

## Formula del torneo

Il torneo si articola in una prima fase , di qualificazione , nella quale i partecipanti verranno raggruppati in gironi eliminatori che si disputano all' italiana . Le vincenti di ciascun girone (e le migliori seconde, in base al numero di squadre iscritte) si qualificano per la fase ad eliminazione diretta. La composizione dei gironi avverrà mediante sorteggio. Il torneo sarà disputato al raggiungimento di minimo n.16 iscrizioni e per un massimo di 24.

## Iscrizione

La quota di iscrizione è fissata in € 10 da versare all'organizzazione al momento dell'iscrizione. Le iscrizioni sono aperte a tutti e dovranno pervenire entro e non oltre le ore 21 di giovedì 25 giugno presso la sede del circolo Arciguardia in via municipio 3 a Guardia Sanframondi . Ai fini dell'iscrizione si richiede inoltre, quale condizione della stessa, la consegna degli appositi moduli compilati in ogni parte e sottoscritti da ogni componente. Le iscrizioni possono essere prenotate inviando il solo modulo di iscrizione via e-mail all' indirizzo [info@arciguardia.it](mailto:info@arciguardia.it)

Per informazioni [www.arciguardia.it](http://www.arciguardia.it) - Elvio 333 2162037 – Piero 329 1284728 - Luigi 338 9251649

## Regolamento tecnico , Definizioni

1. Uno scambio (rally) è il periodo durante il quale la pallina è in gioco.
2. La pallina è in gioco dall' ultimo momento nel quale essa è ferma sul palmo della mano libera prima di essere intenzionalmente proiettata verso l' alto nell' esecuzione del servizio, fino a quando essa non tocca qualunque cosa che non siano la superficie di gioco, la rete, la racchetta tenuta in mano o la mano della racchetta sino al polso o fino a quando lo scambio si conclude con un punto o con un colpo nullo .
3. Un colpo nullo (let) è uno scambio il cui punto non viene conteggiato.
4. Un punto (point) è uno scambio che viene conteggiato.
5. La mano della racchetta (racket hand) è la mano che tiene la racchetta.
6. La mano libera (free hand) è la mano che non tiene la racchetta.
7. Un giocatore colpisce (strikes) la pallina se la tocca con la racchetta tenuta con la mano, o con la mano che tiene la racchetta sotto il polso.
8. Un giocatore ostruisce la pallina se egli, o qualsiasi cosa indossi o porti, la tocca in gioco quando la stessa è in movimento verso la superficie di gioco e non ha ancora oltrepassato la rispettiva linea di fondo, sempreché non abbia già toccato la rispettiva metà campo dopo essere stata colpita dal giocatore avversario.
9. Il battitore (server) è il giocatore tenuto a colpire per primo la pallina in uno scambio.
10. Il ribattitore (receiver) è il giocatore tenuto a colpire per secondo la pallina in uno scambio.
11. L'arbitro (umpire) è la persona nominata per controllare un incontro.
12. L'assistente arbitro (assistant umpire) è la persona nominata ad assistere l'arbitro in determinate decisioni.
13. Ogni cosa che un giocatore indossa o porta (wears or carries) comprende ogni cosa che questi indossava o portava all'inizio dello scambio.
14. La pallina deve essere considerata come passante al di sopra o intorno alla rete se passa ovunque tranne che tra la rete ed i suoi supporti o tra la rete e la superficie di gioco.
15. La linea di fondo (end line) si considera prolungata indefinitamente in entrambe le direzioni.

## Un servizio valido

1. Il servizio inizierà con la pallina liberamente posta sul palmo aperto della mano libera, ed immobile del battitore.
2. Il battitore deve quindi lanciare la pallina quasi verticalmente verso l'alto e senza imprimere effetto così che si sollevi dal palmo della mano libera di almeno 16 cm. e ricadere senza che abbia toccato nulla prima di essere colpita dal battitore.
3. Mentre la pallina sta discendendo il battitore la deve colpire in modo che nel singolo essa tocchi dapprima il suo campo e poi, dopo essere passata al di sopra o attorno alla rete, tocchi il campo del ribattitore .
4. Dall'inizio del servizio finché è colpita, la pallina deve essere al di sopra del livello della superficie di gioco e oltre la linea di fondo del battitore, ed essa non deve essere nascosta al ribattitore da nessuna parte del corpo o dall'abbigliamento del ribattitore o del suo compagno di doppio. (Lo scopo di questa regola è di rendere visibile la pallina al ribattitore in tutti i momenti durante il servizio. Il giocatore o la coppia che serve non deve fare nulla che potrebbe impedire al ribattitore di vedere la pallina dal momento in cui lascia la mano del battitore e dal vedere il lato della racchetta usato per colpire la pallina)
5. E' responsabilità del giocatore servire in modo che l'arbitro o l'assistente arbitro possano vedere che egli rispetti tutti i requisiti di un servizio valido.
6. Se non c'è un assistente arbitro e l' arbitro è in dubbio sulla regolarità di un servizio, può, alla prima occasione nell'incontro, dare solo un avviso al battitore senza penalizzarlo del punto.
7. Se successivamente, nello stesso incontro, il servizio dello stesso giocatore o dello stesso doppio è di dubbia correttezza, per la stessa o per qualsiasi altra ragione, il ricevitore acquisirà il punto.
8. Ogni qualvolta c'è una chiara mancanza nel rispettare i requisiti di un servizio valido, non deve essere dato nessun avvertimento e il ribattitore acquisirà un punto . Eccezionalmente l'arbitro può disattendere i requisiti di un servizio valido se è convinto che l'ottemperanza è impedita da un problema fisico .

## Un rinvio valido

La pallina, servita o rinviata, deve essere colpita così che passi sopra o attorno alla "rete" e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la "rete".

### L'ordine del gioco

Nel singolare, il battitore deve prima effettuare un servizio valido, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio valido e quindi battitore e ribattitore alternativamente devono effettuare ciascuno un rinvio valido.

### Un colpo nullo

Lo scambio deve considerarsi colpo nullo:

1. Se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla "rete", la tocchi, sempre che il servizio sia per il resto valido, o sia stata ostruita dal ribattitore o dal suo compagno.
2. Se il servizio è eseguito quando, il giocatore o coppia che ribatte non sia pronto sempre che nè il ribattitore nè il suo compagno tentino di colpire la pallina.
3. Se la mancata effettuazione di un servizio valido o un rinvio valido o altrimenti la mancata osservanza delle regole, è dovuta ad un disturbo fuori del controllo del giocatore.
4. Se il gioco è interrotto dall'arbitro o dall'assistente dell'arbitro.

### Il gioco può essere interrotto per:

1. Correggere un errore nell'ordine di servizio, risposta o cambio campo.
2. Ammonire o penalizzare un giocatore.
3. Condizioni di gioco disturbate in modo tale che potrebbero influenzare l'esito dello scambio.

### Il punto

Salvo il caso dello scambio dichiarato colpo nullo, un giocatore acquisisce un punto:

1. Se il suo avversario non esegue un rinvio valido.
2. Se la pallina, dopo averla servita o rinviata regolarmente, tocca qualunque cosa tranne che la rete prima di essere colpita dal suo avversario.
3. Se la pallina, dopo essere stata colpita dal suo avversario, passa oltre la linea di fondo senza aver toccato il suo campo.
4. Se il suo avversario ostruisce la pallina.
5. Se il suo avversario colpisce la pallina due volte di seguito.
6. Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossa o porti, muove la superficie di gioco.
7. Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossa o porti, tocca la rete.
8. Se la mano libera del suo avversario tocca la superficie di gioco.

### Una partita

Una partita sarà vinta da un giocatore che per primo totalizza 11 punti, ma quando entrambi i giocatori totalizzano 10 punti, la partita sarà vinta dal giocatore o coppia che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario.

### Un incontro

1. Un incontro deve essere disputato al meglio di qualsiasi numero dispari di partite.
2. Il gioco deve essere continuo durante tutto l'incontro ad eccezione degli intervalli autorizzati.

### La scelta del servizio, della risposta e del campo

1. Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio, e il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo o di iniziare in un determinato il campo.
2. Quando un giocatore od una coppia hanno scelto di servire o di ricevere per primi o il campo, all'altro giocatore o coppia resterà l'altra scelta.
3. Dopo che sono stati conteggiati 2 punti il giocatore o coppia che ribatte diverrà battitore e così fino al termine della partita o finché entrambi i giocatori o coppie raggiungano i 10 punti, nel qual caso la successione del servizio e della risposta deve rimanere la stessa, ma ogni giocatore deve servire per un solo punto a turno.
4. Il giocatore che serve per primo in una partita deve ricevere per primo nella partita immediatamente successiva di un incontro.
5. Il giocatore che inizia una partita in un campo deve cambiare campo nella partita immediatamente seguente dell'incontro e, nell'ultima possibile partita di un incontro, i giocatori devono cambiare campo quando il primo giocatore raggiunge i 5 punti.

### Errori nell'ordine del servizio di risposta o di campo

1. Se un giocatore serve o riceve fuori turno, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto e deve riprendere con quei giocatori che avrebbero dovuto rispettivamente servire e ricevere al punteggio raggiunto, seguendo la successione stabilita all'inizio dell'incontro.
2. Se i giocatori non hanno cambiato il campo quando avrebbero dovuto effettuarlo, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto ed i giocatori dovranno cambiare campo con il punteggio acquisito, secondo la successione stabilita all'inizio dell'incontro.
3. In ogni caso, tutti i punti assegnati prima della scoperta di un errore devono essere considerati acquisiti.

### Premiazioni

- 1^ classificato prosciutto + vino
- 2^ classificato capicollo + vino
- 3^ classificato salame + vino