



REGOLAMENTO UFFICIALE ROMAGNOLO BEACH TENNIS - RACCHETTONI

Comitati di Forlì, Cesena, Faenza, Imola, Lugo, Ravenna.

Art. 1 Partecipazione e tesseramento

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

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

Art. 1.1 Partecipazione

Ogni squadra potrà iscrivere nei propri elenchi al massimo un giocatore che figura nella Categoria "Eccellenza" della CLASSIFICA BEACH TENNIS - RACCHETTONI UISP consultabile sul sito web - www.uispfc.it - www-uispbassaromagna.it - alla pagina "Racchettoni - Beach Tennis". La classifica verrà aggiornata periodicamente dalla Uisp al termine di ogni campionato e comunque prima dell'apertura delle iscrizioni per quello successivo.

Art. 2 Norme di tutela sanitaria

Il Racchettoni, o Beach tennis, è da considerarsi tutt'ora attività promozionale e non necessita di certificazione medica agonistica; i partecipanti devono tuttavia essere in regola con le norme che regolamentano l'idoneità alla pratica di tale attività sportiva amatoriale. Prima di partecipare al Campionato ogni giocatore è tenuto a compilare e fare pervenire alla Uisp la propria **Dichiarazione Liberatoria secondo la quale si dichiara di sana e robusta costituzione fisica, senza controindicazioni di sorta** alla pratica sportiva e di non avere avuto indicazioni mediche che impediscano, rendano sconsigliabile o pongano dei limiti a qualsiasi pratica motoria e sportiva in genere. La mancata consegna della Dichiarazione Liberatoria **non consente la partecipazione** al Campionato.

Art. 3 Composizione squadre

Ogni squadra potrà essere composta da un massimo di 7 (sette) (con deroghe a richiesta del Centro di gioco) giocatori dei quali 4 (quattro) da iscrivere prima dell'inizio del Campionato; il tesseramento è libero al termine della prima fase (girone di andata). La composizione di ogni singola squadra non potrà più essere variata a partire dal 31 Gennaio 2012.

Art. 3.1

Ogni giocatore puo' essere tesserato per una sola squadra; ogni giocatore che non abbia disputato piu' di **2 (due) partite** con la squadra nelle quale è iscritto, **puo' cambiare** squadra di appartenenza fino al termine della prima fase.

Art. 3.2

Per prendere parte alla Fase Finale del Campionato il componente di ogni singola squadra dovra' aver disputato, durante la stagione sportiva , **almeno 4 (quattro) partite con la sua squadra.**

Art. 3.3

Al momento dell'iscrizione al Campionato ogni squadra è tenuta a segnalare il nome del **Capitano responsabile, referente** nei confronti dell'Organizzazione e delle altre squadre.

Art.4 Svolgimento gare

Ogni giornata di gara si articolerà in **4 incontri di doppio**. Nel corso della singola giornata di gara i componenti della stessa squadra potranno alternarsi in campo effettuando le sostituzioni prima dell'inizio di ogni singolo set, ma non **durante** lo svolgimento del medesimo se non in caso evidente di infortunio. Il giocatore sostituito per infortunio **non potrà piu' prendere parte** alla gara fini al termine della stessa.

Art.4.1 Riscaldamento pre-partita

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

Art.5 Atleti non in regola con il tesseramento

La squadra che farà scendere in campo un atleta non tesserato regolarmente, **sarà dichiarata perdente** con il risultato di 4 - 0; un punto di penalizzazione in classifica generale, ammenda Euro 20,00.

Art.6 Quota Iscrizione

Ogni squadra maschile dovrà versare al momento dell'iscrizione la quota di Euro _____oltre al costo delle tessere Uisp per giocatori registrati al momento dell'iscrizione .

Art. 7 Mancata presentazione o rinuncia a gara

Sono consentiti ritardi per un massimo di **15 minuti per incontro.**

Nel caso in cui una squadra **non si presenti** al campo entro 15 minuti dall'orario prefissato nel calendario , avrà considerato perso il primo incontro; nel caso una squadra conceda la partita "**vinta a tavolino**" agli avversari, oppure nel caso in cui una squadra **non si presenti** all'incontro fissato in calendario o **rinunci a giocare la partita**, la squadra stessa verra' sanzionata **della intera quota campo**, avrà partita persa per 4-0 e si vedrà detrarre immediatamente un punto in classifica generale. Alla seconda rinuncia subira' la **medesima sanzione e si vedrà detrarre tre punti in classifica**; alla terza rinuncia, (anche se preannunciata) la squadra verrà **esclusa dal Campionato.**

Art. 8 Anticipi e posticipi gara

Ogni squadra potrà chiedere **una sola variazione al calendario nel corso della prima fase ed una sola variazione nel corso della seconda fase.** Nelle date fissate per le fasi finali non saranno accettati spostamenti. La richiesta di spostamento dovrà essere comunicata all'Organizzazione entro il Lunedì della settimana precedente la data fissata per la gara (almeno 7 giorni prima) e sarà accettata automaticamente. Toccherà poi alla squadra che ha richiesto lo spostamento accordarsi con la squadra avversaria sulla data del recupero. In caso di mancato accordo la Uisp provvederà alla calendarizzazione d'ufficio.

Nel caso in cui la richiesta dovesse essere comunicata dopo tale termine ma almeno con 48 ore di anticipo, sarà **accettata solamente col consenso dell'altra squadra interessata e previo accordo sulla data di recupero, altrimenti rimarrà calendarata normalmente.** La squadra richiedente lo spostamento si farà carico **dell'intera quota orario, nel caso in cui il gestore non riesca ad usufruirne.**

Art. 9 Recuperi gara

Tutti i recuperi dovranno essere giocati **prima dell'ultima giornata del girone di andata** nel quale sono impegnate le due squadre interessate; **prima della penultima giornata** di Campionato per quanto riguarda il girone di ritorno.

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

Art. 10 Punteggio gara

Ogni giornata di campionato comporta la disputa di **4 set di doppio**; ogni set sarà vinto dalla squadra che si aggiudicherà **sette giochi**. In caso di situazione di **parità al raggiungimento dei 6 punti**, si disputerà il **tie-break** con vittoria ai 7 punti con 2 punti di vantaggio o proseguendo sino al raggiungimento di un vantaggio di 2 punti da parte di una delle due squadre.

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

Art. 11 Punteggio classifica

Per ogni set conquistato, la squadra vincitrice si aggiudicherà **un punto in classifica**. I punti conquistati da ogni squadra serviranno per stilare le classifiche del Campionato che verrà aggiornata direttamente dalla Uisp a seguito della consegna dei referti gara da parte delle squadre presso il gestore dell'impianto.

Art. 12 Compilazione referto gara

Entrambe le squadre, nella figura del Capitano e, sono tenute a **compilare correttamente ed in ogni suo punto** il Referto Gara messo a disposizione dall'organizzazione. La mancata compilazione in ogni sua parte del Referto Gara potrebbe inficiare ogni eventuale reclamo e/o comportare errori nella compilazione delle classifiche.

Il Capitano dovrà essere indicato per primo nella lista dei partecipanti alla gara, e sarà il **garante** della condotta della propria squadra.

Art 13 Utilizzo campo di gioco

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

Art. 14 Materiale di gioco

Ogni squadra è tenuta a presentarsi all'incontro con almeno una pallina da gioco e con i racchettoni da utilizzare durante la gara. Nel caso di rottura del racchettone di un giocatore e nell'impossibilità di sostituirlo immediatamente, la gara sarà vinta a tavolino dalla squadra avversaria. La tipologia delle palline da utilizzare (fra quelle omologate del tipo mediamente pressurizzate - cosiddette MID) nel corso del campionato è lasciata alla discrezionalità delle squadre, previo accordo fra di loro. **In caso di disaccordo la Direzione di gara indicherà la tipologia di pallina da adottare.**

Art. 14.1 Il campo di gioco

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

Art. 14. 2 La Racchetta

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

Art 15 Regole di gioco

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

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

Il battitore ha diritto ad una sola palla di battuta.

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

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

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

Art. 15.1

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

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

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

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

Art. 15.2

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

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

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

Art. 15.3

In caso di **infortunio accidentale** può essere chiesta una sospensione per un massimo di **3 minuti**; in caso di evidente impossibilità di continuare il gioco si procede alla sostituzione.

In caso di **mancaza del sostituto**, la squadra **verrà dichiarata incompleta** (quindi perdente relativamente ai punti e/ o set rimasti da giocare).

Art. -16 Regole di Comportamento

Ogni giocatore è tenuto al rispetto delle regole e deve comportarsi nello spirito del **fair-play** nei confronti dei compagni, degli avversari e del pubblico.

Un giocatore assume una condotta scorretta quando tiene:

-**condotta antisportiva**: discussione, intimidazione, perdita di tempo, ecc;

-**condotta maleducata**: azione contraria alle buone maniere o a principi morali, espressioni deplorievoli, ecc;

-**condotta ingiuriosa**: gesti o parole insultanti, offensivi o diffamatori;

-**Atteggiamenti aggressivi o violenti**

Art. 16.1

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

Art-17 Sanzioni Disciplinari

Condotta antisportiva: penalizzazione di 10 punti in coppa disciplina;

Condotta maleducata: penalizzazione di 15 punti in coppa disciplina e sanzione di Euro 10;

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

Condotta aggressiva o violenta: allontanamento dal campo di gioco, perdita dell'incontro, sanzione di Euro 40 e perdita di 4 punti in classifica

Art. 18 Arbitraggio

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

Art. 18.1 Reclami

Eventuali reclami, scritti e firmati, dovranno essere presentati alla Uisp entro 48 ore dal termine della disputa della partita versando la tassa di euro 20.00 (venti,00). In caso di accettazione del reclamo la tassa verrà restituita. Ogni decisione su eventuali reclami verrà presa dalla Commissione Giudicante del Campionato di Beach Tennis e sarà ritenuta inappellabile.

Art. 19 Verifica identità giocatori

Ogni squadra ha il **diritto di chiedere**, direttamente sul campo, la verifica **dell'identità**, e relativa tessera UISP, dei componenti che disputano la gara. In caso di rifiuto, questo dovrà essere segnalato sul Referto di Gara. Seguiranno poi gli opportuni controlli da parte della Organizzazione ed erogate le eventuali sanzioni.

Art. 20 Proposta di strutturazione del campionato

Le squadre iscritte potranno essere distinte in livelli di merito , ad esempio, " Eccellenza" ," Amatori " e " Dilettanti " a seconda delle posizioni di classifica acquisite nella stagione precedente .

Per mantenere il diritto al livello la squadra **deve comprendere almeno 2 (due) componenti della stagione precedente al momento della iscrizione.**

Ogni Centro organizzerà il proprio Campionato in piena autonomia nel rispetto del presente regolamento.

Art. 20.1

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

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

Art. 20.2

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

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

Art.21 Ulteriori casi non contemplati

Per tutto ciò che non risulta contemplato nel presente Regolamento farà fede il codice etico e di comportamento della Uisp, Unione Italiana Sport Per Tutti. Il Comitato organizzatore di ciascun campionato si riserva di adottare le decisioni che riterrà più appropriate ai singoli casi, anche tramite la Commissione Giudicante, e tali decisioni saranno inappellabili.

Art 22 Comunicazioni ufficiali

Ogni comunicazione ufficiale per le squadre partecipanti al campionato di Beach Tennis e le classifiche di ogni girone, perverranno direttamente a tutti coloro che forniranno l'indirizzo elettronico, potranno essere consultate ogni mercoledì sul sito Internet www.uispfc.it alla pagina Leghe (lega tennis e beach tennis). Lo stesso per eventuali variazioni ed integrazioni del regolamento del Campionato o del Calendario gare. Chi non ha la possibilità di collegarsi on-line al sito Internet tramite un computer potrà **prenderne visione a partire dalle giornata di mercoledì presso le sedi di gioco o presso la Uisp sede di Forlì, via Aquileia,1 - T. 0543-370705 o sede di Cesena Via Cavalcavia,709 - T.0547-630739.**

Castelli Claudio (membro del Coordinamento Regionale Beach Tennis) - UISP Fo-Ce mattino LU-ME-VE tel. 340-2446577