

3° TORNEO DI CALCIO/TENNIS PIETRELCINA

REGOLAMENTO

PREMESSA

Questo regolamento è stato redatto dallo staff della PRO LOCO PIETRELCINA.

Solo il gruppo organizzatore (STAFF) potrà essere incaricati di risolvere questioni e problemi riguardanti il regolamento, nessun singolo, potrà emettere giudizi su eventuali controversie.

Il torneo di Calcio Tennis si svolgerà il 6 Settembre 2022.

Sarà premiata la prima, la seconda e la terza squadra classificata.

REGOLAMENTO

- Ogni squadra può essere composta da: 2 Giocatori.
- Lo scopo del gioco per ogni squadra è quello di inviare la palla in modo regolare sopra la rete sul suolo del campo avverso, una volta effettuato il rimbalzo la palla viene giocata al volo.
- L'azione continua fino a che la palla tocca il suolo, è inviata fuori o una squadra non la ritorna correttamente.
- La formula utilizzata negli incontri è quella del tie-break (in ogni palla giocata è in palio 1 punto e chi si aggiudica il punto ha diritto alla battuta). Gli incontri si disputano al meglio di 2 set su 3 (15 punti per set). Nel caso di pareggio (14-14), il gioco continua fino al raggiungimento dei due punti di vantaggio da parte di una delle due squadre senza limitazione di punteggio, sempre che non venga stabilito diversamente.
- La partita viene giocata da due squadre in campo con un arbitro ed un assistente segnapunti.

In base al numero di squadre il torneo sarà organizzato in gironi all'italiana oppure ad eliminazione diretta.

Nel caso di gironi all'italiana quando due squadre hanno lo stesso punteggio per il passaggio si procede a calcolare i set vinti, o la somma punti raggiunta o la monetina.

L'organizzatore non si assume alcuna responsabilità in caso di sottrazione di effetti personali e confida nell'educazione dei presenti per il regolare svolgimento di mantenere alto il livello di amicizia e lealtà, di fair-play e sportività. Ricordiamo ai partecipanti di moderare il volume e il linguaggio adatto all'evento.

IL REGOLAMENTO TECNICO

- L'arbitro tira la monetina e si decide davanti ai due capitani, la squadra che vince sceglie se iniziare il gioco oppure il campo, ogni set si cambia campo.
- La palla viene colpita con ogni parte del corpo, mani e braccia escluse.
- Non sono concessi tocchi di mano, tocchi prolungati o doppi tocchi, si possono fare al massimo tre tocchi per ogni metà campo.
- Si batte con palla in mano calciando al volo oppure è consentito al dopo rimbalzo fuori dal campo senza toccare la linea di fondo, in tal caso verrà assegnato il punto alla squadra avversaria, non si può battere né di spalla né di testa né di ginocchio ma solo con il piede.
- La palla non può essere attaccata direttamente dal servizio e deve fare prima un rimbalzo.
- Al fischio dell'arbitro la palla viene messa in gioco dal giocatore alla battuta, il quale serve calciando la palla, cercando di inviarla nel campo avverso facendola passare al di sopra della rete.
- Non si può fare muro o schiacciare sulla battuta avversaria.
- Toccata la palla una volta dopo il servizio, questa non può più rimbalzare per terra e sono consentiti solo passaggi al volo.
- La palla può toccare la rete nell'oltrepassarla (anche in battuta). La palla in rete può essere rigiocata entro il limite dei tre tocchi. E' proibito toccare la rete e le antenne o invadere con buona parte del corpo il campo avversario.
- La palla deve passare all'interno delle due asticelle posizionate ai lati della rete. Qualora la squadra che attacca facesse passare la palla "fuori banda", il punto va alla squadra avversaria.
- Non esiste il cambio palla ed ogni punto viene assegnato immediatamente.
- La palla è fuori quando cade completamente al di fuori delle linee perimetrali (senza toccarle), quando tocca un oggetto fuori dal terreno di gioco o una persona al di fuori del gioco, quando tocca le antenne, i cavi i pali o la rete oltre le bande laterali.
- Toccata la palla si hanno a disposizione tre tocchi, se la palla tocca il suolo verrà dato il punto alla squadra avversaria.
- Viene fischiato fallo di invasione in caso di tocco della rete o di invasione per gioco pericoloso. Le invasioni per gioco pericoloso vengono fischiate solo contro chi difende; sono quelle invasioni atte a non lasciar tirare l'avversario nelle vicinanze della rete, generano spesso contrasti fisici o rendono impossibile il gesto tecnico di chi attacca.
- L'invasione di campo avviene quando si tocca la rete con il corpo o si tocca l'avversario nel suo campo al di sopra della rete. L'invasione di campo commessa dà il punto all'avversario.
- In caso di azioni dubbiose, vale la decisione arbitrale.
- L'arbitro può essere aiutato nel suo compito da giudici di linea.
- Il giudice di gara può ammonire la squadra che ha comportamenti antisportivi, che bestemmia o che contesta il suo operato; nel calcio tennis non esistono ammonizioni al singolo giocatore ma solo sanzioni di squadra, dopo due ammonizioni rimate nello stesso set, il set stesso deve considerarsi concluso a favore della squadra avversaria con il punteggio di 17-0.
- Un giocatore non può toccare la palla due volte consecutivamente.
- Due giocatori possono toccare la palla allo stesso momento.

ZONA DI BATTUTA

La zona di battuta è l'area situata oltre la linea di fondo. In profondità la zona di servizio si estende fino ad un massimo di 1m. Il giocatore della squadra che batte si deve porre all'esterno della linea di fondo campo e lanciare la palla nel campo avversario, senza farla rimbalzare nel proprio, calciandola esclusivamente con il piede dopo averla lanciata in aria con le mani e colpendola al volo o di rimbalzo. Se il battitore tocca con il piede la linea di fondo campo diventa punto avversario. La battuta deve passare sempre sopra la rete: non è consentito aggirarla. La battuta che tocca la rete e che finisce nel campo avversario è considerata valida. Al conseguimento di ogni punto si acquisisce il diritto di battuta. La squadra deve far girare i componenti ad ogni battuta effettuata.

DIRITTI E DOVERI DEI PARTECIPANTI

- I partecipanti devono conoscere le regole ufficiali di codesto Regolamento
- Devono accettare rispettosamente le decisioni degli arbitri senza discuterle. In caso di dubbio, possono essere richiesti dei chiarimenti.
- Devono comportarsi rispettosamente e cortesemente, nello spirito del fairplay, non soltanto nei riguardi degli arbitri ma anche degli altri ufficiali, degli avversari, dei compagni di squadra e del pubblico.
- Devono evitare azioni ed atteggiamenti volti ad influenzare le decisioni degli arbitri o a coprire i falli commessi dalla propria squadra.
- Devono evitare azioni tendenti a ritardare il gioco.
- E' permessa la comunicazione tra i componenti la squadra durante la gara.

SISTEMA DI PUNTEGGIO

- 1) Incontri vinti al meglio dei 2 set su 3.
- 2) La gara è vinta dalla squadra che si aggiudica il set.
- 3) Se una squadra rifiuta di giocare dopo essere stata invitata a farlo, è dichiarata perdente per forfait con il punteggio di 0-2 per l'incontro e 0-15, 0-15 per i set.
- 4) La squadra che non si presenta in tempo sul terreno di gioco, con un tempo massimo di quindici minuti dall'inizio dell'ora stabilita per la gara, senza una ragione valida, è dichiarata perdente con le stesse modalità previste dalla regola.

SQUADRE

- Ogni squadra deve avere una divisa uguale per tutti i giocatori.
- Se le due squadre si presentano con le maglie dello stesso colore, la squadra sorteggiata deve indossare la pettorina.
- I giocatori possono portare gli occhiali a loro rischio.
- Nel momento in cui la palla viene colpita dal battitore, i giocatori di ogni squadra devono trovarsi dentro il proprio campo (ad eccezione del battitore).

FALLI DI GIOCO

- Ogni azione contraria alle regole di gioco è un fallo di gioco.
- Gli arbitri giudicano i falli e stabiliscono le sanzioni in accordo con queste regole.
- C'è sempre una penalizzazione per un fallo: l'avversario della squadra che ha commesso il fallo si aggiudica l'azione di gioco.

TEMPI DI RIPOSO

- Il tempo di riposo è un'interruzione regolamentare tra un set e l'altro della durata di 3 minuti.
- Ogni squadra ha diritto ad un massimo di 1 time-out per set per un massimo di 60 secondi.
- I tempi di riposo possono essere richiesti dai giocatori solo quando la palla è fuori gioco e prima del fischio di autorizzazione del servizio, mostrando il corrispondente gesto ufficiali.
- E' improprio richiedere il time-out nel corso di un'azione di gioco o al momento del servizio o dopo il fischio di autorizzazione del servizio.

GLI ORGANIZZATORI

Dario Faiella

Werter De Nunzio