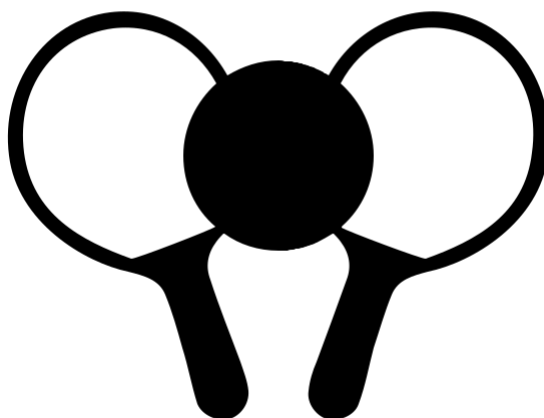


Palota Mini Tennis



San Vito al Mantico



PALOTA MINI-TENNIS

DIMENSIONI DEL CAMPO E SEGNALETICA

Gioco a due o singolare

Art. 1

Il campo di gioco deve essere un rettangolo in terra lungo m 11 e largo m 5. Esso è diviso a metà da una rete, sospesa a una fune o cavo metallico. La rete deve avere al centro un'altezza di m 0,87. Vi deve essere un nastro di color chiaro che copra la corda o il cavo metallico e l'orlo superiore della rete per non più di 16 cm.

Art. 2

Le linee che delimitano gli estremi del campo, parallele alla rete, si chiamano LINEE DI FONDO, mentre quelle delimitanti gli estremi perpendicolari alla rete, si chiamano LINEE LATERALI. Su ciascuna linea di fondo, a m 2 dalla linea laterale sinistra, verrà tracciata una linea breve, lunga non più di 30 cm, perpendicolare alla rete. Essa sarà chiamata LINEA DI BATTUTA.

Art. 3

Su ognuna delle due parti del campo verrà delimitata un'area rettangolare, chiamata AREA DI BATTUTA, avente le seguenti dimensioni: lato breve, m 2 a partire dalla linea laterale destra; lato lungo, m 2,80 a partire dalla rete. Oltre le linee di fondo, deve essere messa a disposizione dei giocatori un'area chiamata AREA DI SERVIZIO, larga quanto il campo di gioco e profonda non meno di m 2.

Gioco a quattro o doppio

Art. 4

Tutto quanto detto negli articoli precedenti vale anche per il campo di gioco a quattro o doppio, ad eccezione di quanto riguarda le linee laterali, esse andranno allargate rispettivamente di m 0,6 sia a destra che a sinistra, portando il campo di gioco alla larghezza complessiva di m 6,20. Le aree di battuta

rimarranno invariate. Le nuove linee laterali possono essere sostituite dalle SPONDE, che sono di legno, oppure di materiale plastico o simile, di superficie liscia, alte almeno m 1,25 dalla superficie del campo gioco e lunghe quanto la lunghezza massima del campo, ivi compresa l'area di servizio.

Art. 5

Le linee indicate nei precedenti articoli devono essere larghe da cm 3 a cm 5 e devono essere formate con materiale ben visibile. Esse sono tracciate all'interno delle misure del campo.

Art. 6

Nel caso di campo di gioco coperto, l'altezza minima del soffitto nella parte più bassa deve essere di m 4,70 dal terreno di gioco.

Arredi ed Arbitro

Art. 7

Gli arredi permanenti del campo sono: la rete, la corda o cavo metallico, il nastro e la seggiola per arbitro. La seggiola per l'arbitro deve essere collocata al centro di uno dei due lati del campo e ad una altezza di almeno m 2 dal livello del campo di gioco.

Art. 8

Con la parola Arbitro si intende l'Arbitro della partita e tutte le altre persone eventualmente incaricate di assistere l'Arbitro nella direzione dell'incontro.

Art. 9

La PALLA deve essere di gomma plastificata e deve avere una superficie uniforme. Il diametro minimo della palla darà di cm 10, quello massimo di cm 14. Il peso non dovrà essere inferiore a grammi 30 e non superiore a grammi 40.

Art. 10

La PALOTA per essere idonea al gioco, deve essere ricoperta di pelle sui piatti che andranno a impattare la palla e vuota internamente.

Battitore o ribattitore

Art. 11

Il giocatore che lancia per primo la palla, si chiama BATTITORE, l'altro RIMETTITORE.

REGOLE PER IL GIOCO A DUE O SINGOLARE Sorteggio della battuta e del lato del campo Art. 12

La scelta dei lati e il diritto di essere battitore o rimettitore nel primo gioco saranno decisi simulando il gioco di un punto, che però non andrà a cumularsi nel punteggio effettivo del gioco. Per iniziare il gioco suddetto uno dei gioca-tori farà rimbalzare la palla nel proprio campo mandandola in quello avverso-rio,rendendola giocabile. Chi vince il punto diventerà il ricevitore, mentre gli altri avranno il diritto alla scelta del campo.

Posizione del battitore

Art. 13

Immediatamente prima di cominciare il gioco, il battitore deve rimanere in posizione di riposo, con i piedi dietro o sulla linea di fondo e nello spazio compreso tra la linea di battuta e la linea laterale sinistra.

La battuta

Art. 14

Per eseguire la battuta, il giocatore colpirà la palla con la palota, dal basso all'alto, prima che tocchi il suolo. Al momento dell'urto della palota con la palla, la battuta è considerata effettuata.

Perché la battuta sia valida la palla deve passare al di sopra della rete, senza toccarla, e cadere nell'area di battuta che sta di fronte, o su una delle linee delimitanti quest'ultima, prima che il rimettitore abbia il diritto di rilanciarla.

Art. 15

La battuta è nulla, e pertanto deve essere ripetuta, nei seguenti casi: A - se la palla di battuta tocca la rete o il nastro e cade regolarmente nel campo di battuta, è possibile ripetere la battuta due volte, alla terza verrà assegnato automaticamente il punto agli avversari come se fosse stata sbagliata. B - se la battuta è stata eseguita mentre il ribattitore non era pronto.

Art. 16

Vi è FALLO DI BATTUTA con perdita del punto nei seguenti casi:

A - se il battitore commette un' infrazione agli articoli 13 e 14;

B - se manda la palla a toccare direttamente un arredo fisso che non sia la rete o l'arbitro.

Art. 17

Il battitore non deve eseguire la battuta fin quando il rimettitore non è pronto. Se però, quest'ultimo tenta di rimandare la battuta, sarà considerato pronto. Il rimettitore non può rifiutarsi di rispondere alla battuta, qualora sia stato a ciò invitato dall'Arbitro.

Art. 18

Alla fine del primo gioco, il ribattitore diventa battitore ed il battitore rimettitore e così via alternativamente, per tutti i giochi della partita.

Art.19

Una palla è in gioco dal momento in cui è andata validamente battuta. Essa rimane in gioco fino a quando il punto non è deciso o fino a quando non venga chiamato un fallo.

Casi di perdita del punto

Art. 20

Un giocatore perde il punto nei seguenti casi: A - Se non riesce, prima che la palla in gioco abbia toccato terra due volte consecutive, a rimandarla direttamente oltre la rete, dentro il campo di gioco o sulle sue linee di delimitazione;

B - Se tocca o colpisce la palla in gioco, con la palota, più di una volta nell'e-seguire il colpo;

C - Se con la palota, sia impugnata che non, tocchi la rete, finché la palla è in gioco;

D - Se colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; E - Se colpisce la palla lanciandole contro la palota;

F - Se tocca la palla mentre è in gioco, con qualsiasi parte del corpo, che non sia la mano che impugna la palota;

G - Se manda direttamente la palla a toccare il soffitto, nel caso di campo coperto;

H - Se manda direttamente la palla fuori dal campo di gioco, sulla sponda, contro l'Arbitro o contro l'arredo permanente ad eccezione della rete.

Art. 21

Il gioco continua se la palla, sorpassata la rete, tocchi terra dentro il campo di gioco, rimbalzi sulla sponda, e venga respinta prima che tocchi nuovamente terra.

Art. 22

Se un giocatore commette deliberatamente od involontariamente un atto che, secondo il giudizio dell'arbitro, ostacoli o disturbi l'avversario nell'esecuzione di un colpo, l'Arbitro dovrà nel primo caso assegnare il punto all'avversario, nel secondo che il punto venga rigiocato.

Art. 23

Una palla che cada sulla linea è considerata come caduta nel campo delimitato da quella linea

Art. 24

La risposta è buona quando viene rimandata la palla nell'altro campo, dentro le linee che lo delimitano o su di esse. Se nella risposta la palla tocca la rete, ma passa al di sopra di essa e tocca terra nel campo avversario, la risposta è buona.

Art. 25

Se un giocatore rimanda volontariamente la palla nel campo avversario e questa torni di rimbalzo, senza essere stata colpita dall'avversario, vince il punto l'ultimo giocatore che ha colpito la palla.

Gioco-partita-incontro

Art- 26

Quando un giocatore guadagna il primo punto gli viene assegnato il punteggio di 15, se vince anche il secondo colpo il punteggio sale a 30; quando vince il terzo il punteggio diventa 40 ed al quarto punto il giocatore vince il GIOCO.

Art. 27

IL giocatore che per primo vince 6 giochi vince una PARTITA; per vincerla è necessario un margine di almeno 2 giochi sull'avversario, in caso di pareggio 5 a 5 vincerà il primo che arriva a 7 giochi. In caso di punteggio di 6 a 6 si disputerà il settimo gioco con la modalità uno a testa: nel gioco uno a testa viene cambiato il battitore ad ogni punto continuando a seguire il giro utilizzato durante la partita, il punteggio segue la normale numerazione ad eccezione che sul pareggio di 40 pari, in tal caso bisognerà staccare di 2 punti l'avversario ritornando sul 30 a 30.

Art.28

Il giocatore che si aggiudica 2 partite, vince L'INCONTRO. Se ciascuno dei due giocatori vince una partita, l'incontro è chiuso in parità, a meno che il par-ticolare tipo di gara o accordi precedenti l'incontro, non prevedano una terza partita di bella.

Art.29

Eccetto quando è diversamente stabilito, ogni riferimento di questo gioco ai giocatori, si intende anche alle GIOCATRICI.

Decisioni dell'Arbitro

Art. 30

Nelle gare in cui viene nominato un Arbitro, la decisione di questi è inappellabile. Se però vengono ad esserci anche dei giudici di linea, si potrà ricorrere ad essi. Sentiti i giudici di linea però, la decisione dell'Arbitro sarà definitiva ed inappellabile.

Art. 31

L'Arbitro, a sua discrezione, può in qualsiasi momento rimandare un incontro o per l'oscurità o per le condizioni atmosferiche avverse o per l'impraticabilità del terreno di gioco. In caso di rinvio così deciso, il punteggio acquisito e i posti precedentemente occupati sul campo, rimarranno invariati alla ripresa del gioco.

Art. 32

Il gioco deve essere ininterrotto, dalla prima battuta alla conclusione dell'incontro. Solamente a discrezione dell'arbitro e in caso di incidente, il gioco può essere sospeso, previa richiesta di uno dei giocatori e, comunque, per una durata che non sia superiore ai 5 minuti.

Art. 33

Al termine della prima partita, si inverte l'ordine dei lati e il battitore del primo gioco diventa ribattitore. Nel caso si dovesse giocare la partita di bella il diritto di essere battitore o rimettitore nel primo gioco, saranno decisi come previsto nel precedente articolo 12.

Gioco del doppio

Art. 34

Le precedenti regole si applicano, per quanto possibile, anche nel gioco del doppio o a quattro giocatori, salve le disposizioni che seguono.

Art. 35

L'ordine con cui la battuta sarà effettuata dovrà essere deciso all'inizio di ogni partita come segue:

La coppia che deve eseguire la battuta nel primo gioco, decide quale dei due compagni deve essere il primo battitore. La scelta del primo battitore sarà comunicata all'Arbitro prima dell'inizio della partita.

Il compagno del giocatore che ha battuto nel primo gioco, deve battere nel terzo; il compagno del giocatore che ha battuto nel secondo gioco, batterà nel quarto e così via nello stesso ordine, in tutti i giochi seguenti della partita.

Art. 36

L'ordine con cui il servizio o battuta sarà rimesso, dovrà essere deciso all'inizio di ogni partita, come segue:

La coppia che deve rimettere la battuta nel primo gioco, dovrà decidere quale dei due compagni riceverà la prima battuta e questo giocatore dovrà ricevere per primo la battuta di ogni gioco dispari, a intervalli di 4 giochi, durante tutta la partita.

Esempio

Siano AB e CD due coppie di un incontro di doppio nel
1° gioco, se batte A, risponde C, che sta di fronte nel
2° gioco, se batte C, risponde A, che sta di fronte nel
3° gioco, se batte B, risponde D, che sta di fronte nel
4° gioco, se batte D, risponde B, che sta di fronte e
così via, fino al termine della partita.

Art. 37

Durante una stessa partita, non è ammesso che si cambi l'ordine dei rispettivi battitori o rimettitori. Ad esempio, se A ha di fronte C, in una partita, non può ad un certo punto C decidere di fronteggiare un altro avversario e quindi D non può decidere di opporsi ad A.

Art. 38

All'inizio della seconda partita, la coppia che ha effettuato la battuta nella prima partita, passa alla rimessa. Il battitore ed il rimettitore del 1° gioco della seconda partita sarà indicato come previsto negli articoli 35 e 36.

Art. 39

In una partita di doppio, se uno dei due giocatori non si presenta in campo all'ora stabilita, non può essere concessa al suo compagno la possibilità di iniziare la partita da solo. Potrà però, nel solo caso di torneo a squadre e se preventivamente indicata, far giocare la riserva del giocatore mancante.

PIANTA CAMPI PALOTA - MINI TENNIS

PALOTA - MINI TENNIS
PIANTA CAMPI San Vito al Mantico

