rete	“	5
Regola 15	Ordine di battuta	“	5
Regola 16	Ordine di ribattuta	“	5
Regola 17	La battuta	“	6
Regola 18	Come battere	“	6
Regola 19	Fallo di piede	“	6
Regola 20	Fallo di battuta	“	6
Regola 21	Quando battere e ribattere	“	6
Regola 22	Colpo nullo in battuta	“	7
Regola 23	Colpo nullo	“	7
Regola 24	Perdita del punto	“	7
Regola 25	Risposta buona	“	7
Regola 26	Disturbo	“	8
Regola 27	Correzione degli errori	“	8
Regola 28	Compiti degli ufficiali di gara sul campo	“	8
Regola 29	Gioco continuo	“	8
Regola 30	Istruzioni ai giocatori	“	9
Regola 31	Tecnologia per l'analisi del giocatore	“	9
	Modificazioni delle Regole di beach tennis	“	9
Appendice I	La racchetta	“	10
Appendice II	La palla	“	10
Appendice III	Tecnologia per l'analisi del giocatore	“	10
Appendice IV	Pubblicità	“	11
Appendice V	Procedure e metodi diversi di punteggio	“	11
Appendice VI	Compiti degli ufficiali di gara in campo	“	12
Appendice VII	Bach tennis giovanile	“	13
Appendice VIII	Pianta del campo	“	13
Appendice IX	Suggerimenti per delimitare un campo	“	15

PREFAZIONE

1. L'ITF (International tennis federation) è l'organo internazionale di governo del tennis, compreso il beach tennis, ed i suoi doveri e le sue responsabilità comprendono la definizione delle Regole di beach tennis.
2. Per assistere l'ITF nell'adempimento della sua responsabilità, l'ITF ha nominato una Commissione per il beach tennis, che continuamente controlla il gioco e le sue regole, e quando lo ritiene necessario esprime raccomandazioni per le variazioni al Comitato per le regole di tennis, che a sua volta sottopone le raccomandazioni al Consiglio di amministrazione dell'ITF, che è l'autorità finale per approvare ogni variazione alle regole del tennis e del beach tennis.
3. L'Appendice V elenca tutte le note ed approvate procedure e metodi diversi di punteggio. Inoltre, di propria iniziativa o su richiesta di parti interessate, alcune variazioni alle regole possono essere approvate dall'ITF a scopo di prova in un limitato numero di gare o manifestazioni o per un periodo di tempo limitato. Tali variazioni non sono incluse nelle regole pubblicate e necessitano di un rapporto all'ITF al termine del periodo di prova.
4. Le dizioni International tennis federation o ITF debbono qui intendersi riferite all'ITF Limited.

Nota. Eccetto quando è diversamente stabilito, ogni riferimento di queste regole ai giocatori comprende anche le giocatrici

Regola 1 – 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 ciascuno ad un'altezza minima di m 1,70.
3. La rete è montata in modo da 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 in tutte le sue parti è di m 1,70. Un nastro copre la corda o cavo metallico e l'orlo superiore della rete.
4. Il diametro massimo della corda o cavo metallico è di cm 0,80.
5. Il nastro è largo da cm 5,00 a cm 6,35 in ciascun lato.
6. Le linee del campo sono larghe da cm 2,50 a cm 5, eccetto le linee di fondo che possono essere larghe fino a cm 10.
7. Le linee all'estremità del campo sono chiamate linee di fondo e quelle ai lati del campo sono chiamate linee laterali.
8. 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.
9. 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.
10. In aggiunta al campo sopra descritto, le misure del campo possono essere modificate per le gare giovanili del beach tennis, secondo le previsioni dell'Appendice VII.

Regola 2 – Superficie di gioco

1. 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.

NOTA ITF: le linee guida per la profondità minima della sabbia sono riportate nell'Appendice IX.

Regola 3 – Arredi permanenti

1. Gli arredi permanenti del campo comprendono le recinzioni di fondo e laterali, gli spettatori, le tribune e le sedie per gli spettatori, tutti gli altri arredi attorno e sopra il campo, l'arbitro, i giudici di linea, quando sono nei loro rispettivi posti.

Regola 4 - Palle

1. Le palle di tipo 2 (cioè "arancio" a bassa pressione), come definite nell'opuscolo "ITF approved tennis balls & classified court surfaces booklet", sono approvate per il gioco.
2. Le palle approvate per il gioco secondo le presenti regole devono essere conformi alle specifiche dell'Appendice II.
3. Gli organizzatori delle manifestazioni debbono comunicare preventivamente:
 - a) il numero delle palle per il gioco (2, 3, 4 o 6);
 - b) le modalità per il cambio delle palle, se previsto.
4. Il cambio delle palle, se previsto, può essere effettuato:
 - a) 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
 - b) all'inizio della partita.
5. Se una palla si rompe durante il gioco, il punto deve essere rigiocato⁽¹⁾.

Regola 5 – La racchetta

1. Le racchette approvate per il gioco secondo le Regole di beach tennis debbono avere le caratteristiche indicate nell'Appendice I.
2. L'ITF decide se ogni racchetta o prototipo ha le caratteristiche dell'Appendice I o se è comunque approvata o non approvata per il gioco. Questa procedura può essere applicata d'iniziativa o su richiesta di ogni parte interessata in buona fede, compresi giocatori, produttori di attrezzature o federazioni nazionali o suoi membri. Queste regole e procedure devono essere conformi alle previsioni delle "Procedure per la revisione e le udienze della International tennis federation".(vedi Appendice X)

CASI E DECISIONI

⁽¹⁾ Le palle usate in competizioni soggette alle regole del beach tennis devono essere incluse nell'elenco ufficiale delle palle, tipo 2, approvate dall'ITF pubblicato dalla International tennis federation

<i>Caso 1</i>	<i>Può un giocatore durante il gioco utilizzare contemporaneamente più di una racchetta?</i>
Decisione	No.
<i>Caso 2</i>	<i>Può un giocatore alterare le caratteristiche di gioco della racchetta?</i>
Decisione	Sì, salvo che sia specificamente vietato dall'ente organizzatore della competizione o che l'alterazione comporti la perdita delle caratteristiche indicate nell'Appendice I.
<i>Caso 3</i>	<i>Può un giocatore usare una racchetta con le corde?</i>
Decisione	No

Regola 6 – Punteggio in un incontro

1. Un incontro può essere giocato al meglio delle tre partite (il giocatore/la coppia deve vincere due partite per vincere l'incontro).
2. La formula scelta deve essere resa nota prima della competizione.

Regola 7 – 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 avversario; se il punteggio arriva a sei giochi pari, si gioca il tie-break.
2. Altri diversi metodi di punteggio approvati sono riportati nell'Appendice V delle Regole di beach tennis.

Regola 8 – Punteggio in un gioco

1. Se non c'è l'arbitro, il punteggio del gioco deve essere chiamato dal battitore prima dell'inizio di ogni punto.
2. Gioco normale (No-ad = senza vantaggi):
 - 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 vince il gioco.
3. Gioco tie-break:
 - a) nel gioco tie-break i punti sono chiamati “zero”, “1”, “2”, “3”, ecc. Il giocatore/coppia che per primo vince sette 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 del servizio 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.
4. Altri diversi metodi di punteggio approvati, contenuti nell'Appendice V delle Regole di beach tennis, possono essere usati purché quello adottato sia reso noto prima della manifestazione.

Regola 9 – Battitore e ribattitore

1. 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.
2. 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.

CASI E DECISIONI

<i>Caso 1</i>	<i>Possono i componenti della coppia ribattitrice stare fuori dalle linee del campo?</i>
Decisione	<i>Sì. I componenti della coppia ribattitrice possono prendere qualunque posizione, dentro o fuori dalle linee del campo, dalla loro parte della rete.</i>
<i>Caso 2</i>	<i>Il compagno del battitore può stare in una posizione che impedisce la vista dei componenti della coppia ribattitrice?</i>
Decisione	<i>Sì. Il compagno del battitore può assumere qualsiasi posizione, dentro o fuori dalle linee del campo, dalla sua parte della rete.</i>
<i>Caso 3</i>	<i>Perde il punto un giocatore che corre dietro la palla se attraversa il prolungamento immaginario laterale della rete, ma fuori dalle linee del campo, prima o dopo aver colpito la palla?</i>
Decisione	<i>No. Un giocatore perde il punto solo se calpesta il terreno di gioco dentro le linee del campo avversario, mentre la palla è in gioco.</i>

Caso 4 Può un componente di una coppia giocare da solo contro gli avversari?

Decisione No.

Caso 5 Può un ribattitore attraversare davanti al compagno per ribattere la battuta?

Decisione Sì. Quando la palla è in gioco (il battitore ha colpito la palla) i ribattitori possono muoversi in ogni direzione ed ognuno dei due può ribattere la battuta.

Caso 6 Può un ribattitore correre in avanti per ribattere la battuta?

Decisione Sì. A condizione che il movimento del giocatore non sia giudicato come disturbo all'avversario (interferenza) e che la palla abbia oltrepassato la rete prima che il ribattitore la colpisca.

Regola 10 – Scelta del lato del campo e della battuta

1. 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.
2. Il giocatore/coppia che vince il sorteggio può scegliere:
 - a) 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
 - b) 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
 - c) di chiedere che il giocatore/coppia avversaria faccia una delle scelte precedenti.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Entrambi i giocatori/coppie possono rifare la scelta se il palleggio preliminare viene interrotto ed i giocatori abbandonano il campo?

Decisione Sì. L'esito del precedente sorteggio è valido, ma entrambi i giocatori/coppie possono fare nuove scelte.

Regola 11 – 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.

Regola 12 – Palla in gioco

1. Salva 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.

Regola 13 – 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 all'arbitro di mettere a posto la linea (ciò può essere fatto da un giocatore se l'incontro è senza arbitro), ma il riposizionamento non ha effetto sulle chiamate dei punti precedenti.

Regola 14 – Palla che tocca un arredo permanente od i pali della rete

1. 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.

Regola 15 – 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.

Regola 16 – Ordine di ribattuta in doppio

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

Regola 17 – La battuta

1. Immediatamente prima di iniziare il movimento della battuta, il battitore deve stare fermo con entrambi i piedi dietro (cioè più lontano dalla rete) la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari delle linee laterali.
2. 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.
3. Il giocatore con l'uso di un solo braccio può usare la racchetta per lanciare la palla.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Se durante la battuta il battitore lancia due o più palle in aria, invece di una sola, è fallo o il giocatore perde il punto?

Decisione Alla prima occorrenza deve essere chiamata una palla nulla ed il battitore deve battere nuovamente, ma la battuta nulla non cancella un fallo precedente. Nelle successive occorrenze, l'atto deve essere considerato volontario ed il battitore perde il punto.

Regola 18 – Come battere

1. Durante l'esecuzione della battuta, il battitore può stare in qualunque punto fuori dal campo dietro la linea di fondo.
2. La palla battuta deve passare sopra la rete nel campo di gioco avversario prima che un ribattitore possa colpirla.
3. Non è prevista una seconda battuta.
4. Nelle gare di doppio misto, l'uomo deve battere dal basso.

Regola 19 – Fallo di piede

1. Durante il movimento della battuta, il battitore non deve:
 - a) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; oppure
 - b) toccare la linea di fondo o il campo con l'uno o l'altro piede; oppure
 - c) toccare il terreno oltre l'immaginario prolungamento delle linee laterali con l'uno o l'altro piede.
2. Se il battitore viola questa regola, commette fallo di piede.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Il battitore può tenere uno o entrambi i piedi fuori del terreno?

Decisione Sì.

Caso 2 Il battitore commette fallo se tocca la linea di fondo con il piede anteriore durante l'esecuzione della battuta?

Decisione Sì. La linea di fondo non può essere toccata con nessun piede durante il movimento della battuta (finché il battitore ha colpito la palla).

Caso 3 È fallo se la linea di fondo si muove per la sabbia pressata dal battitore durante il movimento della battuta?

Decisione No.

Caso 4 È fallo se il piede del battitore va sotto la linea di fondo durante il movimento della battuta?

Decisione Sì. Lo spazio sotto la linea di fondo è parte del campo. Il piede del battitore non può toccare la linea di fondo od il campo durante il movimento della battuta.

Regola 20 - Fallo di battuta

1. La battuta è fallo se:
 - a) il battitore commette infrazione alle regole 17, 18 o 19; oppure
 - b) il battitore manca la palla tentando di colpirla; oppure
 - c) la palla battuta tocca un arredo permanente o il palo della rete; oppure
 - d) la palla battuta tocca il battitore o il suo compagno o qualunque cosa che il battitore o il compagno del battitore indossano o portano.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Dopo aver lanciato la palla per battere, il battitore decide di non colpirla e la afferra. È fallo?

Decisione No. Il giocatore, che lancia la palla e poi decide di non colpirla, può prenderla con la mano o la racchetta o lasciare che cada a terra.

Regola 21 - Quando battere e ribattere

1. 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.
2. 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.

Regola 22 – Colpo nullo in battuta

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

Regola 23 – Colpo nullo

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

CASI E DECISIONI

Caso 1	Se la palla si rompe durante il gioco di un punto, deve essere chiamato il colpo nullo?
<i>Decisione</i>	<i>Si.</i>
Caso 2	Se durante il gioco di un punto una delle linee del campo è rotta o si stacca, deve essere chiamato il colpo nullo?
<i>Decisione</i>	<i>Si.</i>
Caso 3	Se uno dei componenti della coppia ribattitrice non è pronto quando la palla è battuta, deve essere chiamato il colpo nullo?
<i>Decisione</i>	<i>Si.</i>

Regola 24 – Perdita del punto

1. Si perde il punto se:
- il battitore commette fallo di battuta; oppure
 - la palla colpisce il suolo all'interno del campo di gioco dalla propria parte della rete; oppure
 - un giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi il suolo o un oggetto, al di fuori del giusto campo; oppure
 - un giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima di toccare terra, tocchi un arredo permanente od i pali della rete; oppure
 - un giocatore accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; oppure
 - 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; oppure
 - un giocatore colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; oppure
 - la palla in gioco tocca un giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta; oppure
 - la palla in gioco tocca la racchetta quando il giocatore non la sta tenendo; oppure
 - entrambi i giocatori della coppia in doppio toccano la palla per il rimando.

CASI E DECISIONI

Caso 1	Uno dei componenti della coppia ribattitrice tocca la rete prima che la palla battuta tocchi terra fuori dal giusto campo. Qual è la decisione giusta?
<i>Decisione</i>	<i>La coppia ribattitrice perde il punto perché uno dei componenti ha toccato la rete mentre la palla era in gioco.</i>
Caso 2	Perde il punto il giocatore che oltrepassa la linea immaginaria di prolungamento della rete prima o dopo di aver colpito la palla?
<i>Decisione</i>	<i>Il giocatore non perde il punto in nessuno dei due casi purché nessun componente della coppia tocchi il campo avversario.</i>
Caso 3	Il giocatore lancia la racchetta contro la palla in gioco. Sia la racchetta sia la palla cadono al di là della rete nel campo avversario e l'avversario/i non riesce a raggiungere la palla. Chi vince il punto?
<i>Decisione</i>	<i>Il giocatore che ha lanciato la racchetta contro la palla perde il punto.</i>
Caso 4	La palla appena battuta colpisce l'avversario/i prima di toccare terra. Chi vince il punto?
<i>Decisione</i>	<i>Il battitore vince il punto.</i>
Caso 5	Un giocatore che si trova fuori dal campo colpisce la palla o la afferra prima che colpisca il suolo e pretende il punto in quanto la palla stava definitivamente andando fuori dal giusto campo.
<i>Decisione</i>	<i>Il giocatore perde il punto, a meno che non faccia un buon rimando, nel qual caso il gioco continua</i>

Regola 25 – Risposta buona

1. La risposta è buona se:
- la palla tocca la rete, i pali della 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
 - la palla è rimandata esternamente ai pali, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, anche se tocca i pali, purché tocchi terra nel campo giusto; oppure
 - 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
 - un giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente nel campo giusto.

Regola 26 - Disturbo

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

CASI E DECISIONI

Caso 1 Colpire involontariamente la palla due volte costituisce disturbo?

Decisione No..

Caso 2 Un giocatore reclama di aver fermato la palla perché riteneva che un avversario fosse stato disturbato. Questo è disturbo?

Decisione No. Il giocatore/coppia perde il punto.

Caso 3 La palla in gioco colpisce un uccello che vola sopra il campo. È disturbo?

Decisione Sì, il punto viene rigiocato.

Caso 4 Durante il gioco una palla o altro oggetto giacente fin dall'inizio del punto sul campo, ostacola un giocatore. È disturbo?

Decisione No.

Caso 5 Dove possono stare il compagno del battitore ed i componenti della coppia ribattrice?

Decisione Il compagno del battitore ed i componenti della coppia ribattrice possono assumere qualunque posizione dalla loro parte della rete, dentro o fuori dal campo. Tuttavia se un giocatore reca disturbo ad un componente della coppia avversaria, si deve applicare la regola del disturbo.

Regola 27 – Correzione degli errori

1. Come principio, quando si scopre un errore alle Regole di beach tennis, tutti i punti già giocati precedentemente rimangono validi. Gli errori, una volta scoperti, sono corretti come segue:
 - a) in un gioco normale o nel tie-break, se un giocatore è nel lato sbagliato del campo, si deve correggere l'errore appena viene scoperto ed il battitore batte dal lato giusto secondo il punteggio;
 - b) se un giocatore batte fuori turno in un gioco normale, il giocatore che avrebbe dovuto battere deve farlo non appena scoperto l'errore. Tuttavia, se prima di tale scoperta si è completato un gioco, l'ordine di battuta rimane così alterato;
 - c) se il giocatore batte fuori turno nel tie-break e l'errore è scoperto dopo che è stato giocato un numero pari di punti, l'errore è corretto immediatamente; se l'errore è scoperto dopo che è stato giocato un numero dispari di punti, l'ordine delle battute rimane così alterato;
 - d) se si inizia erroneamente un gioco normale a sei giochi pari, mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocato la "partita con tie-break", si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto; se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua come "partita ai vantaggi" fino ad otto giochi pari (o un più alto numero pari), quando si gioca il tie-break;
 - e) se si inizia erroneamente una "partita ai vantaggi" o una "partita con tie-break", mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocato un tie-break decisivo dell'incontro, si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto; se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua fino a quando un giocatore/coppia vince tre giochi (e con ciò anche la partita) o fino a quando il punteggio raggiunge due giochi pari ed a questo punto si gioca il tie-break decisivo dell'incontro; tuttavia, se l'errore viene scoperto dopo che è iniziato il secondo punto del quinto gioco, la partita continua come "partita con tie-break". (vedi appendice V delle Regole di beach tennis).

Regola 28 - Compiti degli ufficiali di gara in campo

1. I compiti e le responsabilità degli ufficiali di gara, negli incontri in cui sono designati, sono riportati nell'Appendice VI delle Regole di beach tennis.

Regola 29 - Gioco continuo

2. Come principio, il gioco deve essere continuo da quando l'incontro inizia (quando la prima battuta dell'incontro è messa in gioco) fino a quando finisce.
 - a) Fra un punto e l'altro sono concessi al massimo venti secondi. Quando i giocatori/coppie cambiano lato del campo alla fine del gioco, sono concessi al massimo novanta secondi. Tuttavia dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break, il gioco deve essere continuo ed i giocatori devono cambiare lato del campo senza sosta. Alla fine di ogni partita vi è un intervallo che può essere al massimo di centoventi secondi. Il tempo dell'intervallo inizia dal momento in cui il punto finisce e scade nel momento in cui è colpita la palla per la prima battuta del punto successivo. Gli organizzatori delle manifestazioni possono, con l'approvazione dell'ITF, aumentare i novanta secondi concessi ai giocatori per il cambio del lato del campo alla fine del gioco ed i centoventi secondi concessi come intervallo di partita.
 - b) Se, per ragioni indipendenti dal controllo del giocatore, i vestiti, le calzature o l'equipaggiamento necessario (esclusa

- la racchetta) si rompono o necessitano di essere sostituiti, al giocatore può essere concesso un tempo supplementare ragionevole per porre rimedio all'inconveniente.
- c) Non può essere concesso alcun tempo supplementare per permettere al giocatore di recuperare le forze. Tuttavia il giocatore affetto da una condizione fisica suscettibile di trattamento medico può essere autorizzato ad usufruire di una sospensione di tre minuti per quel trattamento medico.
 - d) Se viene comunicato prima della manifestazione, gli organizzatori possono concedere un riposo della durata massima di dieci minuti. Il riposo può essere preso dopo la seconda partita in un incontro al meglio delle tre partite.
 - e) Il palleggio preliminare può essere al massimo di cinque minuti, se non diversamente stabilito dagli organizzatori della manifestazione.
 - f) La prova della battuta deve essere fatta nel tempo del palleggio preliminare.

Regola 30 - Istruzioni ai giocatori (coaching)

1. Istruire il giocatore (coaching) significa comunicare con lui, consigliarlo o istruirlo in qualunque maniera e con qualunque mezzo.
2. Nelle manifestazioni a squadre in cui c'è un capitano di squadra seduto in campo, questi può istruire il giocatore/i durante l'interruzione di partita e quando i giocatori cambiano lato del campo alla fine del gioco, ma non quando cambiano lato del campo dopo il primo gioco di ogni partita o durante il tie-break.
3. In tutti gli altri incontri è vietato istruire il giocatore (coaching).

CASI E DECISIONI

Caso 1 Può il giocatore ricevere istruzioni se queste sono date con segni fatti in modo discreto?

Decisione No.

Caso 2 Può il giocatore ricevere istruzioni quando il gioco è sospeso?

Decisione Si.

Caso 3 Può il giocatore ricevere istruzioni in campo durante l'incontro?

Decisione L'ente organizzatore può chiedere all'ITF di consentire le istruzioni in campo. Nelle competizioni in cui ciò è consentito, gli istruttori designati possono entrare nel campo per istruire i loro giocatori secondo le modalità fissate dall'ente organizzatore.

Caso 4 Un componente non giocatore di una squadra può sedere in campo o istruire un giocatore durante l'incontro?

Decisione Con l'eccezione del capitano non giocatore negli incontri a squadre, nessun altro componente della squadra può stare in campo durante un incontro né può dare istruzioni al giocatore.

Caso 5 In una gara individuale, può un giocatore scegliere qualcuno perché stia in campo, anche se non è un istruttore?

Decisione No. In un incontro, durante il suo svolgimento, i giocatori soltanto possono stare in campo e sedere sulla panchina dei giocatori, con l'eccezione dei dirigenti della competizione e degli ufficiali di gara.

Regola 31 - Tecnologia per l'analisi del giocatore

1. La tecnologia per l'analisi del giocatore, approvata per il gioco soggetto alle Regole di beach tennis, deve essere conforme alle prescrizioni dell'appendice III.
2. L'ITF deve stabilire se ogni apparecchiatura di questo tipo è approvata o no. Tale decisione può essere presa d'iniziativa propria o su richiesta di chiunque interessato in buona fede, compresi i giocatori, i produttori di apparecchiature, le federazioni nazionali o i loro membri. Tale regolamentazione e la sua applicazione devono avvenire in conformità delle "Procedure di revisione ed udienze della Federazione internazionale di tennis" (vedi appendice X).

APPENDICI

MODIFICAZIONE DELLE REGOLE DI BEACH TENNIS

1. Il testo ufficiale e definitivo delle regole di beach tennis deve essere sempre in lingua inglese e nessuna variazione o interpretazione di tali regole può essere fatta al di fuori dell'assemblea generale annuale del "Council", a meno che l'avviso di deliberazione comportante tale variazione non sia stato ricevuto dalla Federazione in conformità dell'articolo 17 dello statuto dell'I.T.F. Ltd (Avviso di deliberazioni) e tale deliberazione o una avente analoghi effetti siano approvate con la maggioranza dei due terzi dei voti espressi.
2. Ogni variazione così adottata ha effetto dal 1° gennaio seguente, a meno che l'assemblea, con la medesima maggioranza, abbia deciso diversamente.
3. Il consiglio di amministrazione ha tuttavia il potere di risolvere tutti i problemi urgenti di interpretazione, da sottoporre alla ratifica della successiva assemblea generale.
4. Questa regola non può essere mai modificata senza l'accordo unanime dell'assemblea generale del "Council".

APPENDICE I

LA RACCHETTA

1. Per le misure previste in questa Appendice I, prevalgono quelle indicate in unità di misura del Sistema internazionale.
2. La racchetta per il beach tennis deve conformarsi a tutti i requisiti indicati di seguito:
 - a) 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;
 - b) 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;
 - c) l'ampiezza del profilo tra le due superfici d'impatto (spessore) deve essere costante e non deve superare mm 38;
 - d) 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;
 - e) 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, sporgenze e dispositivi, approvati per la tecnologia per l'analisi del giocatore.

APPENDICE II

LA PALLA

1. La palla deve essere conforme alle indicazioni della seguente tabella:

	TIPO 2 (ORANGE) STANDARD
Peso (massa)	g 36,0 – 46,9 (1,270 – 1,654 onces)
Misura	cm 6,00 – 6,86 (2,36 – 2,70 pollici)
Rimbalzo	cm 105 – 120 (41 - 47 pollici)
Deformazione all'arrivo	cm 1,40 – 1,65 (0,551 – 0,650 pollici)
Colore	arancio e giallo o giallo con un bollo arancio

2. Tutti i test di rimbalzo, massa, misura, deformazione e mantenimento dei requisiti devono essere fatti secondo le norme descritte nella corrente edizione di "Palle da tennis approvate e superfici dei campi classificate dall'ITF".

NOTE:

- La deformazione è la media delle singole misurazioni prese su tre assi fra loro perpendicolari. Non c'è limite alla differenza tra le singole misurazioni della deformazione all'arrivo. Non ci sono indicazioni per la deformazione al ritorno.
- Tutti i bolli colorati debbono essere di dimensioni ragionevoli ed in posti accessibili.

APPENDICE III

TECNOLOGIA PER L'ANALISI DEL GIOCATORE

1. La tecnologia per l'analisi del giocatore è l'equipaggiamento che può svolgere una o più delle seguenti funzioni con riferimento all'informazioni sulla prestazione del giocatore:
 - a) registrazione
 - b) memorizzazione
 - c) trasmissione
 - d) analisi
 - e) comunicazione al giocatore di ogni genere e con qualunque mezzo
2. La tecnologia per l'analisi del giocatore può registrare e memorizzare informazioni durante l'incontro. Tali informazioni possono essere accessibili per il giocatore in conformità della Regola 30.

APPENDICE IV

PUBBLICITÀ

1. La pubblicità è permessa sulla rete purché sia situata nella parte che si trova entro cm 0,90 dal centro dei pali e sia tale da non ostacolare la vista dei giocatori o le condizioni di gioco. Un marchio (non commerciale) dell'ente organizzatore è permesso sulla parte bassa della rete, almeno 50 cm dal bordo superiore della stessa, purché sia realizzato in modo da non ostacolare la vista dei giocatori o le condizioni di gioco.
2. La pubblicità e altri marchi o materiale sono permessi dietro e lateralmente al campo a meno che interferiscano con la visione dei giocatori o le condizioni di gioco.
3. La pubblicità e altri marchi o materiale sono permessi sulla superficie del campo al di fuori delle linee a meno che interferiscano con la visione dei giocatori o le condizioni di gioco.
4. Nonostante quanto indicato nei precedenti commi 1, 2 e 3, la pubblicità, i marchi o il materiale posti sulla rete o dietro e lateralmente al campo o sulla superficie dello stesso al di fuori delle linee non possono contenere il bianco e il giallo o qualsiasi altro colore vivace che possa interferire con la visione dei giocatori o le condizioni di gioco.
5. La pubblicità e altri marchi o materiale non sono permessi sulla superficie del campo entro le linee.

APPENDICE V

PROCEDURE E METODI DIVERSI DI PUNTEGGIO

PUNTEGGIO IN UNA PARTITA (regola 7)

1. **Partita "corta"**
Il giocatore/coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita purché abbia un vantaggio di almeno due giochi sull'avversario/i. Se il punteggio è quattro giochi pari, si gioca il tie-break.
2. **Partita "ai vantaggi"**
Il giocatore/coppia che vince sei giochi vince la partita purché abbia un vantaggio di almeno due giochi sull'avversario/i. Se necessario, la partita continua finché sia raggiunto tale vantaggio.
3. **Tie-break decisivo dell'incontro (7 punti)**
Quando il punteggio è una partita pari, si gioca un tie-break che aggiudica l'incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva.
Il giocatore/coppia che per primo raggiunge sette punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull'avversario/i, vince il tie-break decisivo e l'incontro.
4. **Tie-break decisivo dell'incontro (10 punti)**
Quando il punteggio è una partita pari, si gioca un tie-break che aggiudica l'incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva.
Il giocatore/coppia che per primo raggiunge dieci punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull'avversario, vince il tie-break decisivo e l'incontro.

Nota. Quando al posto della partita finale si gioca il tie-break che decide l'incontro:

- *la rotazione della battuta continua con la stessa successione originaria (regole 6 e 15)*
- *in doppio, l'ordine di battuta e di ribattuta della coppia può essere modificato all'inizio di ogni partita (regole 15 e 16)*
- *prima dell'inizio del tie-break che decide l'incontro vi è un intervallo di centoventi secondi*
- *prima dell'inizio del tie-break che decide l'incontro, le palle non possono essere cambiate, anche se il cambio era previsto*

CAMBIO DEL LATO DEL CAMPO (regola 11)

1. Nel tie-break si può adottare questo modo diverso di cambiare lato del campo.
2. Durante il tie-break i giocatori cambiano il lato del campo dopo ogni sei punti.

APPENDICE VI

COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO

1. Il giudice arbitro è l'autorità finale sulle questioni di diritto e le sue decisioni sono definitive.
2. Negli incontri in cui è nominato un arbitro, questi è l'autorità finale sulle questioni di fatto.
3. I giocatori hanno il diritto di far intervenire il giudice arbitro sul campo quando non concordano con l'arbitro sull'interpretazione di una questione di diritto.
4. Negli incontri in cui siano nominati i giudici di linea e di rete, a loro spetta fare le chiamate (comprese quelle per il fallo di piede) per la linea di loro competenza o per la rete. L'arbitro può correggere la chiamata di un giudice di linea o di rete se è certo che stato commesso un errore evidente. L'arbitro fa le chiamate (comprese quelle per fallo di piede) per le linee e per la rete quando mancano i relativi giudici.
5. Quando un giudice non è in grado di decidere, lo deve segnalare immediatamente all'arbitro che deve prendere una decisione. Se il giudice di linea non può decidere, o se il giudice di linea manca, e l'arbitro non è in grado di decidere su una questione di fatto, il punto deve essere rigiocato.
6. Negli incontri a squadre dove il giudice arbitro è sul campo, egli è anche l'autorità finale per le questioni di fatto.
7. Il gioco può essere interrotto o sospeso in ogni momento se l'arbitro decide che è necessario o appropriato.
8. Il giudice arbitro può inoltre interrompere o sospendere il gioco a causa dell'oscurità, del tempo o delle cattive condizioni del terreno. La sospensione del gioco per oscurità deve essere disposta al termine di una partita o dopo un numero pari di giochi della partita in corso. In ogni caso di sospensione del gioco, il punteggio precedente ed i posti precedentemente occupati dai giocatori in campo restano i medesimi quando si riprende a giocare.
9. L'arbitro o il giudice arbitro possono adottare decisioni in merito alla continuità del gioco e alle istruzioni ai giocatori in base al codice di condotta approvato e vigente.

CASI E DECISIONI

- Caso 1 Una palla è chiamata fuori, ma un giocatore sostiene che era buona. Si può chiamare il giudice arbitro in campo per avere la sua decisione?
Decisione *No. L'arbitro prende la decisione finale su questioni di fatto (decisione relativa a ciò che è accaduto in un caso specifico).*
- Caso 2 Può un Arbitro cambiare la decisione di un Giudice di linea al termine di uno scambio se, a suo avviso, è stato precedentemente commesso un errore evidente durante lo scambio stesso?
Decisione *No. L'Arbitro può cambiare la decisione di un Giudice di linea solo se lo fa immediatamente dopo che è stato commesso l'errore.*
- Caso 3 Un giudice di linea chiama "fuori" una palla, ma il giocatore protesta sostenendo che la palla era buona. Può l'Arbitro cambiare la decisione del Giudice di linea?
Decisione *No. L'Arbitro non deve mai modificare una decisione a seguito della protesta o richiesta di un giocatore.*
- Caso 4 Un giudice di linea chiama una palla "fuori". L'arbitro non ha visto bene, ma crede che la palla sia buona. Può l'arbitro fare la correzione?
Decisione *No. L'arbitro può fare la correzione solo quando è certo che il giudice di linea abbia commesso un errore evidente.*
- Caso 5 Può un giudice di linea modificare la sua chiamata dopo che l'arbitro ha annunciato il punteggio?
Decisione *Sì. Se un giudice di linea si rende conto di avere commesso un errore, la correzione deve essere fatta appena possibile, purché non sia conseguente alla protesta o richiesta del giocatore.*

APPENDICE VII
BEACH TENNIS GIOVANILE

Gare per under 14 e under 16

CAMPO:

Il campo per le gare (maschili o femminili) dei giocatori under 14 ed under 16 deve essere lungo 16 metri e largo metri 8. La rete è posta ad 1,70 metri di altezza, per tutta la larghezza del campo.

Gare per under 12

CAMPO:

Il campo per le gare (maschili o femminili) dei giocatori under 12, in alternativa al campo descritto nella Regola 1, può avere le seguenti dimensioni ridotte.

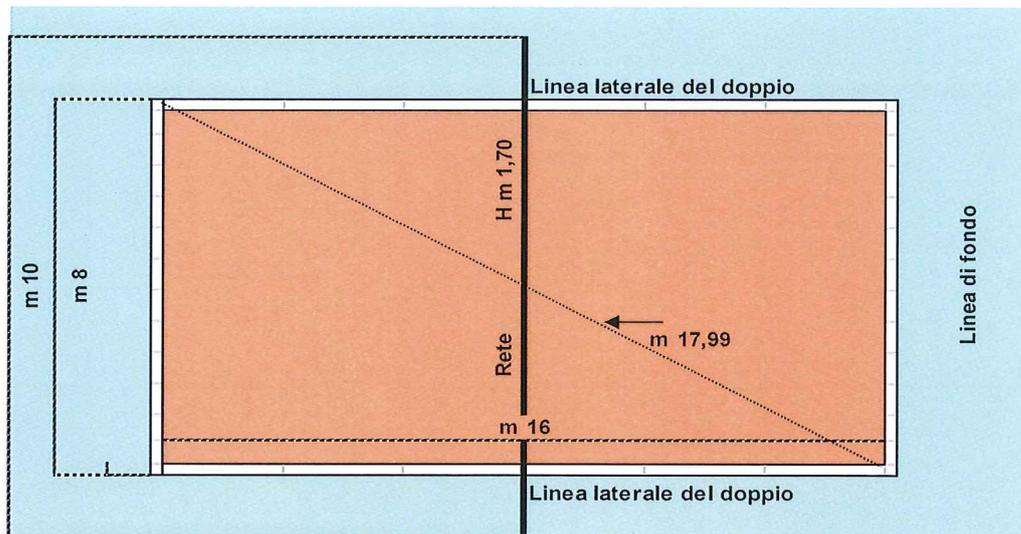
Il campo è un rettangolo di m 14 in lunghezza e di m 7 in larghezza. La rete è posta a m 1,5 per tutta la larghezza del campo.

NOTA: Per tutte le gare giovanili debbono essere usate le palle di tipo 2, approvate dall'ITF.

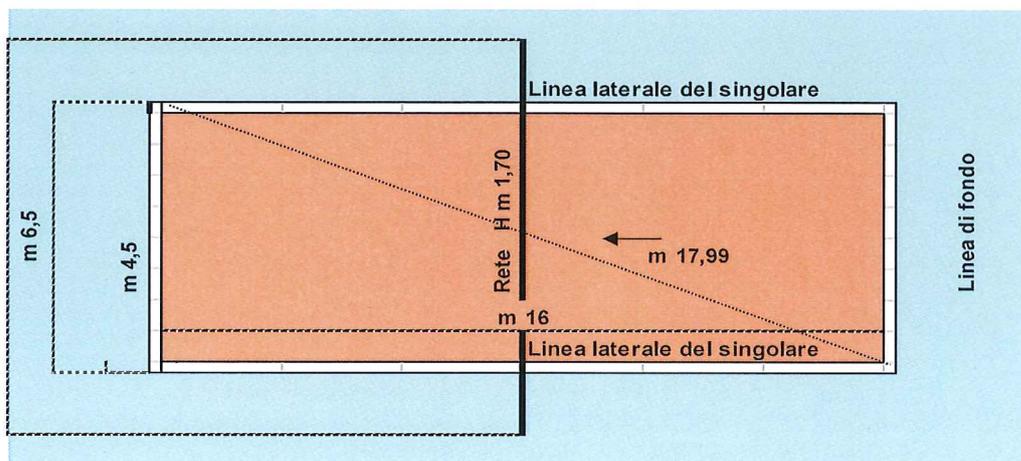
APPENDICE VIII

PIANTA DEL CAMPO

Campo per il doppio



Campo di singolare



Nota: Tutte le misure del campo sono prese dall'esterno delle righe.

APPENDICE IX

SUGGERIMENTI PER DELIMITARE UN CAMPO DI DOPPIO

Nota: Tutte le misure del campo sono prese dall'esterno delle righe.

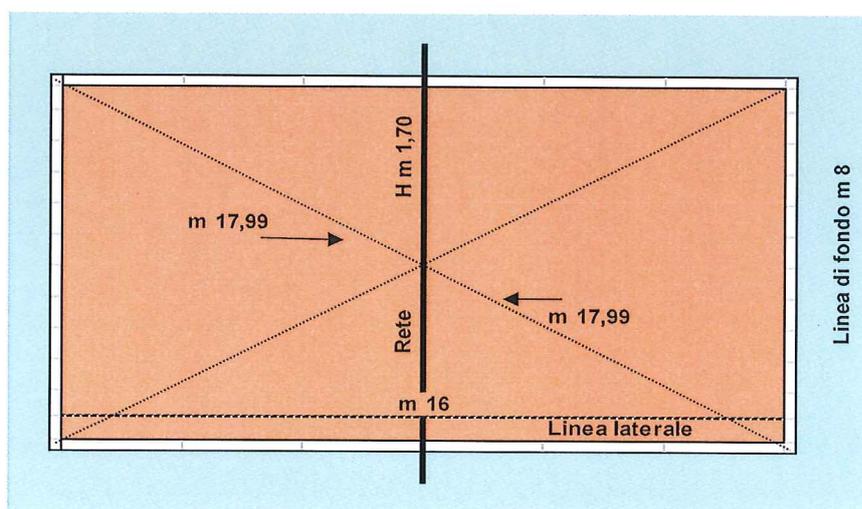
Introduzione

1. Il campo di beach tennis è un rettangolo che misura m 16 di lunghezza e m 8 di larghezza. La rete, che deve essere larga almeno come il campo, è alta m 1,70.
2. La seguente attrezzatura è richiesta per la costruzione di un campo di gara:
 - a) nastro delimitatore (con ancoraggi per la sabbia);
 - b) metro a nastro;
 - c) squadra;
 - d) n. 2 pali;
 - e) rete per beach tennis.
3. La delimitazione del campo deve essere fatta con un nastro delimitatore colorato, contrastante con il colore della superficie e le misure del campo debbono essere prese dall'esterno della riga. Nastri delimitatori sono prodotti specificamente per il beach tennis ed includono ancoraggi di gomma o piastre di ancoraggio per fissare il nastro alla sabbia.

Procedimento

Il seguente procedimento si riferisce ad un campo di doppio

1. Assicurarsi che la superficie della sabbia sia uniforme e piana prima di misurare le dimensioni del campo. Assicurarsi che gli angoli siano retti e che la distanza tra gli angoli diagonalmente opposti sia di m. $17,9 \pm \text{cm } 2$. Se le misure attuali sono diverse, fare le opportune correzioni alle righe.
2. Disporre la rete, dividendo il campo in due aree uguali di m 8x8 e porre i pali della rete ad almeno 1 m dalle linee laterali.
3. Sospendere la rete con una corda o cavo metallico sopra i due pali o attaccata ad essi. La rete deve essere completamente stesa così da riempire l'intero spazio tra i due pali e deve avere maglie sufficientemente piccole per garantire che la palla non la attraversi. L'altezza della rete deve essere di m 1,70 per tutta la sua estensione. Un nastro deve coprire la corda o cavo metallico e la parte superiore della rete.



Nota: come guida per le competizioni internazionali, si raccomanda una profondità minime della sabbia di 25,0 centimetri.