

PRZEPISY GRY W BEACH TENNIS

Kort

1. Kort Beach Tennis jest prostokątem o wymiarach 16x 8 m
Kort przedzielony jest siatką o wysokości 1.85 m (na środku) dopuszczalne są odchylenia do 2 cm przy słupkach.
2. Mecze rozgrywane są na piachu. Oczyszczonym z kamieni, muszelek i innych przedmiotów mogących spowodować kontuzję grających.
3. Linie kortu to taśmy o szerokości 2.5- 5 cm a linia końcowa do 10 cm. Linie są koloru wyróżniającego się od nawierzchni.
4. Kort posiada linie dzielącą pole gry na pół, po obu stronach siaki. Linia ta wskazuje gdzie powinien zostać wykonany serwis.

Piłki

5. Do gry w Beach Tennis stosowane są piłki niskociśnieniowe w cyklu turniejów BeachTennisPoland używana będzie piłka HEAD T.I.P. 2

Rakiety

6. Zawodnicy do rozgrywania meczów używają standartowych rakiet tenisowych (wg. specyfikacji PZT).
7. W przypadku gdy któryś z zawodników dotknie siatki (ciałem bądź jakimkolwiek elementem ubioru czy rakieta) jego para deblowa traci punkt.
W przypadku gdy zawodnik przełoży raketę nad siatką po wykonaniu uderzenia na swojej stronie kortu, uderzenie uznaje się za dobre. (tzw. Dokończenie ruchu nad polem gry przeciwników). W przypadku gdy któryś z zawodników przejdzie bądź przełoży raketę czy element stroju pod siatką jego para deblowa traci punkt.

Punktacja

8. Mecze rozrywane będą w systemie best of three czyli do dwóch wygranych setów.
Do wygrania seta para deblowa potrzebuje wygrania 6 gemów.
W przypadku stanu po 6 rozgrywany jest tie break do 7 punktów. Również w 3 secie
Punktacja w gemie:
System no- ad

Bez punktów zero – zero

1 pkt 15 - 0

2 pkt 30 - 0

3 pkt. 40 – 0

4 pkt. Gem

jeśli dwie pary zdobędą po 3 punkty wynik brzmi równowaga i rozgrywany jest punkt decydujący.

Tie break rozrywany jest do 7 punktów z zachowaniem 2 punktowej przewagi.

Zmiany stron w tie-breaku następują **po każdym 4 punktach**.

Serwis i odbiór

9. Zawodnik wprowadzający piłkę do gry, zwany dalej serwującym, uderza ją gdy wszyscy uczestnicy gry są gotowi. Zawodnicy pary odbierającej mogą stać na korcie lub za/obok niego.

Partner zawodnika serwującego może stać w dowolnym miejscu po swojej stronie siatki.

Zawodnik nie może wchodzić na pole gry przeciwników, ani przekładać sprzętu na drugą stronę. Chyba że wynika to z ruchu który rozpoczął na swojej połowie kortu. (tzw. dokończenie ruchu może mieć miejsce nad siatką)

Para deblowa musi się składać z dwóch graczy.

Wybór strony i serwisu/odbioru

10. Wybór strony serwisu/odbioru powinien być dokonany przed rozpoczęciem rozgrzewki po uprzednim losowaniu. Para wygrywająca losowanie może:

Wybrać stronę na której rozegra pierwszego gema. Przeciwnicy mają wtedy prawo wyboru serwisu/odbioru

Wybrać serwis bądź return, przeciwnicy mają wtedy prawo wyboru strony kortu.

Lub zrzec się prawa wyboru na rzecz przeciwników.

Zmiana stron kortu następuje po każdym nieparzystym gemie w secie.

Jeżeli piłka dotyka linii traktowana jest jak piłka dobra.

Jeżeli piłka dotknie tak zwanych elementów stałych boiska [permanent

fixtures](np. reklamy) zawodnik który ostatni dotknął piłkę przegrywa punkt.

Kolejność serwowania:

11. Para deblowa decyduje na początku każdego seta kto będzie serwował w ich pierwszym gemie serwisowym. Kolejność serwowania można zmienić w

kolejnym secie. Partner serwującego w pierwszym gemie powinien serwować w gemie trzecim, a partner serwującego w gemie drugim powinien serwować w gemie czwartym. Kolejność ta powinna być zachowana do końca seta.

Piłka zaserwowana przez przeciwników może być odebrana tylko przez gracza, na którego połowę serwis był wykonywany.

Serwis.

12. Bezpośrednio przed serwisem zawodnik powinien stanąć obiema stopami za linią końcową. Nie przekraczając równocześnie wyimaginowanego przedłużenia linii bocznej i linii środkowej. Wyrzuca on piłkę w dowolnym kierunku i uderza ją rakieta. Serwis jest zakończony jeśli zawodnik dotknie piłki rakieta, bądź nie trafi w nią (w tym przypadku traci punkt). Jeśli zawodnik wyrzuci w powietrze więcej niż jedną piłkę za pierwszym razem uznawane jest to za przypadek i serwis jest powtarzany. Za każdym kolejnym następuje strata punktu.

Zawodnik serwując może stać za linią końcową w dowolnym miejscu. Zaserwowana piłka musi przelecieć nad siatką na pole przeciwników (na odpowiednią połowę) aby serwis był uznany za poprawny. Gracze mają do dyspozycji tylko jeden serwis.

Błąd stóp wywoływany jest gdy:

- Gracz serwujący dotknie, którąkolwiek stopą linii końcowej.
- Gracz serwujący włoży stopę pod linię końcową.
- Gracz serwujący przekroczy wyimaginowaną linię przedłużającą linię boczną
- Gracz serwujący podczas serwisu zmieni pozycje poprzez bieganie, chodzenie, ślizganie się.

Wykonujący serwis ma prawo do oderwania jednej lub dwóch stóp od ziemi podczas wykonywania serwisu.

Serwis uważany jest za złe podanie jeśli zawodnik złamie którąś z powyższych reguł bądź:

Nie trafi w piłkę próbując zaserwować.

Zaserwowana piłka trafi w „element stały kortu”, siatkę, aut.

Zaserwowana piłka dotknie serwującego, jego partnera bądź jakiegokolwiek rzeczy przez nich trzymanej.

Serwis powinien być wykonany gdy obaj przeciwnicy są gotowi od jego odebrania. Returnujący powinni dostosować się do rytmu serwującego.

Piłka, która po serwisie dotknie taśmy(siatki) i przejdzie na pole przeciwników uważana jest za piłkę dobrą i gra toczy się dalej.

Piłka, punkt, serwis powinien być powtórzony jeśli okaże się że zawodnik zaserwował pękniętą piłką, jedna bądź więcej linii zmieniło swoje położenie bądź jeśli któryś z zawodników drużyny przeciwnej zgłaszał swoją nie gotowość.

Return

13. Tylko zawodnik na którego połowę wykonany był serwis może odbić piłkę.

Gra toczy się do momentu gdy:

- Piłka znajdzie się w siatce,
- Zostanie uderzona i trafi w aut,
- Dotknie powierzchni ziemi na polu gry którejś z par.

Czas rozgrzewki

14. Czas rozgrzewki przed meczem wynosi 5 minut. W przypadku wznowienia meczu po przerwie, czas rozgrzewki wynosi odpowiednio:

- 0-15 minut przerwy - bez rozgrzewki
- 15-30 minut przerwy - 3 minuty rozgrzewki
- ponad 30 minut przerwy - 5 minut rozgrzewki

Sędzia naczelny ma prawo do przedłużenia czasu rozgrzewki do 10 minut.

Czas przerw

15. Sędzia naczelny ustala czas przerwy pomiędzy kolejnymi meczami gry pojedynczej uwzględniając poniższe reguły:

- po rozegraniu meczu do 1 godz. 30 min
- po rozegraniu meczu od 1 godz. do 1 godz. 30 min 60 min
- po rozegraniu meczu powyżej 1 godz. 30 min 90 min

Jeśli gra była przerywana na 30 minut lub więcej z powodu deszczu lub innej usprawiedliwionej przyczyny, to długość meczu nie obejmuje okresu tej przerwy.

Jeśli gra była przerywana na mniej niż 30 minut, uważa się, że mecz był kontynuowany bez przerwy.

Wznowienie gry

16. W przypadku, gdy po losowaniu prawa wyboru, aura lub inne obiektywne przyczyny nie pozwolą rozpocząć spotkania, zawodnik, który wygrał to losowanie ma prawo przed wznowieniem rozgrzewki lub gry, do ponownego wyboru podania, odbioru lub strony kortu .

Wszelkie wątpliwości rozstrzyga sędzia naczelny.