

REGOLE DEL BEACH TENNIS

(edizione 2014 – AU 3 e 4 del 2014)

INDICE

Il testo in neretto corsivo sottolineato indica le variazioni apportate alle regole

Prefazione		pag.	1
Regola 1	- Il campo	“	2
Regola 2	- Superficie di gioco	“	2
Regola 3	- Arredi permanenti	“	2
Regola 4	- Palle	“	2
Regola 5	- La racchetta	“	2
Regola 6	- Punteggio in un incontro	“	2
Regola 7	- Punteggio in una partita	“	3
Regola 8	- Punteggio in un gioco	“	3
Regola 9	- Battitore e ribattitore	“	3
Regola 10	- Scelta del lato del campo e della battuta	“	4
Regola 11	- Cambio del lato del campo	“	4
Regola 12	- Palla in gioco	“	4
Regola 13	- Palla che tocca la linea	“	4
Regola 14	- Palla che tocca un arredo permanente	“	4
Regola 15	- Ordine di battuta	“	4
Regola 16	- Ordine di ribattuta	“	4
Regola 17	- La battuta	“	4
Regola 18	- Come battere	“	5
Regola 19	- Fallo di piede	“	5
Regola 20	- Fallo di battuta	“	5
Regola 21	- Quando battere e ribattere	“	5
Regola 22	- Colpo nullo in battuta	“	5
Regola 23	- Colpo nullo	“	5
Regola 24	- Perdita del punto	“	6
Regola 25	- Risposta buona	“	6
Regola 26	- Disturbo	“	6
Regola 27	- Correzione degli errori	“	7
Regola 28	- Compiti degli ufficiali di gara sul campo	“	7
Regola 29	- Gioco continuo	“	7
Appendice I	- La racchetta	“	

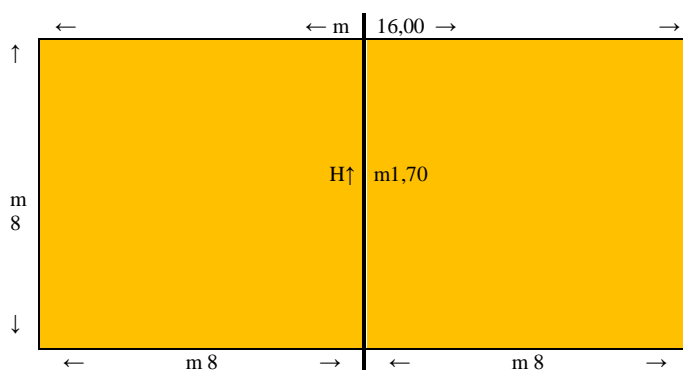
PREFAZIONE

1. L'ITF (International tennis federation) è l'organo internazionale di governo del tennis, compreso il beach tennis, con lo scopo di gestire, promuovere e sviluppare opportunità per uomini, donne e ragazzi di partecipare alle manifestazioni non agonistiche ed agonistiche di beach tennis a tutti i livelli.
2. Come organo direttivo del tennis, l'ITF svolge un ruolo principale nell'amministrazione del beach tennis e si propone di assicurare che leali e pari opportunità siano offerte a tutti coloro che siano idonei al gioco secondo le sue specifiche regole e che le Regole del beach tennis siano adottate secondo i principi propri di un organo internazionale.
3. 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, diviso a metà da una rete sospesa ad una corda o cavo metallico di diametro massimo di cm 0,80, passato al di sopra o attaccato a due pali.
2. 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 al centro è di m 1,70. Un nastro copre la corda o cavo metallico e l'orlo superiore della rete.
3. 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.
4. Le misure del campo sono prese dal margine esterno delle linee che lo delimitano; le linee del campo sono dello stesso colore, che contrasti chiaramente con quello della superficie del campo.



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.

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 arredi attorno e sopra il campo (**compresi la rete, i pali e le linee**), la sedia dell'arbitro, i giudici di linea ed i raccattapalle, 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.

Regola 5 – La racchetta

1. Le racchette approvate per il gioco secondo le Regole di 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.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Può un giocatore durante il gioco utilizzare contemporaneamente più di una racchetta?

Decisione No.

Caso 2 Può un giocatore alterare le caratteristiche di gioco della racchetta?

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.

Caso 3 Può un giocatore usare una racchetta con le corde?

Decisione No

Regola 6 – Punteggio in un incontro

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

Regola 7 – Punteggio in una partita

1. Vi sono differenti metodi di punteggio in una partita: la “partita ai vantaggi” e la “partita con tie-break”, entrambi utilizzabili purché quello adottato sia reso noto prima della manifestazione. Se si adotta il metodo della “partita con tie-break”, si deve preventivamente comunicare anche se la partita finale si gioca come “partita ai vantaggi” o come “partita con tie-break”.
 - a) Partita ai vantaggi
la prima coppia che vince sei giochi vince la partita, purché abbia un vantaggio di due giochi sulla coppia avversaria; altrimenti, la partita continua finché si raggiunge questo vantaggio;
 - b) Partita con tie-break
la prima coppia che vince sei giochi vince la partita, purché abbia un vantaggio di due giochi sulla coppia avversaria; se il punteggio arriva a sei giochi pari, si gioca il tie-break.
2. Altri diversi metodi di punteggio approvati sono riportati nell’Appendice IV delle Regole di 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 entrambe le coppie hanno vinto tre punti, il punteggio è “parità” e si gioca un punto decisivo; 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. La coppia che per prima vince sette punti vince il gioco e la partita, purché abbia un vantaggio di due punti sulla coppia avversaria; 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 della coppia avversaria a cui spetta il turno di battuta. Di seguito, la rotazione della battuta tra i giocatori di ogni coppia continua nello stesso ordine con cui si è giocata la partita, fino alla fine del tie-break;
 - c) altri diversi metodi di punteggio approvati, contenuti nell’Appendice IV delle Regole di tennis, possono essere usati purché quello adottato sia reso noto prima della manifestazione.

Regola 9 – Battitore e ribattitore

1. Le coppie debbono stare ai lati opposti della rete. Il battitore è il giocatore che mette in gioco la palla per il primo punto. I giocatori della coppia pronta a ribattere la palla messa in gioco dal battitore sono i ribattitori.
2. Prima dell’inizio di ogni punto i ribattitori devono prendere posizione, seguiti dal battitore che esegue la battuta. I ribattitori non possono modificare sostanzialmente la loro posizione l’uno rispetto all’altro ed al battitore quando il battitore ha preso la sua posizione **finché la palla è in gioco**.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Possono i componenti della coppia ribattrice stare fuori dalle linee del campo?

Decisione *Si. I componenti della coppia ribattrice possono prendere qualunque posizione, dentro o fuori dalle linee del campo, dalla loro parte della rete.*

Caso 2 Il compagno del battitore può stare in una posizione che impedisce la vista dei componenti della coppia ribattrice?

Decisione *Si. Il compagno del battitore può assumere qualsiasi posizione, dentro o fuori dalle linee del campo, dalla sua parte della rete.*

Caso 3 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?

Decisione *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**.*

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 *Si. 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 *Si. 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. La coppia che vince il sorteggio può scegliere:
 - a) di battere o di ribattere nel primo gioco dell'incontro, per cui la coppia avversaria sceglie il lato del campo per il primo gioco, oppure
 - b) il lato del campo per il primo gioco dell'incontro, per cui la coppia avversaria sceglie di battere o di ribattere nel primo gioco, oppure
 - c) di chiedere che la coppia avversaria faccia una delle scelte precedenti.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Entrambe le 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 entrambe le coppie possono fare nuove scelte.*

Regola 11 – Cambio del lato del campo

1. Le 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, le coppie cambiano lato del campo ogni quattro punti.

Regola 12 – Palla in gioco

1. La palla è in gioco dal momento in cui è colpita dal battitore e rimane in gioco finché il punto è assegnato, salvo che sia chiamato un fallo od un colpo nullo.

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 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

1. Se la palla in gioco tocca un arredo permanente prima di toccare il suolo, il giocatore che ha colpito la palla perde il punto.

Regola 15 – Ordine di battuta

1. 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

1. La palla messa in gioco dal battitore può essere ribattuta dall'uno o dall'altro giocatore 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 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?
<i>Decisione</i>	<i>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 e deve essere chiamato un fallo.</i>

Regola 18 – Come battere e ribattere

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 il campo dentro la linea di fondo con il piede anteriore; oppure
 - c) toccare con il piede posteriore la linea di fondo o il campo; oppure
 - d) mettere l'uno o l'altro piede sopra o sotto la linea di fondo; oppure
 - e) toccare con l'uno o l'altro piede l'area situata oltre il prolungamento immaginario della linea laterale.

CASI E DECISIONI

Caso 1	Il battitore può tenere uno o entrambi i piedi fuori del terreno?
<i>Decisione</i>	<i>Sì.</i>
Caso 2	Il battitore commette fallo se tocca la linea di fondo con il piede anteriore durante l'esecuzione della battuta?
<i>Decisione</i>	<i>Finché i piedi del battitore sono dietro la linea di fondo prima dell'inizio del movimento della battuta, non è fallo se il suo piede anteriore tocca la linea di fondo durante il movimento della battuta.</i>
Caso 3	È fallo se la linea di fondo si muove per la sabbia pressata dal battitore durante il movimento della battuta.
<i>Decisione</i>	<i>No</i>

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 (ad es. il palo della rete) durante l'esecuzione del servizio; 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?
<i>Decisione</i>	<i>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.</i>

Regola 21 - Quando battere e ribattere

1. Il battitore non deve battere fin quando i componenti della coppia ribattitrice non sono pronti. Tuttavia i componenti della coppia ribattitrice devono adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e devono essere pronti a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto.

Regola 22 – Colpo nullo in battuta

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

Regola 23 – Colpo nullo

1. In tutti i casi in cui vi è la dichiarazione 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>Sì.</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>Sì.</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>Sì.</i>

Regola 24 – Perdita del punto

1. Si perde il punto se:
 - a) il battitore commette fallo di battuta; oppure
 - b) un componente della coppia non rimanda la palla in gioco prima che questa abbia colpito il suolo; oppure
 - c) un componente della coppia rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi il suolo o un oggetto, al di fuori del giusto campo; oppure
 - d) un componente della coppia rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima di toccare terra, tocchi un arredo permanente; oppure
 - e) un componente della coppia accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; oppure
 - f) un componente della coppia 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
 - g) un componente della coppia colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; oppure
 - h) la palla in gioco tocca un componente della coppia o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta; oppure
 - i) la palla in gioco tocca la racchetta quando un componente della coppia non la sta tenendo; oppure
 - j) un componente della coppia deliberatamente e materialmente modifica la forma della sua racchetta mentre la palla è in gioco; oppure
 - k) entrambi i componenti della coppia toccano la palla per il rimando; oppure
 - l) dopo la battuta, la racchetta sfugge dalla mano del battitore e tocca la rete prima che la palla sia caduta al suolo.

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?

Decisione La coppia ribattitrice perde il punto perché uno dei componenti ha toccato la rete mentre la palla era in gioco.

Caso 2 Perde il punto la coppia che oltrepassa la linea immaginaria di prolungamento della rete prima o dopo di aver colpito la palla?

Decisione La coppia non perde il punto in nessuno dei due casi purché nessun componente della coppia tocchi il campo dell'avversario.

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 nessun componente della coppia avversaria riesce a raggiungere la palla. Chi vince il punto?

Decisione La coppia che ha lanciato la racchetta contro la palla perde il punto.

Caso 4 La palla appena battuta colpisce un componente della coppia ribattitrice prima di toccare terra. Chi vince il punto?

Decisione Il battitore vince il punto.

Caso 5 Un componente della coppia 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.

Decisione La coppia perde il punto, a meno che non faccia un buon rimando, nel qual caso il gioco continua

Regola 25 – Risposta buona

1. La risposta è buona se:
 - a) 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
 - b) 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
 - c) 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
 - d) un componente della coppia colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente nel campo giusto.

Regola 26 - Disturbo

1. Se un componente della coppia è disturbato mentre gioca il punto da un atto intenzionale di un componente della coppia avversaria, la sua coppia vince il punto.
2. Tuttavia il punto deve essere rigiocato, se un componente della coppia è disturbato mentre gioca il punto da un atto non intenzionale di un componente della coppia avversaria 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 componente della coppia reclama di aver fermato la palla perché riteneva che un componente della coppia avversaria fosse stato disturbato. Questo è disturbo?

Decisione No. La coppia perde il punto.

Caso 3	La palla in gioco colpisce un uccello che vola sopra il campo. È disturbo?
Decisione	<i>Si, il punto viene rigiocato.</i>
Caso 4	Durante il gioco una palla o altro oggetto giacente fin dall'inizio del punto sul campo di una coppia, ostacola uno dei suoi componenti. È disturbo?
Decisione	<i>No.</i>
Caso 5	Dove possono stare il compagno del battitore ed i componenti della coppia ribattitrice?
Decisione	<i>Il compagno del battitore ed i componenti della coppia ribattitrice 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.</i>

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 una coppia 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 il tie-break a sei giochi pari, mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocata la partita con la regola del vantaggio, si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto; se l'errore è scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua come "partita con tie-break";
 - e) 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;
 - f) 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 una 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 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 tennis.

Regola 29 - Gioco continuo

1. 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 le 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 della coppia, 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 componente della coppia 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 terza partita in un incontro al meglio delle cinque partite o 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 del-

la manifestazione.

- f) La prova della battuta deve essere fatta nel tempo del palleggio preliminare.

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.