

REGOLAMENTO DEL RACKETLON

Principali nozioni e ordinamenti di gara

Il Racketlon è lo sport nel quale due giocatori (quattro nel doppio) si affrontano in ognuno dei quattro sport in cui si fa uso della racchetta: tennis tavolo, badminton, squash e tennis. Una partita di Racketlon è composta di quattro set, uno per ciascun sport. L'esito dell'incontro determinerà il "racket player" più completo.

DEFINIZIONE DI RACKETLON

Le seguenti tre condizioni sono indispensabili per definire il termine di Racketlon:

Il gioco deve includere i seguenti quattro sport: tennis tavolo, badminton, squash e tennis. La discriminante con il quale vengono scelti gli sport è che sono tutti e solo quelli che presentino una nomina di sport olimpico.

Esiste una versione più semplificata del Racketlon che prevede lo svolgimento di 3 sport su 4 di quelli citati. Non è il Racketlon ufficiale ma un modello semplificato promozionale (R3) per facilitare la semplicità e l'accesso alle strutture.

Il gioco deve essere sviluppato nel concetto del Racketlon match che mette a confronto i due giocatori (quattro per il doppio) che si affrontano in ognuno dei quattro sports, con lo stesso format di set in ciascun sport

Ogni scambio conta un punto. Il giocatore che vince il maggior numero di scambi è il vincitore dell'incontro di Racketlon

Lo sport che include le suddette tre condizioni è definito Racketlon. Ogni altro sport che prevede la combinazione di più sport con la racchetta può essere definito "multi racket sport" ma non Racketlon.

ORDINE DEI SET

I sets vengono giocati nel seguente ordine (dalla racchetta più piccola a quella più grande): tennis tavolo, badminton, squash, tennis

PUNTEGGIO

Ogni set è giocato ai 21 punti. Ogni scambio aggiudica un punto al vincitore dello scambio stesso. Sul 20-20 il gioco continua finché un giocatore non raggiunge i due punti di vantaggio. Quindi un set può finire 22-20 o 25-23 ma mai 21-20

Il vincitore del match di Racketlon non è quello che vince il maggior numero di sets, ma quello che si aggiudica il maggior numero di punti in totale. Questo significa che è possibile perdere, ad esempio, tre dei quattro sets e comunque aggiudicarsi l'incontro

Se entrambi i giocatori sono d'accordo il match si può concludere nel momento in cui (a) un giocatore guadagna un numero di punti tali da non poter più essere raggiunto dall'avversario; (b) il resto del gioco non ha più significato. Da annotare che le partite vengono in ogni caso giocate fino al termine qualora il piazzamento nei gironi sia determinato dal conteggio totale dei punti.

Nel caso in cui, dopo la disputa dei quattro sets, i due giocatori hanno lo stesso numero di punti, il match di tennis viene prolungato di un altro singolo punto, tale situazione viene chiamata "Gummiarm Tiebreak". Il vincitore di questo singolo punto del tie-break risulterà il vincitore dell'intero incontro. Il servitore viene stabilito per sorteggio. Il vincitore del sorteggio decide se

essere il servitore o il ricevente. All'altro giocatore toccherà la scelta rimanente. Nel tie-break, per non dare un eccessivo vantaggio al servitore, non è previsto il secondo servizio

SERVIZIO E POSIZIONI IN CAMPO

L'ordine iniziale del servizio, ricevente e servitore, in ognuno dei quattro sports viene deciso per sorteggio prima dell'inizio del match, secondo le seguenti procedure:

il vincitore del sorteggio decide se servire o ricevere nel tennis tavolo. Il giocatore che inizia a servire nel tennis tavolo, inizierà col ricevere nel badminton, inizierà col servire nello squash e inizierà col ricevere nel tennis.

In ogni set il giocatore che comincia col ricevere il servizio deciderà da quale parte del campo posizionarsi

Dopo ogni due punti il servizio passa all'altro giocatore. All'inizio di questi due servizi il servitore serve sempre da destra (eccetto nel tennis tavolo). Il secondo servizio sarà da sinistra

L'intervallo avrà luogo quando il primo dei due giocatori avrà raggiunto gli 11 punti

Dal 20-20 il servizio passerà di mano ad ogni punto finché l'incontro non sarà aggiudicato. I primi due servizi saranno effettuati da destra, i successivi due servizi saranno effettuati da sinistra e così via

Nel tennis il servitore ha due possibilità: primo e secondo servizio, come in una normale partita di tennis

INTERVALLI E CONTINUITA' DI GIOCO

Un intervallo massimo di un minuto è ammesso all'11 in ogni set (quando il primo dei due giocatori arriva all'11)

L'intervallo tra ogni set sarà al massimo di 3+3 minuti, cioè: (a) il riscaldamento per lo sport successivo dovrà cominciare entro 3 minuti dalla fine del set precedente; (b) il set successivo dovrà cominciare entro 6 minuti dalla fine del set precedente

Il gioco deve essere sempre continuo (nei limiti del possibile). Giudici di gara e arbitri hanno la facoltà di punire i giocatori che non rispetteranno queste regole di condotta

I giocatori possono prendersi una breve pausa per un rapido drink o per asciugarsi soltanto ogni 5 punti (quindi dopo 5, 10, 15 punti, ecc.). Per la violazione di questa regola l'arbitro può penalizzare il giocatore responsabile. Se del sudore è caduto sul tavolo del tennis tavolo, nel campo da badminton, ecc il giocatore può utilizzare un asciugamano per pulire la superficie di gioco.

CONDOTTA IN CAMPO

Per ciascuna delle violazioni delle regole di condotta (a giudizio dell'arbitro) come ad esempio: bestemmiare, comportamenti minacciosi, abuso di racchetta, ritardi o giocate pericolose, ecc. il giocatore potrà essere penalizzato come segue

- 1^a violazione ammonizione (warning)
- 2^a violazione perdita di un punto
- 3^a violazione perdita di un set
- 4^a violazione perdita della partita e squalifica dal torneo

Linea di condotta:

Se una chiamata del giudice di linea è contestata e, né il giudice di gara né l'arbitro è presente, la chiamata è confermata e il giocatore che ha effettuato il reclamo dovrà accettare la chiamata. Il reclamante può, naturalmente, richiedere che un arbitro, se disponibile, presieda al resto della partita.

INFORTUNI

Per ciascun giocatore è ammessa una pausa per infortunio di massimo 5 minuti per ciascun match. In caso di perdita di sangue viene applicata la stessa regola, con la ripresa del gioco non appena il bendaggio viene completato.

Se l'infortunio è prodotto da uno scontro con l'avversario, l'arbitro dovrà concedere al giocatore il tempo necessario e, se opportuno, penalizzare entrambi i giocatori.

RACCOMANDAZIONI

Gli organizzatori potranno richiedere l'uso di occhiali protettivi eccetto che nella categoria élite.

REGOLE DEL SINGOLO

Tutti gli altri aspetti del gioco saranno regolati dalle stesse regole degli sports individuali.

Vedere nei seguenti links:

le regole del Badminton www.badminton-italia.com

le regole dello Squash www.federsquash.it

le regole del Tennis www.federtennis.it

le regole del Tennis Tavolo www.fitet.org