

REGOLAMENTO TECNICO FUNNY TAMBEACH
Approvato dal Consiglio Federale FIPT del 7.2.2015

Articolo 1: Attrezzi di gioco

Gli attrezzi per lo svolgimento del gioco del tambeach consistono in un *tamburello* ed in una *palla depressurizzata*.

Articolo 2: Categorie del gioco del tambeach

Il tambeach si articola nelle categorie "*singolare*" e "*doppio*", maschile, femminile e misto.

Articolo 3: Campo di gioco

Il campo di gioco, di forma rettangolare, deve essere posto su una zona pianeggiante di un arenile o comunque su un'area costituita da un fondo sabbioso.

Per la categoria del *singolare* la larghezza totale del campo è di **m 5** e la lunghezza di **m 16**.

Per la categoria del *doppio* la larghezza totale del campo è di **m 8** e la lunghezza di **m 16**.

Il rettangolo di gioco è diviso in due metà campo uguali da una rete centrale, tesa parallelamente ai lati corti del campo, la cui altezza al centro deve essere compresa tra i **215 e i 220 cm**.

La rete è sostenuta da due montanti distanti circa 50 cm dalla linee laterali del campo di gioco.

Durante le gare i giocatori di ciascuna squadra agiscono in una metà del campo, spostandosi in essa liberamente, senza l'obbligo di occupare ciascuno un settore fisso.

Articolo 4: Operazioni preliminari e disposizione dei giocatori in campo

Prima dell'inizio della gara viene sorteggiata una squadra, il cui capitano ha il diritto di scegliere:

- Battuta
- Risposta
- Campo

Questo sorteggio va ripetuto prima dell'eventuale terzo set di spareggio (2/3).

Il battitore dovrà indirizzare la palla nella metà campo avversaria. Il primo battitore batte per tre punti di seguito (*contando sia quelli realizzati dalla sua squadra sia quelli della squadra avversaria*).

Nei successivi tre punti la battuta passa alla squadra avversaria.

Nell'eventuale set di spareggio (*il 3°*) le squadre si alternano regolarmente alla battuta ogni tre punti, ma si sorteggia nuovamente la squadra cui spetta di scegliere:

- il campo
- la battuta iniziale,
- la risposta;

Per equilibrare i vantaggi e gli svantaggi eventualmente determinati dal vento, nel corso del set di spareggio le due squadre (o i due avversari, nella categoria del *singolare*) invertono il campo dopo il 3° punto (*sommando i punti realizzati da entrambe le squadre*) e poi dopo il 9°, dopo il 15° e così di seguito ogni sei punti.

In tutti gli incontri di qualsiasi categoria, qualora un set giunga al punteggio di 12-12, l'alternanza alla battuta si svolge nella sequenza avviata, ma ogni turno di battuta e ricezione è di 1+1 punti (*anziché 3+3*).

Articolo 5: Battuta

I turni di battuta si alternano ogni tre punti (*ogni punto, qualora il punteggio del set pervenga al 12-12*).

la palla deve superare la rete ed essere indirizzata nella metà campo opposta

Per ogni battuta sono a disposizione due tiri.

Il doppio fallo comporta l'assegnazione del punto alla squadra avversaria.

In caso di net il tiro si considera non effettuato, qualora la palla ricada nel settore di ricezione o venga colpita dal ricevitore prima di toccare il suolo.

Nel tiro di battuta la palla, colpita dal giocatore al servizio, deve essere ben visibile e libera in aria.

A tal fine dovrà essere lanciata dalla mano verso l'alto o il basso o lateralmente, con qualunque angolazione si voglia, prima di essere colpita dal tamburello. In caso di battuta scorretta l'arbitro fa ripetere il tiro e, se l'errore è reiterato, assegna "fallo" al giocatore e fa battere di conseguenza la "seconda palla di servizio" (*oppure attribuisce il punto all'avversario, qualora sia stata giocata la "seconda palla"*).

Nell'azione di battuta la palla viene considerata in gioco dal momento in cui è toccata dal tamburello del battitore.

Se nell'azione di battuta il battitore si avvede di aver lanciato in modo errato la palla, può ripetere il lancio, purché abbia evitato di toccare la palla con il tamburello (lasciandola cadere al suolo o riprendendola con la mano).

Articolo 6: Realizzazione del punto

Una squadra realizza il punto quando riesce a far cadere la palla sul suolo del campo avversario la palla colpita con il tamburello con l'avambraccio e la mano che impugna il tamburello, dopo che la stessa abbia superato la rete all'interno dei montanti della loro proiezione.

Qualora la palla lanciata da una squadra cada al suolo fuori dal terreno di gioco, il punto va alla squadra avversaria.

Si ribadisce che è nel campo di gioco anche quando tocca il margine esterno delle linee di delimitazione.

Quando la palla ha superato regolarmente la rete, la squadra che riceve quel tiro evita di subire il punto e mantiene la palla in gioco se con un solo colpo di tamburello rimanda la palla oltre la rete, nella metà campo avversaria; ad esclusione della battuta, può anche toccare la rete, purché la scavalchi e ricada nel campo avversario.

Poiché la palla va colpita in volo rientra nella valutazione dei giocatori giudicare se essa sia indirizzata in campo o fuori; la palla toccata (*con il corpo o con il tamburello*) da un giocatore è con ciò stesso resa valida per la squadra che l'abbia lanciata, anche nel caso in cui sia stata indirizzata fuori dal campo di gioco.

Si commette fallo e il punto viene assegnato alla squadra avversaria nei seguenti casi:

- a) quando la palla è toccata con qualsiasi parte del corpo, esclusi l'avambraccio e la mano che impugna il tamburello;
- b) quando non è rimandata nel campo avversario con un solo colpo, ma viene toccata consecutivamente, sia pure con il tamburello, da entrambi i giocatori della medesima squadra oppure dal medesimo giocatore; non è considerato fallo il caso della doppia, cioè l'accidentale doppio tocco della palla, che si verifica talvolta quando si colpisce di rovescio;
- c) quando la palla in gioco colpisce i montanti della rete;
- d) quando nel corso di un'azione un giocatore invade la metà campo avversaria, scontrandosi con l'avversario o impedendogli di rinviare la palla o anche semplicemente toccando la rete col corpo o con il tamburello.
- e) Il colpo si considera nullo e l'azione va pertanto ripetuta quando la palla si rompe durante una fase di gioco o nel verificarsi di una improvvisa impraticabilità di campo.

Articolo 7: Durata dell'incontro

Gli incontri si svolgono al meglio dei tre set. Al meglio dei tre set una squadra si aggiudica il set quando raggiunge quota 12 punti con almeno due punti di scarto sulla squadra avversaria. Mancando tale scarto, si procede a oltranza. Sul punteggio di 12-12 il gioco continua con turni di battuta di un solo punto, finché una delle due squadre non abbia acquisito un vantaggio di almeno due punti sull'avversaria.

Nelle partite al meglio dei tre set le squadre invertono il campo nel secondo set, mentre sorteggiano nuovamente il campo, la battuta o la risposta nel terzo set di spareggio. Nelle partite al meglio dei cinque set le squadre invertono il campo ogni set. Nel caso di un 5° set di spareggio si procede a un nuovo sorteggio per il campo, la battuta, o la risposta.

Al termine del 2° set è prevista una sospensione di due minuti. Ogni squadra può chiedere inoltre, due volte nel corso della partita, un time-out di un minuto, al termine di un'azione di gioco.

In caso di infortunio o malore un giocatore può richiedere la sospensione della partita per tre minuti, una sola volta durante tutto l'incontro. Qualora non possa riprendere il gioco al termine della sospensione, l'incontro verrà interrotto e la vittoria sarà aggiudicata "per rinuncia" alla squadra avversaria.

In caso di cattivo tempo, impraticabilità del campo, sopravvenuta oscurità, la partita sarà interrotta; verrà ripresa nel termine più breve possibile con il punteggio acquisito al momento della sospensione.

Articolo 10: Composizione delle squadre

Di norma la composizione della squadra non può essere modificata durante lo svolgimento del torneo. Nelle categorie del "doppio" qualora uno dei due giocatori della squadra si trovi nell'impossibilità di proseguire il torneo, potrà essere sostituito con un altro non iscritto al torneo

Articolo 12: Tesseramento

Tutti i partecipanti ai tornei federali di tambeach devono essere in possesso di regolare cartellino di tesseramento con società sportiva affiliata alla F.I.P.T..

Articolo 13: Modifiche al regolamento

La F.I.P.T., tramite l'apposita Commissione Nazionale Tambeach, ha la facoltà di apportare al presente regolamento tutte le modifiche che riterrà opportune, al fine di migliorare l'organizzazione del gioco e la sua diffusione.