



F.I.Ba.
Federazione Italiana Badminton

REGOLAMENTO BEACH BADMINTON

In vigore dal 6 agosto 2020

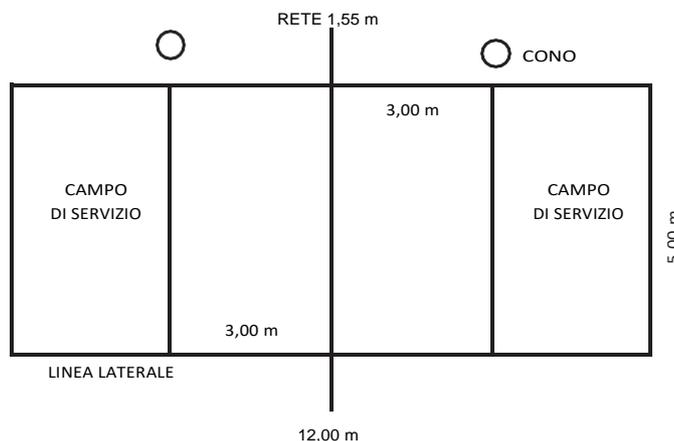
Il Beach Badminton è una disciplina che viene giocata esclusivamente sulla sabbia, ma può essere giocata anche su erba, erba sintetica o altre superfici ed in questo caso prende il nome di AirBadminton.

CAPO 1

Beach Badminton

Articolo 1.1 - Il campo

- 1.1.1 Il campo è quello indicato in figura, con fondo in sabbia e misura 5 x 12 m.
- 1.1.2 Il campo è segnato con linee di nastro di colore contrastante e larghe da 2,5 a 5 cm.
- 1.1.3 Le linee fanno parte del campo.
- 1.1.4 La rete è quella normale del badminton, tesa ad un'altezza di 1,55 m e sostenuta da due pali posti all'esterno del campo.
- 1.1.5 Il campo di servizio, di 5 x 3 m, è individuato dalla linea di fondo campo, dalla linea immaginaria parallela a questa e distante m 3 dalla rete e dai tratti di linee laterali compresi fra queste.
- 1.1.6 Le linee immaginarie sono indicate da coni posti al di fuori del campo dal lato delle linee laterali e da queste distanti circa 50 cm.



Articolo 1.2 - Discipline e modalità di gioco

- 1.2.1 Le discipline del beach badminton sono:
 - a) singolare maschile (SM);
 - b) singolare femminile (SF);
 - c) doppio maschile (DM);
 - d) doppio femminile (DF);
 - e) doppio misto (DX);
 - f) doppio libero promozionale (DL) senza distinzione di sesso;
- 1.2.2 I giocatori possono giocare scalzi o con qualsiasi tipo di calzatura adatta al fondo del campo.
- 1.2.3 Il beach badminton si gioca all'aperto o al coperto.

Articolo 1.3 - Il volano

- 1.3.1 Le partite si disputano col volano in materiale sintetico adattato per il beach badminton.

Articolo 1.4 - La racchetta

- 1.4.1 La racchetta è la stessa del badminton ma con lunghezza non superiore a 53 cm.

Articolo 1.5 - Sorteggio

- 1.5.1 Prima di iniziare il gioco, si effettua il sorteggio e la parte che vince sceglie fra le possibilità di:
- servire o ricevere per primo;
 - iniziare il gioco dall'uno o dall'altro campo.
- 1.5.2 La parte che perde il sorteggio fa la scelta rimanente.

Articolo 1.6 - Punteggio

- 1.6.1 La partita si gioca al meglio dei 5 giochi, salvo che non sia stato diversamente stabilito in precedenza.
- 1.6.2 Vince il gioco la parte che per prima raggiunge 9 punti.
- 1.6.3 Da 8 punti pari in avanti, vince il gioco la parte che per prima si aggiudica due punti consecutivi e comunque agli 11 punti massimi.
- 1.6.4 La parte fa il punto quando quella avversaria gioca un fallo.
- 1.6.5 Ciascuna parte fa punto, indipendentemente da chi abbia servito.

Articolo 1.7 - Cambio del lato del campo

- 1.7.1 Si cambia lato del campo al termine di ogni gioco e, nel quinto eventuale gioco, quando una delle parti raggiunge 5 punti.

Articolo 1.8 - Il servizio

- 1.8.1 Il servizio cambia dopo il fallo di chi serve.
- 1.8.2 La parte che vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.
- 1.8.3 Il servizio viene eseguito da qualsiasi punto del campo di servizio e può essere indirizzato in qualunque punto del campo di servizio avversario.
- 1.8.4 Nel primo servizio di ogni gioco, chi serve può essere indifferentemente uno dei due componenti la coppia.

Articolo 1.9 - Falli

- 1.9.1 Se il volano tocca la superficie del campo, è fallo per la parte che occupa questo lato del campo.
- 1.9.2 Toccare la rete con la racchetta o con il corpo, compreso tutto ciò che si indossa o porta, è fallo.
- 1.9.3 Toccare il volano col corpo, compreso tutto ciò che si indossa o porta, è fallo anche se il giocatore si trova fuori dal campo.
- 1.9.4 Nel servizio, il volano non colpito sotto la vita (cintura) è fallo.
- 1.9.5 Nell'esecuzione del colpo, il giocatore commette fallo se tocca il volano con la racchetta più di una volta o lo trattiene o accompagna o, se in doppio, lo tocca dopo che l'ha toccato il suo compagno.
- 1.9.6 Colpire il volano prima che questo abbia oltrepassato la rete è fallo.

Articolo 1.10 - Volano in gioco

- 1.10.1 Il volano che supera la rete toccandola rimane in gioco.

Articolo 1.11 - Gioco continuo

- 1.11.1 Il gioco deve essere continuo dal primo servizio fino alla conclusione della partita ad eccezione di quanto consentito dal comma successivo.
- 1.11.2 Tra un gioco e l'altro è consentito un intervallo di non oltre 90 secondi nel quale non è permesso di lasciare l'area di gioco.

Articolo 1.12 - Varie

1.12.1 Per quanto non previsto espressamente per il beach badminton, si fa rinvio alle regole di badminton, in quanto applicabili.

CAPO 2

AirBadminton

Articolo 2.1 - Campo

2.1.1 Il campo è un rettangolo delimitato da linee larghe 5-8 cm, come indicato nella figura A e si può giocare su qualsiasi superficie.

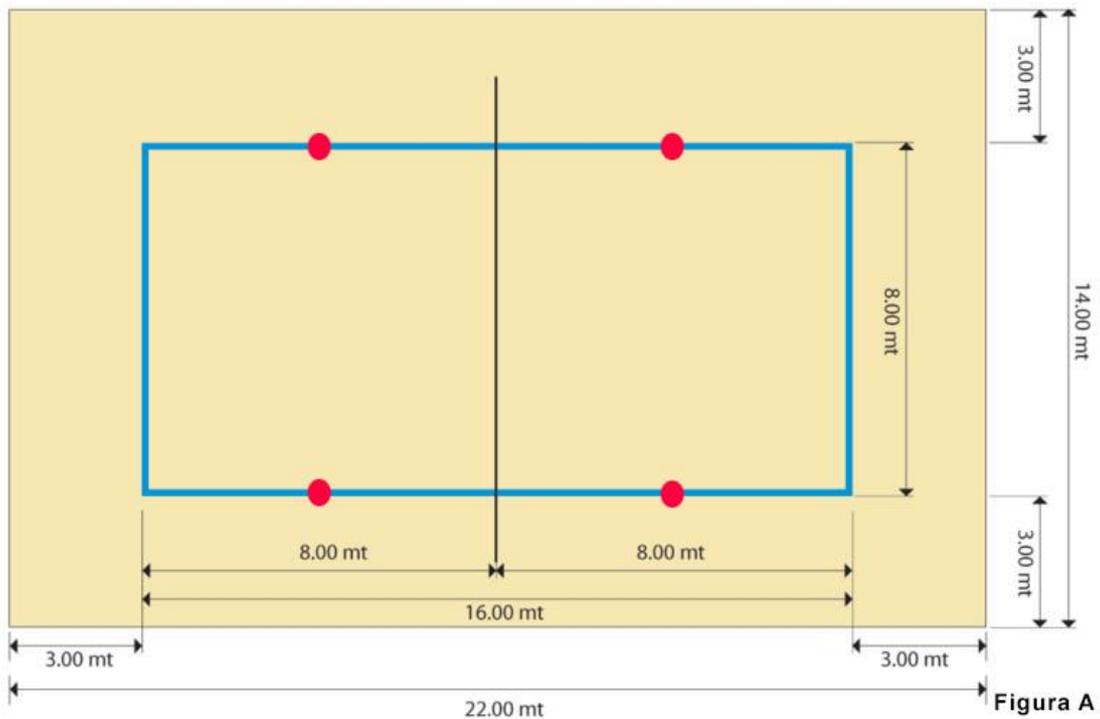


Figura A

2.1.2 Le linee, che delimitano il campo, devono essere di un colore facilmente distinguibile.

2.1.3 Le linee fanno parte dell'area che delimitano.

2.1.4 La rete sostenuta da pali, deve essere alta 1,50 da terra. I pali o e i loro supporti non devono protendersi sul campo.

Articolo 2.2 - Discipline e modalità di gioco

2.2.1 L'AirBadminton prevede le seguenti discipline:

- doppio maschile (DM);
- doppio femminile (DF);
- doppio misto (DX);
- triplo misto (TX) dove al massimo possono giocare due giocatori dello stesso sesso.

2.2.2 I giocatori possono giocare scalzi o con qualsiasi tipo di calzatura adatta al fondo del campo.

2.2.3 L'AirBadminton si gioca all'aperto o al coperto.

Articolo 2.3 - Volano

2.3.1 L'AirBadminton si gioca con i volani specifici per l'AirBadminton.

Articolo 2.4 - Racchetta

2.4.1 Le racchette che possono essere utilizzate sono quelle previste dalle "Regole di Badminton".

Articolo 2.5 - Punteggio

2.5.1 Ogni partita si svolge al meglio dei cinque giochi.

2.5.2 Il gioco è vinto dalla parte che per prima raggiunge 11 punti, eccetto quanto previsto negli artt. 2.5.4 e 2.5.5.

2.5.3 La parte che vince uno scambio aggiunge un punto al proprio punteggio. La parte vince uno scambio se la parte opposta commette un errore o il volano non è più in gioco perché tocca la superficie del campo entro il campo dell'avversario.

2.5.4 Se il punteggio è 10 pari, vince il gioco la parte che passa in vantaggio di due punti.

2.5.5 Se il punteggio è 12 pari, vince il gioco la parte che fa il 13° punto.

2.5.6 La parte che vince il gioco serve per prima nel gioco successivo.

Articolo 2.6 - Cambio del lato del campo

2.6.1 I giocatori cambiano il lato del campo:

- al termine di ogni gioco;
- nel quinto gioco quando una parte raggiunge 6 punti.

2.6.2 Se i lati non vengono cambiati come indicato nell'art. 2.6.1, lo si deve fare non appena scoperto l'errore e quando il volano non sia in gioco. Il punteggio raggiunto rimane valido.

Articolo 2.7 - Servizio e gioco

2.7.1 Gli scambi iniziano con un servizio effettuato da qualsiasi parte del campo del servente e comunque dietro il marker posto a quattro metri dalla rete, come presente nella figura A.

2.7.2 Il servente può dirigere il volano ovunque nell'area di gioco avversaria e potrà essere colpito da uno qualsiasi dei riceventi.

2.7.3 Al servizio tutti i giocatori dello stesso team devono alternarsi ad ogni turno e non ad ogni punto realizzato.

2.7.4 Nel triplo lo stesso giocatore non può colpire il volano due volte consecutivamente nello stesso scambio.

Articolo 2.8 - Intervalli

2.8.1 Gli intervalli non devono essere superiori a 60 secondi durante il quinto gioco quando il punteggio di chi conduce arriva a 6 punti.

2.8.2 Gli intervalli non devono essere superiori a 120 secondi fra tutti i giochi.

Articolo 2.9 - Rinvio

2.9.1 Per quanto non previsto espressamente per l'AirBadminton, si fa rinvio alle regole di badminton, in quanto applicabili.