

DELIBERA DEL CONSIGLIO FEDERALE

N. 15.2024

Peschiera del Garda, 11 maggio 2024

OGGETTO: APPROVAZIONE NUOVO REGOLAMENTO SPECIALITA' TAMBEACH

II CONSIGLIO FEDERALE

Visto lo Statuto e i regolamenti vigenti;

Tenuto conto della delibera n. 18.2021 dove è stata approvata l'ultima versione del regolamento Tambeach;

CONSIDERATO e VALUTATO il regolamento proposto alla commissione Tambeach di cui si allega copia e che va a far parte integrante della presente delibera;

CONSIDERATE le valutazioni tecniche e sportive dello stesso regolamento ed il fine delle stesse così da rendere la stessa specialità più fruibile e sicuramente più facile da presentare sui litorali di tutta Italia.

SENTITO tutto il Consiglio federale;

DELIBERA

di approvare nella sua totalità il nuovo e definitivo **Regolamento Tecnico specialità Tambeach**.

Tale Regolamento dovrà essere comunicato ed ufficializzato tramite gli appositi canali a tutte le società interessate, comitati e pubblicato sul sito federale.

La deliberazione è stata assunta con:

Voti favorevoli n. 09 su 09 presenti

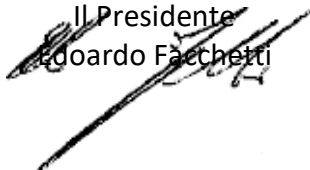
Voti contrari nessuno

Astenuti nessuno

Il Segretario Generale
Maurizio Pecora



Il Presidente
Edoardo Facchetti



REGOLAMENTO TECNICO TAMBEACH

PREMESSA:

Il presente regolamento è approvato dal Consiglio Federale in data 11/05/2024 con atto n. 15.2024 e abroga tutti i precedenti già in vigore.

Articolo 1

Anno Sportivo

L'anno sportivo federale coincide con l'anno solare. Le operazioni d'affiliazione, d'iscrizioni delle Società e di tesseramento dei giocatori devono essere effettuate nei periodi e con le modalità che saranno stabiliti, di volta in volta, dalla FIBaT.

Articolo 2

Attrezzi di gioco

Gli attrezzi per lo svolgimento del gioco consistono in un tamburello ed una pallina da beach tennis. Tipo di pallina: **SANDEVER BTB 900 YO SD**, bicolore, depressurizzata.

Il tamburello è costituito da un telaio, in plastica o in legno, di forma circolare, dotato di eventuale maniglia per l'impugnatura, sul quale è tesa una tela di nylon di tipo "industriale/sintetica" o di pelle. Il peso è a discrezione dell'atleta.

Il tamburello può essere di forma rotonda e del diametro massimo di **cm 28**, con un telaio di altezza minima **4 cm** e massima **6 cm**.

Per le categorie: **minitamburello f. e m., pulcini f. e m. ed esordienti m. e f.** è obbligatorio l'uso del tamburello del diametro di **cm. 26**.

Nella categoria **giovannissimi, m. e f.**, è previsto l'utilizzo indifferente dei tamburelli sia con il diametro di **cm 26** sia di **cm 28**.

Le altre categorie giovanili, **allievi e juniores**, usano il tamburello diametro **cm 28**.

Non sono previste restrizioni ai tamburelli afoni o semiafoni.

La FIBaT si riserva il diritto di omologare e/o stabilire l'uso esclusivo di detti attrezzi o di eventuali altri.

Articolo 3

Divisa da gioco

I giocatori devono indossare la divisa con i colori della propria squadra che consiste in canotta/maglietta e pantaloncini. Una canotta o un top è opzionale se non diversamente specificato nella indizione del torneo. I giocatori possono indossare un cappello/copricapo e occhiali da sole.

La divisa deve essere uniforme per tutti i giocatori della medesima squadra, sia nel colore. Non è consentito ai giocatori portare sulla divisa distintivi di natura politica o confessionale. Sono ammesse solamente diciture pubblicitarie.

Il numero deve essere posto sulla schiena, deve essere di colore contrastante con quello della canotta e deve avere un'altezza minima di 10 cm. Sopra il numero, dovrà essere presente il cognome dell'atleta. Le uniformi dei giocatori devono essere pulite. I giocatori possono giocare a piedi nudi o con calze.

1. Squadre di clubs

La divisa deve essere uniforme per tutti i giocatori dello stesso club, sia nel colore, sia nella forma. Non ci sono vincoli sulla numerazione delle divise, che devono contenere il cognome applicato sopra il numero.

2. Squadre nazionali

La divisa deve essere uniforme per tutti i giocatori del medesimo Paese, sia nel colore, sia nella forma, e devono univocamente rappresentare la nazione di appartenenza. Le canotte dei giocatori devono essere numerate con numeri progressivi da 1 a 4 (numero massimo di giocatori convocabili) e devono contenere il cognome applicato sopra il numero.

Articolo 4

Specialità del gioco del Tambeach

Si articola nelle specialità:

- a) singolo maschile
- b) singolo femminile
- c) doppio maschile
- d) doppio femminile
- e) doppio misto

Articolo 5

Campi da gioco

1. *natura del campo*

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

2. *dimensioni del campo*

- Per la specialità “singolo”: lunghezza di **16 m** e larghezza di **6,5 m**.

È tollerata, solo in caso di comprovata indisponibilità di tali misure, una riduzione al massimo di 10 cm in larghezza ed in lunghezza.

- Per la specialità “doppio”: lunghezza di **16 m** e larghezza di **8 m**.

È tollerata, solo in caso di comprovata indisponibilità di tali misure, una riduzione al massimo di 10 cm in larghezza ed in lunghezza.

I campi sono divisi in due parti uguali da una rete centrale, tesa parallelamente ai lati corti del campo, la cui altezza al centro deve essere di **200 cm**.

La rete è sostenuta da due montanti distanti **circa 50 cm** dalle linee laterali del campo di gioco (con la facoltà che possano essere adiacenti). Non sono presenti le aste verticali sulla rete in corrispondenza delle dimensioni del campo.

3. *segnatura del campo*

Tutte le linee di delimitazione del campo devono essere ben visibili e dalla larghezza di minimo **5 cm** e massimo **8 cm**. Le strisce di segnatura campo fanno parte integrante del campo da gioco. Essendo appoggiate sulla sabbia e fissate solo alle estremità durante un incontro potrebbero essere accidentalmente spostate: sarà competenza dell'arbitro farle riallineare non appena sarà conclusa l'azione di gioco; deciderà altresì se far ripetere il punto qualora non sia possibile stabilire dove sia esattamente caduta la palla, oppure, assegnare il punto a una squadra quando è sicuro del proprio giudizio.

4. *protezione del campo*

In tutti i campi di gioco deve essere sempre prevista una "**zona perimetrale di rispetto**" di almeno 1m, oltre alle linee laterali e di fondo campo.

Detto spazio deve essere utilizzato dai giocatori in stretta relazione ai fatti di gioco, deve essere piano, al medesimo livello di gioco, con il fondo della stessa natura e privo di ogni ostacolo. È quindi vietato piantare bandierine ai vertici del rettangolo di gioco o in altre parti dove possano ostacolare o, in ogni modo, danneggiare i movimenti degli atleti.

Tale zona può anche essere delimitata da una recinzione. Essa non deve però ostacolare il movimento dei giocatori, né limitare la visibilità degli spettatori.

5. *omologazione del campo*

I campi realizzati con le caratteristiche conformi al regolamento vanno omologati una sola volta prima di entrare in uso per le gare federali.

Nel caso in cui vengano apportate modifiche significative ai campi di gara è obbligatorio richiedere nuovamente il benestare della Federazione di competenza.

6. *illuminazione del campo*

Per l'utilizzo delle partite in notturna il campo dovrà avere un'intensità luminosa minima di 550 lux con fattore di uniformità di 0,8.

7. *attrezzi del campo*

Sul campo devono essere posti, in posizione ben visibile a tutti ed in modo che non possano ostacolare il gioco, un dispositivo segnapunti ed un impianto microfonico per la chiamata dei punteggi e per le eventuali comunicazioni.

Articolo 6

I Giocatori e la composizione delle squadre

Tutti i partecipanti a competizioni ufficiali FIPT e/o FIBaT devono essere in possesso del cartellino di tesseramento per l'anno in corso con una Società sportiva regolarmente affiliata e/o con la federazione nazionale di appartenenza e con regolare e valido certificato medico di idoneità sportiva.

a) Squadre di clubs

Nelle competizioni ufficiali FIBaT dedicate alle squadre di clubs, la FIBaT sancisce le squadre aventi diritto alla partecipazione (es. vincitrice titolo nazionale, coppa nazionale, etc.) e le specialità presenti alle competizioni tra quelle menzionate nell'articolo 4. Un club può essere presente alla competizione anche solo per una specialità, in base ai criteri di qualificazione/iscrizione alla competizione.

La composizione di una squadra di club non può essere modificata durante lo svolgimento di un campionato/torneo. Entro la data di scadenza indicata dalla FIBaT, ogni club deve comunicare l'elenco dei convocati che parteciperanno alla competizione.

Per le specialità di **singolo maschile/femminile**, le squadre devono essere composte da minimo 2 atleti (1 maschio e 1 femmina) ad un massimo di 4 atleti (2 maschi e 2 femmine).

Per le specialità di **doppio maschile/femminile**, le squadre devono essere composte da minimo 2 atleti (2 maschi / 2 femmine) ad un massimo di 4 atleti (4 maschi / 4 femmine).

Per la specialità di **doppio misto**, le squadre devono essere composte da minimo 2 atleti (1 maschio e 1 femmina) ad un massimo di 4 atleti (2 maschi e 2 femmine).

Negli incontri di doppio, dovrà essere specificato chi assume il ruolo di capitano della coppia. Potranno essere presenti anche un allenatore e un dirigente accompagnatore, per ogni specialità alla quale si partecipa.

b) Squadre nazionali

Nelle competizioni ufficiali FIBaT dedicate alle squadre nazionali, la FIBaT sancisce le squadre aventi diritto alla partecipazione e le specialità presenti alle competizioni tra quelle menzionate nell'articolo 4. Una nazionale può essere presente alla competizione anche solo per una specialità, in base ai criteri di qualificazione/iscrizione alla competizione.

La composizione di una nazionale non può essere modificata durante lo svolgimento di un campionato/torneo. Entro la data di scadenza indicata dalla FIBaT, ogni nazionale deve comunicare l'elenco dei convocati che parteciperanno alla competizione.

Per le specialità di **singolo maschile/femminile**, le squadre devono essere composte da minimo 2 atleti (1 maschio e 1 femmina) ad un massimo di 4 atleti (2 maschi e 2 femmine).

Per le specialità di **doppio maschile/femminile**, le squadre devono essere composte da minimo 2 atleti (2 maschi / 2 femmine) ad un massimo di 4 atleti (4 maschi / 4 femmine).

Per la specialità di **doppio misto**, le squadre devono essere composte da minimo 2 atleti (1 maschio e 1 femmina) ad un massimo di 4 atleti (2 maschi e 2 femmine).

Negli incontri di doppio, dovrà essere specificato chi assume il ruolo di capitano della coppia.

Potranno essere presenti anche un direttore tecnico e un dirigente accompagnatore, per ogni specialità alla quale si partecipa.

La FIBaT ha, inoltre, la facoltà di comporre squadre rappresentative internazionali per gli scopi che ritiene più opportuno raggiungere.

Le Società o i singoli giocatori che rifiutano la convocazione degli Organi Federali incorreranno nelle sanzioni disciplinari previste dal Regolamento di Giustizia Federale e/o dal Regolamento Squadre Nazionali.

Articolo 7

Riscaldamento e sorteggio del campo

La partita è l'incontro tra due squadre schierate nella rispettiva metà campo.

Per quanto riguarda il riscaldamento prepartita, le squadre avranno a disposizione **dieci minuti** prima dell'inizio dell'incontro. Passati i primi cinque minuti, l'arbitro designato per l'incontro farà invertire il campo per continuare il riscaldamento. Dopo gli altri cinque minuti, fischierà la fine del tempo dedicato al riscaldamento e convocherà le squadre per l'entrata in campo, per la presentazione delle stesse in pubblico, per gli inni nazionali e per il sorteggio. Con il sorteggio il giocatore (il capitano della squadra nel doppio) che vince il sorteggio ha il diritto di scegliere il campo o la battuta iniziale. Di conseguenza, nel primo caso (scelta del campo) la squadra avversaria inizierà a battere, nel secondo caso (scelta della battuta iniziale) potrà scegliere il campo.

Articolo 8

Battuta

La battuta va effettuata al di fuori di tutta la linea di fondo campo e può essere indirizzata in qualsiasi zona del campo.

Il battitore ha a disposizione per ogni turno di battuta due servizi: sbagliando il primo si ha a disposizione il secondo, sbagliando anch'esso il punto verrà attribuito alla squadra avversaria.

Il battitore, al momento della battuta, si posiziona dietro la linea di fondo campo e, nel doppio, il suo compagno si dispone dove preferisce.

In caso di net la battuta viene ripetuta solo ed esclusivamente qualora la palla ricada nel campo avversario o venga colpita dal ricevitore prima di toccare il suolo; non esiste un numero massimo di "net" consecutivi.

Nell'azione di battuta, la palla che viene utilizzata per il servizio deve essere ben visibile e libera in aria. A tal fine, dovrà essere lanciata verso l'alto o il basso o lateralmente, con qualunque angolazione si voglia, prima di essere colpita dal tamburello.

Il giocatore che si appresta a battere non può toccare la linea di fondo con il piede e non può invadere il campo di gioco.

All'inizio di ogni gioco (o "punto") si deve attendere il fischio dell'arbitro, dopodiché il battitore dovrà eseguire il servizio **entro dieci secondi**. Se non verrà rispettato questo limite - "fuori tempo" - verrà assegnato un punto alla squadra avversaria.

Prima del fischio da parte dell'arbitro sia il giocatore al servizio sia quello in ricezione possono segnalare di non essere pronti alzando la mano. È di competenza dell'arbitro ritardare l'avvio del gioco, valutando le situazioni oggettive.

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.

Ogni squadra deve battere per tre punti di seguito (contando sia quelli realizzati dalla sua squadra sia quelli della squadra avversaria, es. 3-0/2-1). Nei successivi tre punti la battuta passa alla squadra avversaria; pertanto, ad ogni tre punti la battuta viene alternata tra una squadra e l'altra; nel caso di incontro di doppio, come per la battuta, anche i giocatori si dovranno alternare ad ogni turno di battuta,

Nel singolo, la battuta potrà essere effettuata solo dal basso, fino a mezzaspalla.

Nelle gare di doppio, la battuta verrà effettuata da un singolo giocatore alla volta, sia dall'alto che da basso. All'atto della battuta, le posizioni in campo dovranno essere fisse, mentre durante il gioco i giocatori potranno spostarsi liberamente nel campo.

Nel doppio misto, il giocatore di sesso maschile potrà battere solo dal basso o fino a mezzaspalla mentre la giocatrice di sesso femminile può scegliere di battere sia dall'alto che dal basso.

Nelle gare di doppio misto, il battitore potrà battere sia sul maschio che sulla femmina, senza doverlo dichiarare, ma seguendo le regole sopra citate.

Articolo 9

Realizzazione del punto

Si commette fallo nei casi sotto riportati:

1. quando il battitore, nel mettere in gioco la palla, prima di aver colpito la stessa con il tamburello, tocca in ogni modo, anche con un solo piede, la "linea di battuta del campo" od oltrepassi la stessa; (perde la prima palla nel caso della prima battuta, perde il punto nel caso della seconda battuta);
2. quando il battitore nel rimettere in gioco **la seconda palla**, questa, non arrivi a superare la rete;
3. quando il battitore nel rimettere in gioco **la seconda palla**, questa, supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
4. quando la palla ribattuta non arrivi a superare la rete;
5. quando la palla ribattuta supera le righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
6. quando la palla ribattuta tocca il net e ricade nella propria metà campo;
7. quando la palla ribattuta tocca il net e cade al di là delle righe perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco;
8. quando la palla è ribattuta dopo il primo rimbalzo;
9. quando la palla è rimandata con qualsiasi parte del corpo del giocatore, escluso l'avambraccio che aziona il tamburello;
10. quando la palla è rimandata dal tamburello non tenuto in mano dal giocatore;

11. quando la palla è toccata con qualsiasi parte del corpo, esclusa la mano che impugna il tamburello
12. quando la palla è toccata, sia pure con il tamburello da due o più giocatori della stessa squadra consecutivamente, prima di essere rilanciata nella metà campo avversaria;
13. quando la palla rotea nel retro del tamburello o viene accidentalmente colpita più di una volta dal giocatore;
14. quando la palla, provenendo dall'interno del campo, colpisce l'arbitro che si trova correttamente fuori della linea laterale;
15. quando un giocatore, anche se non prende parte all'azione di gioco, invade la metà campo avversaria passando sotto la rete con qualsiasi parte del corpo o dell'attrezzo;
16. quando un giocatore, anche se non prende parte all'azione di gioco, tocca la rete con qualsiasi parte del corpo o dell'attrezzo;
17. quando un giocatore, a seguito di rottura del tamburello, si reca a prenderne un altro attraversando la metà campo avversaria;
18. quando la palla colpisce i pali dell'impianto della rete;

Non si commette fallo e il colpo è valido:

1. quando la palla tocca le linee perimetrali che delimitano il rettangolo di gioco della squadra avversaria;
2. quando la palla tocca il net ricadendo nella metà campo avversaria durante l'azione di gioco;
3. quando la palla è colpita con il tamburello tenuto con due mani;
4. quando il tamburello sfugge dalla mano del giocatore dopo che questi abbia colpito la palla con il tamburello stesso, purché ricada nella propria metà campo;
5. quando due o più giocatori della squadra si scontrano, ma la palla è rimandata da uno solo di loro;
6. quando si sfilava o si rompe la maniglia del tamburello o il tamburello stesso;
7. quando un giocatore nel colpire la palla supera la metà campo delimitata dall'impianto della rete rimanendo all'esterno del rettangolo di gioco;
8. quando la palla è colpita da un giocatore a terra o mentre il tamburello tocca terra;

La palla è da ripetere:

1. quando la palla in fase di gioco e in proiezione di campo colpisce in volo un corpo estraneo.
2. quando nella battuta si colpisce il net e la palla ricade nella metà campo avversaria, dando la possibilità di un altro servizio. Questo caso non esaurisce uno slot per la battuta, cioè se si sta effettuando il primo servizio, si continua a svolgere il primo servizio, stessa cosa per il secondo servizio.

Non si interrompe il gioco:

1. quando si verifichi la rottura del telaio, della pelle o della maniglia del tamburello. I tamburelli, per sostituire quelli rotti, vanno tenuti presso la propria panchina. In questo caso è consentito al giocatore cui si è rotto il tamburello, di provvedere all'immediata sostituzione dello stesso, con un altro, all'altezza della propria panchina, senza che questo comporti la sospensione della partita e l'ingresso in campo d'altre persone. Il tamburello può anche esser porto, a bordo campo, da un'altra persona della panchina. Il tamburello non può mai essere lanciato. In caso di errata sostituzione, la stessa non prevede la perdita immediata del quindici, ma le sanzioni previste dal Regolamento Tecnico Arbitrale.

Articolo 10

Durata dell'incontro

Gli incontri si svolgono al meglio dei tre set.

Una squadra si aggiudica il set quando raggiunge quota **12 punti con almeno 2 (due) punti di scarto** sulla squadra avversaria. In caso, infatti, di 11-11, il gioco continua finché una delle due squadre non acquisisce un vantaggio di due punti sull'avversaria.

Sull'eventuale punteggio di 12 pari, il gioco continuerà fin quando una delle due non avrà acquisito il doppio vantaggio e la battuta dovrà essere alternata tra le due squadre un punto per volta. All'inizio del secondo set avviene l'inversione di campo ed inizia a battere la squadra che aveva cominciato il primo set in ricezione.

In caso di vittoria di una delle due squadre di 2 set, la partita termina.

In caso di un set pari tra le due squadre, verrà disputato un terzo set, il **Tie-Break, a 12 punti**.

1. Tie-Break

Il tie-break è il set aggiuntivo a 12 punti nel caso in cui le due squadre si trovino nel punteggio di 1-1 dopo i primi due set. Prima dell'inizio del Tie-Break, i capitani saranno chiamati dall'arbitro per effettuare nuovamente un sorteggio per scegliere il campo o il servizio. Nel tie-break, le due squadre invertiranno il campo ogni 6 punti e la battuta si alterna sempre ogni tre punti (contando sia quelli realizzati dalla sua squadra sia quelli della squadra avversaria, es. 3-0/2-1) come negli altri set e sempre, nel caso di risultato di 12-12, la battuta verrà alternata ogni punto fino al raggiungimento, da parte di una squadra, del doppio vantaggio, conquistando il Tie-break e dunque la partita.

2. Timeout

Nel corso di una partita ogni squadra ha disposizione **1 Time-out di un minuto per ogni set**. Tra il primo ed il secondo set le squadre hanno a disposizione un break di **massimo tre minuti**.

3. Timeout medico

In caso di infortunio o malore un giocatore può richiedere la sospensione della partita per tre minuti, chiamando un **Time-out medico**. Tale richiesta può avvenire **solo una volta durante l'intera partita**. Qualora un giocatore non possa riprendere il gioco al termine del Time-out medico o dovesse essere necessario un'ulteriore sospensione per malore o infortunio, l'incontro verrà interrotto e la vittoria

sarà aggiudicata “per rinuncia” alla squadra avversaria. Infatti, non è possibile effettuare sostituzioni dei giocatori durante la partita.

4. *Impraticabilità/sospensione del match*

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 e il servizio alla squadra che al momento della sospensione stava battendo, altrimenti verrà rinviata a data da destinarsi.

Articolo 11

Classifica

Qualora un torneo preveda gironi eliminatori verranno attribuiti i seguenti punteggi:

- | | | |
|----|---------|--------------------|
| a) | 3 PUNTI | vittoria per 2-0; |
| b) | 2 PUNTI | vittoria per 2-1; |
| c) | 1 PUNTO | sconfitta per 1-2; |
| d) | 0 PUNTI | sconfitta per 0-2. |

A parità di punteggio in classifica fra due squadre si terrà conto del risultato acquisito nello scontro diretto.

A parità di punteggio, invece, fra tre o più squadre si terrà conto, nell'ordine:

- della migliore differenza set nel complesso negli scontri diretti;
- della migliore differenza punti negli scontri diretti;
- della migliore differenza set in tutti gli incontri del girone;
- della migliore differenza punti in tutti gli incontri del girone.

Qualora, durante lo svolgimento di un girone, una squadra che abbia già giocato alcuni incontri decida di ritirarsi, non saranno considerati, al fine della classifica finale, tutti gli incontri disputati dalla squadra suddetta.

Tutte le fasi successive ai gironi eliminatori si svolgono con la formula dell'eliminazione diretta a meno che il comitato organizzatore, d'accordo con la FIBaT, non abbia deciso di procedere con altri turni di gironi eliminatori, escluse le fasi di semifinale e finale.

Articolo 12

Orario delle gare

Ciascuna squadra è tenuta a presentarsi sul campo di gioco entro l'orario fissato dal comitato organizzatore. È tollerato un ritardo massimo di 30 minuti, oltre il quale la squadra ritardataria viene dichiarata perdente con il punteggio di 2-0, a favore della squadra avversaria. È possibile richiedere modifiche dell'orario di inizio di ogni incontro, purché tale richiesta sia fatta in tempo utile per essere comunicata alla squadra avversaria e purché lo spostamento dell'orario richiesto non comporti problemi allo svolgimento del campionato/torneo.

Se entrambe le squadre non si presentano entro l'orario fissato:

- verranno squalificate dal torneo quando la partita è ad eliminazione diretta;
- avranno assegnata entrambe partita persa se si tratta di un incontro di girone eliminatorio.

Articolo 13

Comitato organizzatore

Per il regolare svolgimento dei tornei/campionati internazionali viene istituito un comitato composto da un rappresentante della FIBaT e da due membri del comitato organizzatore. Tale comitato delibera sulle modalità di svolgimento del torneo ed effettua gli abbinamenti delle squadre, secondo apposite classifiche predisposte dall'organo federale o in base a sorteggio.

Il comitato decide altresì sui reclami presentati per eventuali irregolarità.

Gli arbitri dei tornei sono designati dalla Federazione organizzatrice coadiuvata dal comitato organizzatore e provvedono a tutte le norme previste dal Regolamento Arbitrale Federale. Le decisioni degli arbitri hanno valore insindacabile.

Articolo 14

Documentazione e certificato d'idoneità

Il Dirigente Accompagnatore deve allegare all'elenco, da consegnare al Direttore di Gara, i cartellini dei giocatori, unitamente ai documenti di riconoscimento, con foto, legalmente validi (Carta di Identità, Patente di guida, ecc.). È consentita la partecipazione solo a coloro per i quali le Società sono in grado di esibire almeno un documento di riconoscimento, fermo restando l'accertamento della regolarità del tesseramento da parte degli uffici federali. Non è consentita la partecipazione alle gare di giocatori che, pur muniti di cartellino, non sono in grado di esibire all'Arbitro un documento di riconoscimento legalmente valido.

In caso di competizioni ufficiali FIBaT per squadre di nazionali, i giocatori dovranno essere in possesso della cittadinanza del paese per il quale competono. In caso di duplice nazionalità, il giocatore potrà giocare solo per una nazione e dopo aver partecipato ad una gara con una nazione, non potrà partecipare a competizioni ufficiali FIBaT con l'altra nazione.

Si ricordano, inoltre, le norme che regolano la tutela della salute per coloro che praticano attività sportiva agonistica:

- a. Con la sottoscrizione del modulo di affiliazione/iscrizione il Presidente della Società dichiara che "i giocatori sono in regola con le disposizioni vigenti in materia di tutela sanitaria delle attività sportive per quanto concerne la certificazione di idoneità specifica allo sport agonistico, che è conservata agli atti della Società (D.M. 18.02.1982)".

- b. L'idoneità specifica per la pratica agonistica del Tamburello viene attestata con il rilascio del relativo certificato, da uno specialista in medicina dello Sport autorizzato da parte della Regione/ASL competente.
- c. La certificazione medica deve essere conservata, ai sensi di Legge, agli atti della Società per almeno 5 anni.
- d. Anche la richiesta di nuove tessere in corso d'anno va sempre accompagnata dalla dichiarazione del Presidente della idoneità specifica allo sport agonistico per gli atleti per i quali viene richiesta la nuova tessera o del certificato di buona salute per attività sportiva non agonistica.
- e. Si ricorda che l'idoneità agonistica cessa alla data apposta sul certificato senza alcuna proroga. Si rende pertanto necessario procedere per tempo alla richiesta per l'ottenimento della nuova certificazione di idoneità agonistica.

Articolo 15

Rinunce e ritardi

Si precisa che nei confronti della squadra che senza grave e giustificato motivo non si presenti a disputare l'incontro in calendario o si presenti oltre il termine consentito di 30 minuti, sarà applicata la **penale di € 105,00** oltre alle sanzioni disciplinari comminate dagli organi di giustizia federale e tecniche (penalizzazione di un punto in classifica ed altro).

Articolo 16

Reclami

PER GARE FEDERALI NAZIONALI:

I reclami per presunto errore tecnico o mancata applicazione delle norme regolamentari da parte dell'arbitro di gara devono essere proposti al Giudice Sportivo entro il termine perentorio di 3 giorni dal compimento dell'evento; essi devono contenere l'indicazione dell'oggetto, delle ragioni su cui sono fondati e degli eventuali mezzi di prova. I reclami devono essere accompagnati dalla ricevuta del versamento effettuato su c/c bancario intestato alla FIPT di € 52,00 quale tassa di reclamo (IBAN: IT14H0103011509000007645736).

Eventuali ricorsi avversi alla decisione del Giudice Sportivo devono essere depositati presso la Corte Sportiva di Appello entro il termine perentorio di 5 giorni dalla data in cui è stata pubblicata la pronuncia impugnata. Sempre nello stesso termine deve essere versata la tassa prevista (tassa di ricorso di € 105,00) su c/c bancario intestato alla FIPT (IBAN: IT14H0103011509000007645736). Le ammende comminate dal Giudice Sportivo debbono essere pagate mediante versamento su c/c bancario intestato alla FIPT (IBAN: IT14H0103011509000007645736), entro e non oltre 20 giorni dal ricevimento della comunicazione.

Per quanto non contemplato nel presente articolo si deve far riferimento al Regolamento di Giustizia in vigore.

Articolo 17

Antidoping

Sulla base delle direttive recentemente impartite dal CIO, la FIBaT attua la disciplina prevista per l'antidoping. Il regolamento, le normative e le sostanze dopanti sono pubblicati sul sito **NADO-WADA**

Articolo 18

Modifiche al regolamento

La FIPT, tramite l'apposita Commissione 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, ma sempre e solo previa delibera di approvazione del Consiglio Federale.