

Regulament TENIS DE CÂMP

1. LOCUL DE DESFĂȘURARE Teren de tenis Baza Sportivă „Florin Balaiș”
2. NUMAR DE PARTICIPANȚI: (MASCULIN ȘI FEMININ)
3. NUMAR DE JUCATORI TITULARI
4. SISTEM DE DESFASURARE TURNEU ELIMINATORIU se va juca 1 set în sistem Tye-break cu exceptia finalei care se va desfășura 2 din 3 seturi în sistem Tye-break.
5. ECHIPAMENT: ȚINUTĂ SPORT (ȘORT, TRICOU, TRENING, ADIDAȘI CU TALPĂ PLATĂ- FARA CRAMPOANE)
6. ARBITRII: STUDENȚII FEFS
7. LOGISTICA (AMPLASARE MASA SUPRAVEGHETORI, MAIEURI, COPETE, ALTE MATERIALE)
8. MODEL FOI DE INSCRIERE
9. FOAIE DE ARBITRAJ
10. SE VOR ACORDA PREMII
11. COMPONENTA ECHIPEI
12. Se asigură rachete si cate 3 (trei mingi de joc) pentru fiecare meci
13. REGULAMENT SUMAR

ALEGEREA TERENULUI (PĂRȚII DE TEREN) ȘI A SERVICIULUI

Alegerea terenului și a dreptului de a fi servant sau primitor în primul joc (game) va fi decisă prin tragere la sorți. Jucătorul care câștigă tragerea la sorți poate alege sau cere adversarului său să aleagă: dreptul de a fi servant, primitor, sau partea de teren.

SERVICIUL

Înainte de a începe să servească, servantul se va așeza cu ambele picioare în spatele liniei de fund, între prelungirea imaginară a liniei laterale și prelungirea imaginară a semnelui de mijloc în partea dreaptă a terenului, după care va alterna serviciile din partea stângă și dreaptă.

Servantul va arunca mingea cu mâna în aer, în orice direcție și înainte ca aceasta să atingă terenul o va lovi cu racheta. Serviciul va fi complet executat în momentul impactului rachetei cu mingea.

Dacă serviciul este executat dintr-o parte greșită a terenului și acest lucru nu este observat, toate punctele jucate astfel rămân valabile, dar inexactitatea va fi corectată imediat ce este descoperită.

Mingea servită va trece peste fileu și va atinge terenul în careul de serviciu aflat în diagonală, în partea opusă de teren, sau una din liniile care delimitează careul de serviciu, înainte ca primitorul să o returneze.

AL DOILEA SERVICIU

După o greșeală (dacă primul serviciu este greșit) servantul va servi din nou în aceeași parte de teren din care a servit și prima dată.

În cazul în care serviciul a fost executat dintr-o parte greșită de teren, conform, servantul va avea dreptul numai la o lovitură de serviciu, din cealaltă parte de teren.

Servantul nu va servi până când primitorul nu este gata de joc. Dacă primitorul încearcă să returneze serviciul, atunci se consideră că el era gata de joc. Dacă primitorul semnalizează că nu este gata de joc, atunci el nu poate reclama o greșeală provenită din faptul că mingea servită nu a atins terenul în interiorul careului de serviciu.

REPETAREA SERVICIULUI

Un serviciu se repetă:

a) dacă mingea servită atinge fileul, chinga sau banda și cade bună în careul de serviciu, sau după ce atinge fileul, chinga sau banda, atinge pe primitor sau orice lucru pe care acesta îl poartă înainte de a atinge careul de serviciu;

b) dacă un serviciu bun sau greșit a fost executat când primitorul nu era gata de joc.

ORDINEA LA SERVICIU

La sfârșitul primului joc (game) primitorul devine servant și servantul devine primitor, alternând astfel în toate jocurile până la sfârșitul meciului. Dacă un jucător servește în afara rândului său, jucătorul care trebuia să servească, va servi imediat ce greșeala este descoperită, dar toate punctele jucate înainte de descoperirea greșelii rămân valabile. Dacă un joc s-a terminat înainte de descoperirea greșelii, ordinea la serviciu va rămâne schimbată. Execuția unui singur serviciu greșit înainte de descoperirea greșelii nu va fi punctată.

SCHIMBAREA (PĂRȚII DE TEREN) TERENULUI

Jucătorii vor schimba terenurile la sfârșitul primului joc (game), celui de-al treilea și așa mai departe atunci când suma jocurilor din fiecare set va fi impară și la sfârșitul setului dacă numărul total de jocuri din setul respectiv este impar. În cazul în care numărul total de jocuri la sfârșitul unui set este par, schimbarea terenului se va face după terminarea primului joc din setul următor.

Dacă este făcută o greșeală în succesiunea corectă de schimbare a terenului, jucătorii trebuie să-și reia poziția corectă de îndată ce se descoperă greșeala și vor urma succesiunea corectă.

CĂDEREA MINGII PE LINIE

O minge care a căzut pe o linie ce delimitează terenul de joc este considerată că a căzut în teren.

MINGEA AFLATĂ ÎN JOC ATINGE ANEXELE PERMANENTE

Dacă mingea aflată în joc atinge o anexă permanentă (alta decât fileul, stâlpii, bețele de simplu, coarda-cablul metalic, chinga sau banda) după ce a atins terenul, punctul revine jucătorului care a lovit mingea. Dacă mingea atinge anexa permanentă înainte de a atinge terenul atunci adversarul jucătorului care a lovit mingea câștigă punctul.

O LOVITURĂ BUNĂ

O lovitură este bună:

a) dacă mingea atinge fileul, stâlpii, bețele de simplu, coarda-cablul metalic, chinga sau banda, cu condiția să treacă peste ele și să cadă bună în teren;

b) dacă mingea, servită sau returnată, atinge terenul și sare înapoi sau este dusă de vânt înapoi peste fileu, iar jucătorul care urmează să joace mingea o retrimite peste fileu, cu condiția ca el, echipamentul pe care îl poartă sau racheta sa, să nu atingă

fileul, stâlpii, bețele de simplu, cablul-coarda metalică, chinga sau banda, terenul adversarului și de asemenea lovitura să fie bună;

c) dacă mingea returnată prin afara stâlpilor sau a bețelor de simplu, pe deasupra sau mai jos decât nivelul superior al fileului cade bună în teren, chiar dacă atinge stâlpii sau bețele de simplu;

d) dacă racheta jucătorului trece peste fileu în partea de teren a adversarului după ce a lovit mingea, cu condiția ca mingea să fi trecut fileul în partea sa de teren înainte de a fi jucată, iar lovitura executată cade bună în teren;

e) dacă jucătorul reușește să returneze o minge servită sau aflată în joc, care lovește o minge aflată în teren.

SCORUL ÎN JOC (GAME)

Dacă un jucător câștigă primul punct, se numără 15; la câștigarea celui de-al doilea punct al aceluiași jucător se numără 30; la câștigarea celui de-al treilea punct al aceluiași jucător se numără 40; la al patrulea punct câștigat de jucător se consideră joc (game), câștigat de acel jucător, cu excepția cazului de mai jos.

Dacă amândoi jucătorii au câștigat câte trei puncte, scorul anunțat va fi “egalitate” (deuce) iar punctul următor câștigat de unul din jucători se numără “avantaj” pentru acel jucător. Dacă același jucător câștigă și punctul următor, el câștigă și jocul (game). Dacă celălalt jucător câștigă însă punctul, atunci scorul va fi din nou egal și așa departe, până când un jucător reușește să câștige două puncte consecutive de la scorul “egalitate” câștigând astfel și jocul (game) respectiv.

SCORUL ÎN SET

a) un jucător care câștigă primul 6 (șase) jocuri (game), câștigă un set, cu condiția ca diferența să fie de minimum 2 (două) jocuri față de adversar. Acolo unde este cazul, un set va fi prelungit până când diferența de două jocuri este realizată.

b) sistemul “tie-break” poate fi adaptat ca o alternativă a sistemului de departajare prezentat la paragraful (a) din cadrul acestui articol al regulamentului jocului de tenis, cu precizarea că aplicarea acestui sistem va fi anunțată la începutul competiției.

În acest caz, vor fi aplicate următoarele reguli:

Sistemul “tie-break” va fi aplicat atunci când scorul va fi 6 (șase) egal în fiecare set, cu excepția setului decisiv, când se va juca până la realizarea unei diferențe de 2 (două) jocuri, în afara cazului în care s-a luat o altă decizie, ce a fost anunțată la începutul competiției.

Într-un joc de “tie-break” va fi folosit următorul sistem “tie-break”:

1) SIMPLU

a) Un jucător care câștigă primul 7 (șapte) puncte va câștiga jocul (game) și setul, cu precizarea că el trebuie să câștige la o diferență de minim 2 (două) puncte. Dacă scorul ajunge la 6 (șase) puncte egal, jocul va fi prelungit până când diferența de 2 (două) puncte va fi realizată. De-a lungul jocului de “tie-break” va fi folosit scorul numeric.

b) jucătorul care urma să servească, va servi pentru primul punct. Adversarul lui va servi pentru al doilea și al treilea punct și așa mai departe, fiecare jucător va servi alternativ pentru 2 (două) puncte consecutive până când va fi decis învingătorul jocului și setului.

c) de la primul punct, fiecare serviciu va fi executat alternativ din partea dreaptă și din partea stângă a terenului, începând cu partea dreaptă. Dacă un serviciu este executat dintr-o parte greșită de teren și această greșeală nu este observată, toate punctele jucate rămân valabile, iar poziția greșită va fi corectată imediat ce este descoperită.

d) jucătorii vor schimba terenul după fiecare 6 (șase) puncte jucate cât și la terminarea jocului de “tiebreak”.

e) jocul de “tie-break” va fi considerat ca un joc obișnuit pentru schimbarea mingilor, cu excepția cazului în care mingile trebuie schimbate chiar la începutul tie-break-ului, când schimbarea mingilor va fi amânată până la al doilea joc din setul următor.

NUMĂRUL MAXIM DE SETURI

Numărul maxim de seturi într-un meci va fi de 3 (trei).

CONTINUITATEA JOCULUI ȘI PERIOADELE DE ODIHNĂ

Jocul va fi continuu de la primul serviciu până la terminarea meciului, în concordanță cu următoarele prevederi:

a) dacă primul serviciu este executat greșit, al doilea serviciu trebuie executat fără întârziere.

Primitorul trebuie să joace în deplină înțelegere cu servantul și trebuie să fie gata de primire atunci când servantul este gata să servească.

La schimbarea terenului va trece maxim un minut și treizeci de secunde din momentul în care mingea a ieșit afară din joc.

FORMULAR DE ÎNSCRIERE COMPETIȚIE

SUNT DE ACORD CU PREVEDERILE REGULAMENTULUI ȘI DECLAR
PE PROPRIA RĂSPUNDERE CĂ SUNT APT PENTRU EFORT FIZIC DIN PUNCT
DE VEDERE MEDICAL PE PARCURSUL DESFĂȘURĂRII ACESTUI
CAMPIONAT

NUMELE ECHIPEI				
NR. CRT	NUME ȘI PRENUME	FACULTATEA	NR TELEFON	SEMNĂTURĂ

CĂPITAN DE ECHIPĂ