



Corso
Giudice Arbitro di Affiliato

Materiale Didattico

(Aggiornato Gennaio 2026)

Sommario

REGOLAMENTO ORGANICO (estratto)	5
UFFICIALI DI GARA	5
GENERALITÀ	5
NORME COMUNI	6
ALBO	6
GIUDICI ARBITRI	7
DIRITTI E DOVERI	10
REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO (estratti)	11
COMPETIZIONI INDIVIDUALI	11
FUNZIONI E COMPITI DEGLI UdG	11
COMPETIZIONI A SQUADRE	12
FUNZIONI E COMPITI DEGLI UdG	12
ORGANISMI DI CONTROLLO REGOLAMENTARE E DISCIPLINARE.....	13
SGAT - Sistema Gestione Automatizzata Tornei-CS.....	16
CAMPIONATI A SQUADRE	16
ATTIVITA' INDIVIDUALE (TORNEI)	16
REGOLAMENTO DEI CAMPIONATI A SQUADRE (ESTRATTO da RTS – LIBRO VII e VIII)	17
PRINCIPI GENERALI.....	17
INCONTRI INTERSOCIALI.....	18
CAMPIONATI NAZIONALI A SQUADRE.....	24
CAMPIONATI GIOVANILI	25
CAMPIONATI VETERANI	27
SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Campionati a Squadre	29
PRINCIPI GENERALI DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI (ESTRATTO da RTS – LIBRO I).....	34
MODALITÀ DI DISPUTA DELLE COMPETIZIONI	36
SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Attività Individuale.....	40
Terminologia per registrare i risultati degli incontri	42
REGOLE DI TENNIS (ESTRATTO).....	43
APPENDICI FITP.....	51
SOSPENSIONI CONSENTITE PER LE SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA O ALTRO	51
Differenze tra le discipline	53
COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO	54
SINTESI.....	55
VERIFICA DEL CAMPO E DELLE ATTREZZATURE	55
REGOLE DI TENNIS: “LA PALLA” (REGOLA 3)	57
REGOLE DI TENNIS: “CORREZIONE DEGLI ERRORI” (REGOLA 27).....	58
REGOLE DI TENNIS: “DISTURBO” (REGOLA 26).....	59
TESSERAMENTO E TESSERE (ESTRATTO da REG.ORGANICO - TITOLO 3.1 e 3.3)	60
GIOCATORE GOLD (da RTS – LIBRO I)	63
CODICE DI CONDOTTA (RTS – LIBRO II).....	64

SINTESI.....	70
VIOLAZIONI DI TEMPO	70
VIOLAZIONI DI CODICE	71
Differenze tra discipline	71
ESTRATTO DAL VADEMECUM UU.GG.....	73
Appendice E – Incontri disputati senza arbitro	73
DIRETTIVE PER GIUDICI ARBITRI / ASSISTENTI	73
Dispute sulle chiamate (incontri giocati non su terra battuta)	73
Chiamate palesemente errate	73
Dispute riguardanti l'ispezione del segno (solo su campi in terra battuta).	73
Dispute riguardanti il punteggio.	74
Altri problemi	74
CODICE DI ARBITRAGGIO SENZA ARBITRO	75
CASI E DECISIONI	78
Specifiche del Beach Tennis	88
Specifiche del Padel.....	88
Specifiche del Pickleball	89
Regole di base Pickleball	93
Compendio differenze regole tennis, beach tennis e padel	96

N.B. Le pagine riportano **una sintesi delle regole e delle procedure** per il Giudice arbitro. Per quanto non contemplato, valgono le Regole e le Norme riportate dalle Carte Federali e dagli Atti Ufficiali della FITP, nonché dai Vademecum degli Ufficiali di Gara tennis, beach tennis, padel e pickleball e manuali Modalità di compilazione dei tabelloni - parte 1 e 2, scaricabili all'indirizzo:

<https://www.fitp.it/Federazione/Carte-e-Atti/Carte-federali>

Per scheda personale, designazioni, modulistica, carte federali

<http://www.udgFIT.it/>



LISTA DELLE REVISIONI

DATA	PARAGRAFO	MODIFICA
18/02/2025	VERIFICA DEL CAMPO E DELLE ATTREZZATURE	Altezza rete pickleball, rete padel aggiunta tolleranza
19/02/2025	VERIFICA DEL CAMPO E DELLE ATTREZZATURE	Altezza rete beach tennis per U18M
28/12/2025	INTERO DOCUMENTO	Minime precisazioni e/o correzioni ortografiche
28/12/2025	COACHING pag.50	Cambio regola 30 e appendice IV regole di tennis e articolo 2.11 Regolamento Tecnico Sportivo
28/12/2025	TESSERAMENTO DI CITTADINO STRANIERO pag.61	Art. 3.1.10 comma 3.a)
28/12/2025	REGOLE DI BASE PICKLEBALL	Eliminato Rally scoring

REGOLAMENTO ORGANICO (estratto)

UFFICIALI DI GARA

GENERALITÀ

Articolo 5.1.1 – Generalità

1. Gli ufficiali di gara costituiscono un settore di tesserati della FITP a cui è demandata la responsabilità di assicurare il regolare svolgimento delle manifestazioni agonistiche.
2. Collaborano strettamente con i commissari di gara e con gli organi di giustizia, nazionali e periferici.
3. Mansioni, compiti ed organizzazione degli ufficiali di gara sono indicati nelle Regole di tennis, nei regolamenti federali e nei “Vademecum per gli ufficiali di gara”.
4. Gli ufficiali di gara, nell’esercizio delle loro funzioni, hanno pieni poteri e rispondono del loro operato all’organizzazione del settore.

Articolo 5.1.2 – Principi informativi

1. L’organizzazione del settore degli ufficiali di gara è improntata ai seguenti principi:
 - a) presenza obbligatoria;
 - b) imparzialità;
 - c) professionalità.

Articolo 5.1.3 - Presenza obbligatoria

1. Ogni manifestazione agonistica è diretta da un Giudice arbitro, in mancanza del quale la manifestazione non può avere luogo.
2. In caso di assenza del Giudice arbitro designato, l’organizzazione del settore, gli enti organizzatori, gli affiliati ed i capitani delle squadre interessate devono ricercare ed incaricare in sostituzione altro Giudice arbitro.
3. L’impiego degli Arbitri è obbligatorio in tutti gli incontri; in mancanza degli Arbitri designati, il Giudice arbitro deve sostituirli, preferibilmente con altri Arbitri o, in ogni caso, con tesserati, concorrenti o non concorrenti, fatti salvi i casi in cui è ammesso l’arbitraggio dei giocatori, con applicazione del “Codice di arbitraggio senza arbitro”, nonché le specifiche previsioni per i Campionati a squadre.

Articolo 5.1.4 – Imparzialità

1. L’ufficiale di gara, nell’espletamento delle sue mansioni, deve essere imparziale; tuttavia, per l’impiego dell’ufficiale di gara l’organismo designante valuta la sua estraneità alla competizione.
2. La mancanza di imparzialità costituisce infrazione disciplinare.

Articolo 5.1.5 – Professionalità

1. L’ufficiale di gara deve conoscere perfettamente e singolarmente tutte le norme pertinenti all’incarico ricevuto.
2. La professionalità dell’ufficiale di gara si realizza solo con il costante aggiornamento delle conoscenze, ottenuto:
 - a) superando gli esami previsti per l’accesso al settore;

- b) partecipando all'attività di formazione predisposta dal settore (riunioni di aggiornamento, corsi di formazione, somministrazione di questionari anche a distanza, simulazioni, casistica, ecc.), anche tramite procedure e strumenti informatici e telematici.
- 3. La mancata professionalità dell'ufficiale di gara va perseguita nell'ambito della valutazione e dell'impiego da parte degli organi di settore.
- 4. Qualora dalla mancata professionalità derivi un comportamento in malafede dell'ufficiale di gara, lo stesso può essere sottoposto anche a procedimento disciplinare.

Articolo 5.1.6 – Doveri ed impegno d'onore

- 1. L'ufficiale di gara in attività deve accettare la direzione della manifestazione per la quale viene designato o richiesto, salvo giustificato impedimento.
- 2. All'atto della designazione, l'ufficiale di gara deve adempiere, con assoluta imparzialità e con perfetta osservanza di tutte le norme federali, tecniche e disciplinari, gli incarichi e le mansioni che gli vengono affidati o richiesti.

NORME COMUNI

Articolo 5.3.1 – Classificazione degli ufficiali di gara

- 1. Gli ufficiali di gara si distinguono:
 - a) in base al livello di designazione:
 - 1) certificati;
 - 2) federali – quadri nazionali;
 - 3) federali – quadri regionali;
 - 4) di affiliato.
 - b) per le mansioni svolte:
 - 1) Giudici di linea;
 - 2) Arbitri;
 - 3) Giudici arbitri;
 - 4) Commissari di campo.
 - c) per la disponibilità:
 - 1) attivi;
 - 2) inattivi.
- 2. Il tesserato non ufficiale di gara, che viene chiamato per occasione a svolgere le funzioni arbitrali, viene considerato tale a tutti gli effetti nell'ambito dell'attività prestata.

ALBO

Articolo 5.3.9 – Albo

- 1. È costituito l'Albo degli ufficiali di gara, la cui tenuta è competenza del CCUG, pubblicato anche nel sito federale; vi sono iscritti tutti gli ufficiali di gara.
- 2. L'Albo è diviso nelle seguenti sezioni, in base alle mansioni svolte dagli iscritti:
 - a) Giudice di linea;
 - b) Arbitro certificato;
 - c) Allievo arbitro di tennis;

- d) Allievo arbitro di beach tennis;
 - e) Allievo arbitro di padel;
 - f) Allievo arbitro di pickleball
 - g) Arbitro di tennis;
 - h) Arbitro di beach tennis;
 - i) Arbitro di padel;
 - j) Arbitro di pickleball
 - k) Giudice arbitro certificato;
 - l) Giudice arbitro di tennis;
 - m) Giudice arbitro di beach tennis;
 - n) Giudice arbitro di padel.
 - o) Giudice arbitro di pickleball
3. Solamente coloro che, avendo superato i corsi organizzati dalla FITP, sono tesserati ed iscritti all'Albo possono essere designati o comunque utilizzati per le funzioni arbitrali tipiche.
 4. Il CCUG, in occasione dell'indizione dei corsi di preparazione e degli esami, stabilisce se gli stessi assegnano la qualifica per tutte le discipline sportive gestite dalla FITP o solo per alcune di esse.
 5. Gli iscritti all'Albo sono tenuti al pagamento anticipato, dall'1 al 31 gennaio, della tassa annuale per il rinnovo dell'iscrizione per l'anno in corso; in caso di inadempimento, sono considerati sospesi e non possono svolgere alcuna attività arbitrale.
 6. Gli ufficiali di gara benemeriti mantengono l'iscrizione, con esonero dal pagamento della predetta tassa annuale.

Articolo 5.3.10 – Requisiti

1. Possono essere iscritti nell'Albo i tesserati che possiedono i seguenti requisiti:
 - a) siano cittadini italiani o cittadini stranieri che parlino correntemente la lingua italiana;
 - b) siano residenti in Italia;
 - c) non abbiano riportato condanne per delitti dolosi;
 - d) non siano stati assoggettati, da parte del CONI o di una Federazione sportiva nazionale o di una disciplina associata, a squalifiche o ad inibizioni complessivamente superiori ad un anno;
 - e) abbiano compiuto il diciottesimo anno di età i Giudici arbitri e gli Arbitri o il dodicesimo gli Allievi arbitri ed i Giudici di linea;
 - f) abbiano superato l'esame di accesso ad una delle qualifiche degli ufficiali di gara;
 - g) indichino l'indirizzo di posta elettronica certificata (PEC) dell'affiliato di appartenenza, per ogni comunicazione federale che li riguarda, se tesserati con tessera socio od atleta od atleta non agonista, ovvero il proprio indirizzo di posta elettronica, se tesserati con tessera speciale.
2. Il settore degli ufficiali di gara si riserva di chiedere agli interessati idonea documentazione dei suddetti requisiti.
3. Gli iscritti nell'Albo hanno l'obbligo di comunicare tempestivamente ogni variazione dei requisiti e dei dati che li riguardano.

GIUDICI ARBITRI

Articolo 5.3.20 - Giudici arbitri

1. I Giudici arbitri sono gli ufficiali di gara cui è affidata la responsabilità della direzione e del controllo tecnico e disciplinare delle manifestazioni agonistiche.

2. Sono l'autorità finale in merito all'applicazione delle regole e dei regolamenti federali e sono responsabili della soluzione di tutte le problematiche, che necessitano di una soluzione immediata e che si presentano in campo e durante la manifestazione in generale.
3. La qualifica si ottiene mediante la partecipazione ad un corso di formazione ed il superamento dell'esame finale.

Articolo 5.3.21 - Designazione dei Giudici arbitri

1. La competenza a designare i Giudici arbitri è riservata agli organismi del settore, per le manifestazioni di rispettiva competenza; per la designazione dei Giudici arbitri di affiliati, la stessa avviene sulla base della disponibilità comunicata dall'affiliato interessato.
2. Si possono designare per la stessa manifestazione, oltre al Giudice arbitro titolare, anche uno o più Giudici arbitri assistenti, tra i quali il Giudice arbitro titolare nomina, all'occorrenza, un supplente.
3. Per Giudice arbitro assistente si intende l'ufficiale di gara che collabora con il Giudice arbitro titolare nella pianificazione e nell'organizzazione della manifestazione e lo assiste in relazione ai compiti ed alle responsabilità a lui assegnate, avendone gli stessi poteri nei confronti dei giocatori.
4. Per Giudice arbitro supplente si intende, invece, il Giudice arbitro che sostituisce ed assume le funzioni e la responsabilità del Giudice arbitro titolare, in caso di sua assenza.
5. Il Giudice arbitro deve accettare la designazione per qualsiasi manifestazione, anche per mansioni di Giudice arbitro assistente.
6. I responsabili delle designazioni, di norma, devono impiegare i Giudici arbitri tenendo conto delle loro capacità e del loro livello di preparazione e di aggiornamento.
7. I Giudici arbitri benemeriti possono essere impiegati solo a loro richiesta; tale richiesta può essere specifica per singole manifestazioni o generica all'inizio di ogni annata agonistica e può essere accolta purché gli interessati abbiano partecipato all'attività di aggiornamento.
8. Per le manifestazioni individuali giovanili, veterani, di categoria ed open, possono essere designati:
 - a) un Giudice arbitro federale, che compila i tabelloni e collabora alla redazione del referto arbitrale;
 - b) un Giudice arbitro di affiliato che dirige la manifestazione e redige il referto arbitrale, fatta eccezione per le gare o le sezioni di gare in cui siano presenti giocatori di I o di II categoria.

Articolo 5.3.22 – Impiego dei Giudici arbitri

1. I Giudici arbitri di affiliato sono impiegati per la direzione dei Campionati a squadre – fasi regionali, nonché quali assistenti nelle manifestazioni individuali, la cui titolarità sia di un Giudice arbitro federale.
2. I Giudici arbitri federali – quadri regionali - sono impiegati per la direzione di tutti i Campionati a squadre e delle manifestazioni individuali per i quali la designazione sia competenza del DSR.
3. I Giudici arbitri federali – quadri nazionali - sono impiegati per la direzione di tutti i Campionati a squadre e delle manifestazioni individuali per i quali la designazione sia competenza del CCUG.

Articolo 5.3.23 - Sostituzione del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro di una manifestazione, di norma, non deve essere sostituito.
2. In caso di assenza od impedimento del Giudice arbitro designato, qualora sia stato designato anche un Giudice arbitro assistente, questi assume le funzioni di titolare.
3. Qualora i Giudici arbitri assistenti designati siano più di uno, assume le funzioni di titolare quello più

anziano di età.

4. Quando non sono stati designati Giudici arbitri assistenti ed è possibile avvertire chi è preposto alla designazione, questi provvede alla sostituzione.
5. Nel caso in cui non sia possibile avvertire chi è preposto alla designazione, si provvede alla sostituzione del Giudice arbitro secondo le norme seguenti.

Articolo 5.3.24 - Sostituzione del Giudice arbitro designato per una manifestazione individuale

1. Se il Giudice arbitro designato per una manifestazione individuale risulta assente all'orario fissato per le operazioni preliminari oppure è impedito successivamente nel corso della manifestazione e non è possibile attuare quanto previsto per la sua sostituzione, l'affiliato organizzatore deve immediatamente provvedere a rintracciare altro Giudice arbitro per la sostituzione, facendone comunicazione in giornata all'organismo designante.
2. Il Giudice arbitro sostituto assume la direzione della manifestazione a meno che il Giudice arbitro titolare sopraggiunga prima dell'inizio del primo incontro della manifestazione; in questo caso le operazioni già effettuate non si ripetono, salvi necessari completamenti o correzioni.
3. Nel caso in cui non venga rintracciato altro Giudice arbitro per sostituire il titolare assente o impedito, la manifestazione non può avere inizio o non può proseguire.

Articolo 5.3.25 - Ritardo ed assenza del Giudice arbitro designato per un incontro a squadre

1. Se il Giudice arbitro designato per un incontro a squadre risulta assente all'orario fissato per le operazioni preliminari, le due squadre devono attenderlo per trenta minuti.
2. Quando l'assenza perdura oltre tale termine, i capitani delle due squadre devono affidare la direzione dell'incontro intersociale ad altro Giudice arbitro come segue:
 - a) entrambi i capitani delle due squadre hanno il dovere ed il diritto di ricercare e di segnalare il Giudice arbitro od i Giudici arbitri disponibili, cui affidare la direzione dell'incontro;
 - b) qualora siano presenti più Giudici arbitri, quello più anziano di età assume la direzione dell'incontro, salvi diversi accordi tra gli interessati;
 - c) il Giudice arbitro disponibile e presente non può essere ricusato;
 - d) se il Giudice arbitro designato sopraggiunge prima dell'inizio del primo incontro individuale, assume la direzione dell'incontro intersociale, ma le operazioni già effettuate non si ripetono, salvi necessari completamenti o correzioni;
 - e) se il Giudice arbitro designato sopraggiunge dopo che l'incontro intersociale ha avuto effettivamente inizio, la direzione rimane affidata al Giudice arbitro sostituto, salva decisione diversa di quest'ultimo.
3. Nel caso, infine, che, dopo un'ora dall'orario fissato per le operazioni preliminari, non sia arrivato il Giudice arbitro designato e non sia stato possibile provvedere alla sua sostituzione, si hanno le seguenti conseguenze:
 - a) l'incontro non può avere inizio e deve essere rinviato;
 - b) entrambi gli affiliati interessati hanno l'obbligo di informare con telegramma, fax o e-mail, entro e non oltre ventiquattro ore, il Commissario di gara regionale o nazionale, in base alle rispettive competenze.
4. In ogni caso, anche dopo il predetto termine di un'ora, se sopraggiunge il Giudice arbitro designato o altro GA, previo accordo anche verbale dei capitani, l'incontro intersociale può essere disputato ugualmente.
5. Durante lo svolgimento dell'incontro, nel caso di impedimento improvviso del Giudice arbitro titolare, questi è sostituito dal Giudice arbitro assistente, ove designato, o, in mancanza, da altro Giudice arbitro

presente e disponibile; nell'impossibilità della sostituzione così come prevista, l'incontro si considera sospeso e gli affiliati interessati devono darne comunicazione ai sensi del precedente comma 3, lettera b).

6. Per le fasi regionali dei Campionati a squadre, se non è possibile disputare l'incontro per assenza del Giudice arbitro di affiliato, quest'ultimo perde l'incontro ed è soggetto a sanzione pecuniaria.

DIRITTI E DOVERI

Articolo 5.5.6 - Doveri degli ufficiali di gara

1) Gli ufficiali di gara sono tenuti a

- a) dirigere le gare ed assolvere gli incarichi per i quali vengono designati, salvi i casi di giustificato impedimento o di forza maggiore;
- b) sostituire gli ufficiali di gara assenti ed in particolare il Giudice arbitro per consentire in ogni caso lo svolgimento delle gare;
- c) inviare nei termini la documentazione prescritta;
- d) frequentare le riunioni di aggiornamento;
- e) compilare, firmare e restituire il materiale formativo;
- f) osservare e far osservare le Carte federali ed ogni altra direttiva emanata dal settore;
- g) mantenere la massima riservatezza sui fatti inerenti alla propria funzione;
- h) informare a spirito di colleganza i rapporti con gli altri ufficiali di gara;
- i) astenersi dall'adire l'autorità giudiziaria per fatti inerenti o comunque connessi all'attività federale nei confronti di appartenenti alla FITP.

Agli ufficiali di gara è vietato:

- a) svolgere le funzioni loro proprie in manifestazioni non autorizzate dalla FITP;
- b) rappresentare od assistere affiliati o tesserati nei procedimenti disciplinari e di arbitrato previsti dal Regolamento di giustizia;
- c) rilasciare dichiarazioni agli organi di informazione con apprezzamenti riguardanti l'organizzazione, la conduzione e lo svolgimento di una qualsiasi manifestazione autorizzata dalla FITP;
- d) rilasciare interviste sia cartacee sia audio-visive, su argomenti attinenti al settore arbitrale od alle gare dirette, senza la preventiva autorizzazione del CCUG;
- e) trattare sulla stampa gli argomenti riguardanti l'attività federale in generale e quella degli ufficiali di gara in particolare, senza l'autorizzazione scritta del CCUG.

A tutti i Giudici arbitri è vietato:

- a) arbitrare negli incontri della manifestazione da essi diretta;
- b) gareggiare nella manifestazione da essi diretta;
- c) assumere bevande alcoliche nell'esercizio delle proprie funzioni.

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO (estratti)

COMPETIZIONI INDIVIDUALI

FUNZIONI E COMPITI DEGLI UdG

Articolo 1.8.2 – Compiti del Giudice arbitro o del Direttore di gara

1. Tutte le gare autorizzate devono essere dirette da un Giudice arbitro, se agonistiche, o da un Direttore di gara, se non agonistiche, nominati dal competente organo.
2. Il Giudice arbitro o il Direttore di gara assumono la responsabilità della manifestazione ed in particolare:
 - a) dirigono la manifestazione, con i compiti e le funzioni previste nei regolamenti federali, assicurando la loro presenza continuativa sui campi per tutta la sua durata;
 - b) applicano le modalità di disputa degli incontri fissate dal programma-regolamento della manifestazione, segnalando tempestivamente all'organo che lo ha approvato ogni previsione contraria a norme imperative non derogabili;
 - c) provvedono alla compilazione del tabellone, alla formazione dei gironi ed alla designazione delle teste di serie;
 - d) mantengono la disciplina della manifestazione;
 - e) adottano i provvedimenti disciplinari nell'ambito della manifestazione;
 - f) compilano il referto arbitrale;
 - g) compilano il rapporto disciplinare e lo consegnano come per il referto arbitrale.
3. Gli affiliati, all'atto dell'affiliazione o della riaffiliazione, dell'iscrizione ad un Campionato a squadre o della richiesta di autorizzazione di una manifestazione individuale, devono indicare nel modulo la disponibilità di ufficiali di gara.
4. Il Giudice arbitro e il Direttore di gara non possono gareggiare nella manifestazione per la quale sono incaricati.

Articolo 1.8.3 - Referto arbitrale

1. Il Giudice arbitro (o il Direttore di gara, nelle manifestazioni non agonistiche) è tenuto a redigere, tramite procedura informatica, o, se non disponibile, sui moduli cartacei predisposti dalla FITP, il referto arbitrale contenente una sommaria descrizione della manifestazione, i risultati finali, il numero e la designazione delle teste di serie, le note sugli arbitraggi, gli estremi dei provvedimenti adottati o proposti (fermo restando l'obbligo della segnalazione immediata), le note sull'organizzazione ed il riepilogo delle tasse riscosse.
2. Al referto vanno allegati
 - a. la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in allegato n. 14 RTS);
 - b. l'elenco alfabetico degli iscritti, con l'indicazione della classifica, del numero della tessera federale, dell'affiliato di appartenenza e delle quote FITP dovute dal Comitato organizzatore
 - c. l'importo delle tasse eventualmente riscosse
 - d. i tabelloni delle gare
 - e. le eventuali dichiarazioni liberatorie
 - f. l'eventuale rapporto disciplinare
 - g. l'eventuale giustificazione dei giocatori assenti
 - h. una copia del programma-regolamento inviato agli affiliati
 - i. gli eventuali moduli con l'accettazione o la rinuncia alla partecipazione alla conclusione di una sezione intermedia

3. La documentazione di cui ai precedenti punti a), b), g) ed h) deve essere approntata dall'affiliato organizzatore e consegnata, al termine della manifestazione, al Giudice arbitro, che la controlla e la sottoscrive.
4. Il referto arbitrale e gli allegati devono essere inviati, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, al Comitato regionale competente, anche tramite i fiduciari territoriali, ove esistenti.
5. Se si tratta di manifestazioni approvate dalla FITP, il referto arbitrale cartaceo deve essere redatto ed inviato in duplice copia al Comitato regionale territorialmente competente ed alla FITP.

COMPETIZIONI A SQUADRE

FUNZIONI E COMPITI DEGLI UdG

Articolo 7.2.6. - Giudice arbitro

1. Tutti gli incontri intersociali sono diretti da un Giudice arbitro, designato dai competenti organismi degli ufficiali di gara.
2. Il Giudice arbitro ha le funzioni ed i compiti previsti dai Regolamenti e dalle Regole di tennis.
3. Egli inoltre deve:
 - a) verificare l'osservanza degli obblighi previsti per l'affiliato ospitante;
 - b) fare osservare dai capitani delle squadre gli obblighi di cui all'articolo seguente;
 - c) segnalare ai capitani eventuali irregolarità delle formazioni, comunque riscontrate, esigendone la sistematizzazione o provvedendovi d'ufficio;
 - d) dichiarare assente il giocatore non in grado di dimostrare il possesso della tessera, per il quale non sia stata versata la tassa sub judice al momento del riconoscimento;
 - e) designare gli arbitri, scegliendoli, nell'ordine
 - 1) tra gli Arbitri, iscritti nell'Albo, designati dall'organizzazione arbitrale;
 - 2) tra i tesserati indicati dall'affiliato ospitante;
 - 3) tra i tesserati indicati da entrambi i capitani nel caso in cui il capitano della squadra ospitata abbia richiesto l'arbitraggio paritetico fra le due squadre;
 - f) comunicare ai due capitani l'ora ufficiale di termine dell'incontro intersociale;
 - g) trattenersi trenta minuti dopo la conclusione dell'incontro intersociale per ricevere eventuali reclami ovvero sessanta minuti dopo l'ora prevista per l'inizio dell'incontro intersociale, nel caso di ritardo di una squadra;
 - h) inviare il referto arbitrale e gli allegati, tramite il sistema informatico federale o, se non disponibile, in formato cartaceo.

Articolo 7.2.25 - Referto arbitrale e allegati

1. Il referto arbitrale deve essere redatto tramite il sistema informatico federale o, se non disponibile, sul modulo in difetto, su carta semplice con le indicazioni richieste dal modulo.
2. Al referto devono essere allegati
 - a) le formazioni delle squadre presentate dai capitani sul modulo;
 - b) la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in Allegato n.14);
 - c) le eventuali dichiarazioni liberatorie e le relative tasse sub judice rimosse;
 - d) i reclami presentati, con le decisioni motivate del Giudice arbitro e le relative tasse incamerate; in particolare, deve essere indicata l'ora di presentazione e la ricevibilità dei reclami sui quali il Giudice arbitro non è stato in grado di decidere e che debbono essere riproposti al Commissario di gara;

- e) i verbali degli eventuali accordi sottoscritti dai capitani e dal Giudice arbitro.
- 3. Il referto, se non si utilizzano procedure elettroniche, deve essere trasmesso, subito dopo la conclusione dell'incontro intersociale:
 - f) in un unico esemplare, per espresso, con tutti gli allegati di specifica competenza, al Comitato regionale o provinciale, se si tratta di un incontro intersociale rispettivamente della fase o divisione regionale o provinciale;
 - g) in tre esemplari (l'originale, per espresso, con tutti gli allegati di specifica competenza, alla FITP; la prima copia al C.R. dell'affiliato ospitante; la seconda copia al C.R. dell'affiliato ospitato) se si tratta di divisioni nazionali del Campionato degli affiliati o delle fasi nazionali dei Campionati giovanili e veterani;
 - h) in più esemplari (l'originale, per espresso, con tutti gli allegati di specifica competenza, alla FITP; la prima copia al C.R. dell'affiliato ospitante; le altre copie al C.R. di ciascun affiliato partecipante) se si tratta di gironi finali in sede unica.
- 4. In ogni caso, le tasse eventualmente riscosse devono essere rimesse al Comitato regionale a cui appartiene l'affiliato ospitante.

Articolo 7.2.26 - Trasmissione dei risultati

1. Il risultato dell'incontro intersociale all'organo competente è comunicato dal giudice arbitro immediatamente tramite sistema informatico (SGAT) o, in caso di indisponibilità dello stesso, ovvero nei modi e nei tempi indicati da detto organo (FITP o Comitato regionale).
2. L'inosservanza di tale prescrizione da parte del giudice arbitro costituisce infrazione disciplinare punibile con sanzione pecuniaria.

ORGANISMI DI CONTROLLO REGOLAMENTARE E DISCIPLINARE

Articolo 4.1 - Organismi di controllo regolamentare e disciplinare

1. Sono organismi di controllo regolamentare e disciplinare:
 - a) Il Giudice arbitro
 - b) Il commissario di campo
 - c) Il Commissario di gara regionale
 - d) Il Commissario di gara nazionale
2. Tali organismi controllano che l'attività federale, agonistica o no, sia svolta in conformità dello Statuto, dei Regolamenti federali, nonché dei provvedimenti e delle deliberazioni degli organi federali.
3. Detti organismi, dopo l'adozione delle decisioni di loro competenza, ove ne ravvisino la necessità, trasmettono gli atti alla procura federale per l'eventuale procedimento disciplinare.

Articolo 4.2 - Provvedimenti del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro adotta anche i seguenti provvedimenti, nell'ambito dei poteri di sua spettanza e con efficacia limitata alla manifestazione da lui diretta:
 - a) ammonizione;
 - b) esclusione dalla gara, che comporta la perdita dell'incontro in corso;
 - c) espulsione dalla manifestazione, che comporta, oltre alla perdita dell'incontro in corso, l'eliminazione dalle altre gare del torneo o l'inibizione a partecipare alle altre gare dell'incontro a squadre;

- d) inibizione a svolgere le funzioni di capitano, che comporta il divieto di esercitare le proprie mansioni nel resto della manifestazione in corso o per una parte di essa;
 - e) perdita di uno o più incontri in un incontro intersociale, di singolare o di doppio, che consiste nell'attribuzione della vittoria all'avversario con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo;
 - f) perdita dell'incontro intersociale, che consiste nell'attribuzione della vittoria alla squadra avversaria con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo.
2. Può sospendere inoltre l'assegnazione dei premi rimettendo al Giudice sportivo competente la decisione finale per l'eventuale confisca.
3. Nessuno dei suddetti provvedimenti può essere adottato se i fatti addebitati non sono stati prima contestati verbalmente all'interessato.
4. I provvedimenti del Giudice arbitro sono definitivi.
5. Il Giudice arbitro ha l'obbligo di redigere in giornata il rapporto sui provvedimenti adottati e sui fatti che li hanno determinati nonché sui fatti, comunque a lui noti, commessi in violazione delle norme federali.
6. Tale rapporto deve essere inviato, nello stesso giorno, al Giudice sportivo competente per eventuali ulteriori provvedimenti e deve contenere l'espressa menzione dell'avvenuta contestazione.

Articolo 4.3 – Reclami(1)

1. I reclami previsti nel presente Regolamento devono essere presentati, a pena di inammissibilità, per iscritto, debitamente motivati, al Giudice arbitro, accompagnati dalla tassa prescritta:
- a) in materia tecnica, entro trenta minuti dal momento in cui il reclamante ha avuto o avrebbe dovuto avere conoscenza del fatto che ha dato causa al reclamo;
 - b) in tutti gli altri casi, entro trenta minuti dal fatto a cui si riferiscono e comunque non oltre trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale, se si riferiscono a fatti avvenuti dopo il termine dell'incontro ovvero se non si riferiscono ad un fatto temporalmente definibile.
2. Se il Giudice arbitro è in grado di decidere sul reclamo stesso, decide immediatamente ed inappellabilmente e
- a) se accoglie il reclamo, adotta i provvedimenti del caso e restituisce la tassa versata;
 - b) se lo respinge, ne dà immediata comunicazione scritta e motivata al reclamante e rimette reclamo, decisione e tassa incamerata agli organi competenti, unitamente al referto arbitrale.
3. Se il Giudice arbitro non è in grado di decidere sul reclamo presentato (ammissione di giocatori sub judice, posizione irregolare di componenti della squadra, ecc.), restituisce il reclamo e la tassa versata al reclamante, indicando tuttavia nel referto arbitrale che il reclamo è stato presentato correttamente nei termini indicati nel primo comma.
4. Se il Giudice arbitro non è stato in grado di decidere o quando la squadra dichiarata assente possa addurre a giustificazione motivi di forza maggiore, gli interessati possono riproporre o proporre il reclamo, con le modalità previste dal presente regolamento, al Commissario di gara competente, il quale decide inappellabilmente.
5. Il Commissario di gara dichiara irricevibili i reclami che non siano stati presentati anche al Giudice arbitro o che dallo stesso siano stati dichiarati irricevibili per difetto dei requisiti (termine, forma scritta, tassa, ecc.), salvo il caso della giustificazione del ritardo per la quale il reclamo è presentato direttamente al solo Commissario di gara.

Articolo 4.4 - Decisioni del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro adotta tutte le decisioni ed i provvedimenti di natura non giurisdizionale necessari per la conduzione di una manifestazione federale:
 - a) sull'applicazione delle Regole di gioco;
 - b) in materia tecnica;
 - c) in altre materie.

Articolo 4.5 - Decisioni sull'applicazione delle Regole di gioco

1. Quando sorge incertezza o controversia circa l'applicazione delle Regole di gioco, previa sospensione del gioco, deve essere immediatamente interpellato il Giudice arbitro.
2. Tali controversie sono presentate verbalmente e senza alcuna formalità.
3. Il Giudice arbitro decide seduta stante e la sua decisione è definitiva.

Articolo 4.6 - Decisioni in materia tecnica

1. Per materia tecnica si intende ogni questione direttamente collegata allo svolgimento del gioco, come la legittimità di partecipazione dei giocatori, la compilazione dei tabelloni e dei gironi, gli orari di gioco, ecc.
2. Il reclamo va presentato per iscritto ed accompagnato, a pena di inammissibilità, dalla tassa federale.
3. Il Giudice arbitro decide immediatamente e, se accoglie il reclamo, adotta i provvedimenti del caso e restituisce la tassa versata; se lo respinge, ne dà immediata comunicazione scritta e motivata al reclamante e rimette alla FITP reclamo, decisione e tassa incamerata.
4. Le decisioni del Giudice arbitro sono definitive.

Articolo 4.7 – Decisioni in altre materie

1. Per ogni altra eventuale questione in materia diversa da quella tecnica, il reclamo va presentato direttamente al Giudice arbitro.
2. Il reclamo va presentato per iscritto ed accompagnato, a pena di inammissibilità, dalla tassa federale.
3. Il Giudice arbitro adotta le sue decisioni come per quelle in materia tecnica.
4. Le decisioni del Giudice arbitro sono definitive.

⁽¹⁾ In allegato a RTS è riportato uno schema che sintetizza l'iter procedurale del reclamo.

SGAT - Sistema Gestione Automatizzata Tornei-CS

CAMPIONATI A SQUADRE

Dal 2015 la gestione di tutti i campionati avviene attraverso il sistema informatico (SGAT – Campionati).

Tutti i GA chiamati a dirigere i campionati a squadre dovranno gestire l'incontro direttamente sullo SGAT e procedere sia alla compilazione del referto che sarà generato al termine dell'incontro (dopo l'inserimento del risultato finale), sia alla consegna del referto cartaceo.

E' possibile seguire la procedura di compilazione del referto seguendo le indicazioni presenti nel manuale "SGAT-Gestione campionati a squadre"

E' obbligatorio, in caso di rapporto al Giudice Sportivo, che il modulo sia compilato direttamente all'interno della "scheda designazione", scaricare il PDF creato e farlo pervenire al Giudice Sportivo di competenza (territoriale o nazionale. Si raccomanda di gestire gli incontri esclusivamente attraverso l'utilizzo del sito <http://www.udgfit.it/>.

ATTIVITA' INDIVIDUALE (TORNEI)

Tutti i tornei dovranno essere approvati e gestiti attraverso la nuova procedura denominata "SGAT". Nel caso di impossibilità ad usare lo SGAT il torneo potrà essere organizzato previa autorizzazione dell'organo competente alla approvazione e pagando la relativa tassa con importo raddoppiato.

Nei tornei agonistici nazionali di tutte le discipline, la tassa di approvazione è raddoppiata qualora non venga esclusivamente utilizzato il sistema di iscrizioni "MyFITP".

E' stata introdotta una "tassa di chiusura della manifestazione". Tale tassa sarà pari ad euro zero nei casi dei tornei per i quali viene effettuata la chiusura amministrativa entro i 5 giorni successivi alla conclusione del torneo, sarà di € 60,00 qualora il torneo venga chiuso dal 6° al 10° giorno oppure pari a 120€ qualora il torneo venga chiuso oltre il 10° giorno. (costituisce infrazione disciplinare).

E' opportuno che gli Ufficiali di gara si facciano carico di comunicare queste notizie ai circoli nei quali sono impegnati.

REGOLAMENTO DEI CAMPIONATI A SQUADRE (ESTRATTO da RTS – LIBRO VII e VIII)

PRINCIPI GENERALI

Articolo 7.1.1 – Generalità e definizioni

1. La Federazione italiana tennis e padel (FITP) indice ed organizza annualmente, fra gli affiliati, i Campionati a squadre.
2. I Campionati a squadre si svolgono, in tutto od in parte, con la formula ad eliminazione diretta (con tabellone di estrazione o di selezione ed eventuale qualificazione o con altro tipo di tabellone) oppure con la formula dei gironi, secondo quanto indicato nello specifico Campionato o comunicato dall'organo competente.
3. Si disputano all'aperto od al coperto.
4. Nel testo del regolamento si fa riferimento ai seguenti termini, così definiti:
 - a. **squadra**: complesso dei giocatori che partecipano ad un Campionato sotto la medesima denominazione;
 - b. **lista dei giocatori** comprende all'atto dell'iscrizione i giocatori che l'affiliato intende utilizzare nell'ambito della squadra alla cui iscrizione la lista si riferisce e che siano legittimati (per sesso, età, classifica od altre caratteristiche personali) alla partecipazione allo specifico Campionato;
 - c. **formazione della squadra**: documento attraverso il quale il capitano comunica al Giudice arbitro ed al capitano della squadra avversaria tutte le notizie relative alla squadra partecipante ad uno specifico incontro intersociale, comprendente l'elenco dei giocatori legittimati a partecipare all'incontro, l'elenco dei giocatori designati per la disputa dei singolari, la composizione dei doppi previsti dalla formula del Campionato, la composizione dell'eventuale doppio supplementare;
 - d. **incontro intersociale**: incontro tra due affiliati all'interno di un campionato nazionale a squadre;
 - e. **incontro individuale**: ciascuno degli incontri (di singolo o di doppio) che oppone i giocatori di una squadra e quelli dell'altra, secondo la formula del Campionato;
 - f. **formula del Campionato**: numero e tipo degli incontri individuali (singoli e doppi) compresi in ciascun incontro intersociale, escluso l'eventuale doppio supplementare;
 - g. **variato**: giocatore che nell'anno precedente non ha disputato il Campionato con lo stesso affiliato e che non è stato tesserato atleta entro il 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresenta. (n.d.t. N,S,T sulla tessera).
 - h. **vivaio**: giocatore tesserato atleta, nei settori giovanili dall'under 10 all'under 16 dell'affiliato che rappresenta,
 - 1) almeno due anni, anche non consecutivi, compreso quello in corso;
 - 2) almeno tre anni, anche non consecutivi, compreso quello in corso, se nato negli anni 2007 e seguenti (con decorrenza dal 1° gennaio 2023);
 - 3) dichiarato tale, tra i giocatori di cui ai precedenti numeri 1 e 2, con deliberazione del Consiglio federale, su parere del settore tecnico:
 - a) per i convocati ai centri di addestramento negli anni 2022 e seguenti;
 - b) per coloro che si allenano presso un affiliato differente da quello di tesseramento, previo deposito alla FITP dell'accordo tra le parti.

Articolo 7.1.2 – Elenco dei Campionati

1. I Campionati a squadre sono i seguenti:
 - a) Campionati di tennis, distinti in
 - 1) Campionati di categoria:
 - (1) Campionato nazionale degli affiliati;
 - 2) Campionati di settore:
 - (1) Campionati giovanili;
 - (2) Campionati veterani.
 - b) Campionati di beach tennis
 - c) Campionati di paddle
 - d) Campionati di tennis in carrozzina
 2. Le norme particolari dei singoli Campionati sono riportate negli specifici regolamenti.
 3. I Comitati regionali possono organizzare gare regionali a squadre, con la denominazione di “Campionato regionale a squadre ...”, a condizione che siano rispettati i principi generali e le norme inderogabili contenuti nel presente Regolamento.

Articolo 7.1.8 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

1. I giocatori che nel corso degli ultimi cinque anni hanno rifiutato una o più convocazioni nelle rappresentative ufficiali della FITP non possono prendere parte ai Campionati a squadre, salvo che il Consiglio federale accerti che l'atleta abbia successivamente tenuto un comportamento idoneo a giustificare la revoca dell'inibizione e ne autorizzi la partecipazione.
2. Ciascun tesserato dei settori ordinario e giovanili può partecipare, nel corso dell'annata sportiva, a non più di due Campionati a squadre di tennis: il Campionato degli affiliati ed un solo Campionato di settore di età.
3. I tesserati dei settori veterani possono partecipare al Campionato degli affiliati ed a più campionati o manifestazioni nazionali del settore veterani.
4. I tesserati del settore under 10 possono prendere parte solo al Campionato del proprio settore di età se al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto l'ottavo anno.
5. Ulteriori limitazioni sono previste per i singoli Campionati.

INCONTRI INTERSOCIALI

Articolo 7.2.3 - Obblighi dell'affiliato ospitante.

1. L'affiliato ospitante deve provvedere a quanto necessario per assicurare il regolare svolgimento se; in particolare, l'affiliato deve:
 - a) approntare i campi di gioco nel numero minimo prescritto per ciascun Campionato e con le caratteristiche dichiarate, con attrezzature e accessori relativi, nonché i campi di riserva eventualmente indicati;
 - b) consegnare al Giudice arbitro, tramite il Direttore di gara od il capitano della squadra, la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in allegato n. 14);
 - c) mettere a disposizione un Giudice arbitro di affiliato, per le gare in cui tale obbligo è previsto;
 - d) mettere a disposizione del Giudice arbitro il Direttore di gara, maggiorenne e tesserato per l'affiliato ospitante;
 - e) mettere a disposizione del Giudice arbitro almeno due arbitri, tesserati FITP, iscritti nell'Albo o no, salva diversa esplicita previsione per singolo Campionato;
 - f) fornire i fogli di arbitraggio e quant'altro possa occorrere;

- g) fornire almeno quattro palle nuove per ciascun incontro individuale, di marca e tipo dichiarati all'atto dell'iscrizione; è consentito utilizzare palle di marca o tipo diversi, purché omologate dalla FITP, se vi è l'accordo scritto dei capitani, da allegare al referto arbitrale.
2. Quando sia stato scelto di giocare in una sede diversa da quella indicata dal calendario, gli obblighi di cui sopra rimangono a carico dell'affiliato che avrebbe dovuto giocare in casa, fatta eccezione per l'inversione del campo.
 3. Per gli incontri disputati in sede neutrale si applicano le disposizioni relative, rimanendo a carico dell'affiliato nel cui impianto si disputa l'incontro intersociale solo l'obbligo di approntare i campi di gioco, designare il Direttore di gara e rilasciare, suo tramite, la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in allegato n. 14 RTS).

Articolo 7.2.4 – Violazione degli obblighi di ospitalità

1. La violazione degli obblighi dell'affiliato ospitante comporta:
 - a) ove non consenta la disputa dell'incontro (lettere a), b), c) e g) del precedente articolo, primo comma), il deferimento agli organi di giustizia e la perdita dell'incontro intersociale con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato;
 - b) nei casi di cui alle lettere d) ed f), il solo deferimento agli organi di giustizia;
 - c) nel caso di cui alla lettera e):
 - 1) il deferimento agli organi di giustizia e la perdita dell'incontro intersociale con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, per gli incontri del Campionato degli affiliati, divisioni nazionali di serie A1, A2 e B1 e B2 e divisione regionale di serie C limitatamente alla fase nazionale;
 - 2) il solo deferimento agli organi di giustizia, negli altri casi.

Articolo 7.2.5 – Responsabilità oggettiva

1. L'affiliato ospitante è responsabile della disciplina del pubblico; in caso di intemperanze o altri incidenti che, a suo giudizio, impediscano il regolare svolgimento del gioco, il Giudice arbitro può dichiarare chiuso l'incontro intersociale con la vittoria della squadra ospitata e con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, fatto salvo il deferimento agli organi di giustizia.
2. Le inadempienze del Direttore di gara che, a giudizio del Giudice arbitro, non consentono l'effettuazione o la prosecuzione dell'incontro intersociale vengono dallo stesso punite con la perdita dell'incontro intersociale con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, fatto salvo il deferimento agli organi di giustizia.

Articolo 7.2.7 - Capitano della squadra

1. Per ogni incontro intersociale, ciascuna squadra deve essere rappresentata da un capitano, anche non giocatore, maggiore di età e tesserato per l'affiliato che rappresenta.
2. Il capitano ha i compiti e le funzioni previsti dal presente Regolamento ed inoltre, ha l'obbligo di:
 - a) facilitare il Giudice arbitro nell'espletamento delle sue funzioni;
 - b) mettere a disposizione il numero sufficiente di arbitri anche nel caso in cui il capitano della squadra ospitata richieda l'arbitraggio paritetico fra le due squadre;
 - c) provvedere alla stesura dell'eventuale reclamo e consegnarlo al Giudice arbitro entro i termini stabiliti nel presente Regolamento ovvero riproporlo al Commissario di gara, se il Giudice arbitro lo ha dichiarato ricevibile, ma sul quale non è stato in grado di decidere;
 - d) sottoscrivere eventuali accordi relativi alle modalità di disputa dell'incontro intersociale.
3. Il capitano ha il diritto di assistere agli incontri individuali nel recinto del campo, seduto a fianco dell'Arbitro.

4. Il capitano è sostituito da altro tesserato dello stesso affiliato con i medesimi requisiti nei seguenti casi:
 - a) quando l'incontro intersociale si disputa su più campi, il Giudice arbitro, a richiesta del capitano, autorizza altro tesserato ad assistere agli incontri nel recinto del campo, con funzioni di capitano;
 - b) quando il capitano-giocatore deve disputare il proprio incontro;
 - c) in ogni momento, con l'autorizzazione del Giudice arbitro, su richiesta del capitano

Articolo 7.2.8 – Operazioni preliminari

1. Il capitano, all'ora di inizio dell'incontro intersociale, deve:
 - a) presentarsi e presentare al Giudice arbitro i componenti della squadra;
 - b) consegnargli, in busta chiusa ed in duplice copia, la formazione della squadra, comprendente l'elenco completo dei componenti della squadra, compilato sul modulo, con l'indicazione delle relative tessere federali, e quello dei giocatori designati per i singolari;
 - c) consegnargli la formazione della squadra, integrata con la composizione dei doppi ed eventualmente con quella del doppio supplementare, rispettivamente entro trenta minuti dalla conclusione dell'ultimo singolare e dell'ultimo doppio;
 - d) esibirgli la propria e le tessere degli altri componenti della squadra e, se richiesto, i documenti di identità personale e versare, all'occorrenza, la tassa sub judice con le modalità previste dal successivo articolo.
2. Il direttore di gara o il capitano della squadra dell'affiliato ospitante devono consegnare al Giudice arbitro la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in Allegato n.14).
3. Il Giudice arbitro, accertata la regolarità delle formazioni e la legittima partecipazione delle squadre all'incontro, prelieve eventuali necessarie rettifiche, consegna, per reciproco controllo, ad entrambi i capitani una copia della formazione della squadra avversaria, dopo averla sottoscritta ed avervi indicato l'ora di completamento della prima fase delle operazioni preliminari, ai fini anche della decorrenza del termine per la presentazione di eventuali reclami.
4. Nei Campionati che prevedono incontri di singolare e di doppio, i giocatori non indicati come singolaristi possono non essere presenti all'ora d'inizio dell'incontro intersociale; in tal caso, le operazioni preliminari si svolgono come segue:
 - a) prima fase: all'ora di inizio dell'incontro;
 - b) seconda fase: all'atto della presentazione della composizione dei doppi;
 - c) terza fase: all'atto della presentazione della composizione dell'eventuale doppio supplementare.
5. Nella seconda e nella terza fase, il Giudice arbitro limita gli accertamenti ai giocatori non verificati in una delle fasi precedenti.
6. Nei Campionati che prevedono solo incontri di doppio, tutti i giocatori indicati nella formazione debbono essere presenti alla prima fase delle operazioni preliminari.
7. Dopo la verifica, al termine della prima fase delle operazioni preliminari, la formazione non è più modificabile e non possono essere sostituiti o aggiunti nominativi, anche se fisicamente presenti.

Articolo 7.2.9 - Posizione irregolare dei componenti della squadra. Ammissione sub judice

8. Il capitano è il solo responsabile della formazione della squadra, specialmente in relazione alla posizione regolare dei giocatori inclusi ed all'ammissione sub judice.
9. Il capitano o il giocatore, che non siano in grado di presentare la tessera federale, sono ammessi a partecipare sub judice se il capitano rilascia al Giudice arbitro una dichiarazione liberatoria (v. *modulo allegato n. 4*), attestante il regolare tesseramento, e se versa la tassa prevista.
10. Se il capitano presenta reclamo sulla posizione irregolare di componenti della squadra avversaria, compreso il capitano non giocatore, il Commissario di gara competente, in caso di accoglimento, sancisce la perdita dell'incontro intersociale, con il massimo punteggio consentito dalla formula del campionato.

Articolo 7.2.16 - Ritardo della squadra

1. Se il capitano della squadra non presenta la formazione entro i termini fissati per la prima fase delle operazioni preliminari, il Giudice arbitro deve attendere fino a sessanta minuti.
2. Se il capitano della squadra presenta la formazione entro tale termine, il Giudice arbitro ammette la squadra ritardataria a giocare, senza dover valutare i motivi del ritardo, ma invia rapporto al Giudice sportivo competente, indicando i minuti di ritardo ed allegando gli eventuali documenti giustificativi consegnatigli.
3. Oltre tale termine, la squadra ritardataria è dichiarata assente(**) e non viene ammessa a giocare, salvo accordo dei due capitani e con il consenso del Giudice arbitro.

Articolo 7.2.17 - Assenza() della squadra**

1. Una squadra è dichiarata assente dal Giudice arbitro quando, all'atto della prima fase delle operazioni preliminari:
 - a) non siano presenti né il capitano né alcun componente della squadra (assenza totale);
 - b) non siano presenti almeno tanti giocatori quanti necessari, per numero e caratteristiche, a disputare la maggioranza degli incontri individuali (singolari e doppi) e quindi almeno:
 - 1) tre giocatori, per i Campionati con formula a sei incontri individuali;
 - 2) due giocatori, per i Campionati con formula a tre, a quattro od a cinque incontri individuali;
 - 3) il capitano, per i soli Campionati giovanili.
2. La squadra presente:
 - a) in caso di assenza parziale, vince l'incontro intersociale con il massimo punteggio e, se si tratta di disputa a girone, la squadra assente è penalizzata di un punto nella classifica del girone;
 - b) in caso di assenza totale, vince l'incontro intersociale con il massimo punteggio ed il Giudice arbitro deferisce al giudice sportivo competente la squadra assente per l'irrogazione di una sanzione pecuniaria; se si tratta di disputa a girone, la squadra assente è penalizzata di due punti nella classifica del girone.
3. Il Giudice arbitro deve allegare al referto la formazione della squadra presente consegnatagli dal capitano, comprensiva almeno dell'indicazione dei giocatori designati per i singolari.
4. La dichiarazione di assenza non può essere revocata dal Giudice arbitro, salvo quanto previsto nel comma 3 del precedente articolo 7.2.16; il commissario di gara competente può riammettere in gara la squadra in caso di forza maggiore, che deve essere a lui documentato non oltre le ore 14 del giorno successivo.

Articolo 7.2.18 – Assenza del capitano

1. Se il capitano della squadra non si presenta alla prima fase delle operazioni preliminari, la squadra viene considerata assente dal Giudice arbitro negli stessi termini dell'articolo precedente.
2. Se l'assenza del capitano, per qualsiasi motivo, ivi compresa l'inibizione adottata dal Giudice arbitro, si verifica successivamente, la squadra deve designare altro capitano in sua vece.
3. Per i soli Campionati giovanili, ove tale designazione non sia possibile, l'incontro intersociale continua ugualmente fino alla sua conclusione ed il Giudice arbitro assiste i giocatori al fine del rispetto delle norme relative allo svolgimento della gara e delle formalità connesse.

Articolo 7.2.19 – Assenza dei giocatori

1. Nel caso che uno o più giocatori, già presenti e verificati nelle operazioni preliminari, siano assenti all'ora fissata dal Giudice arbitro per l'inizio del loro incontro individuale e non si presentino entro i quindici minuti successivi, questo è vinto dall'avversario o dagli avversari presenti.

2. I giocatori assenti al momento della prima o seconda fase delle operazioni preliminari e quelli assenti quando è chiamato il loro incontro di singolare possono prender parte ai successivi incontri di doppio o all'eventuale doppio supplementare, purché siano presenti alle rispettive fasi delle operazioni preliminari.
3. Purché siano rispettate le condizioni minime, per numero e caratteristiche dei giocatori, per la presenza della squadra, l'assenza di singoli giocatori, anche nei casi in cui, per particolari caratteristiche o condizioni, sia richiesta obbligatoriamente la loro presenza nella formazione, o nell'elenco dei giocatori od in quello dei giocatori designati per la disputa dei singolari o dei doppi od in entrambi, non determina la perdita dell'incontro intersociale, ma solo la perdita degli incontri individuali che avrebbero dovuto essere giocati dal giocatore o dai giocatori assenti.

Articolo 7.2.20 – Rinuncia o ritiro in un incontro intersociale

1. La rinuncia è la dichiarazione esplicita di non voler disputare un incontro intersociale.
2. L'affiliato che rinuncia ad un incontro intersociale è punito con sanzione pecuniaria, previo deferimento al Giudice sportivo competente e, nella fase a girone, con la perdita dell'incontro intersociale e con la penalizzazione di due punti nella classifica del girone.
3. Il ritiro consiste nella dichiarazione esplicita o nei comportamenti, impliciti o espliciti, tramite i quali la squadra manifesta la volontà di non continuare la sua partecipazione all'incontro intersociale od all'intera parte di campionato rimanente.
4. La squadra è quindi ritirata dall'incontro intersociale quando non presenta, nei termini previsti, la composizione dei doppi nella seconda e terza fase delle operazioni preliminari ovvero non si presenta all'orario di inizio della prosecuzione dell'incontro interrotto.
5. L'affiliato che si ritira dal Campionato nel corso di una fase a girone è punito con la perdita di tutti gli incontri intersociali, disputati o da disputare, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato.
5. L'affiliato, ferme le sanzioni pecuniarie, si considera ritirato anche nel caso di rinuncia od assenza a due o più incontri intersociali del girone.
7. Il ritiro dopo il penultimo incontro intersociale del girone, ai fini della compilazione della classifica e dell'applicazione delle sanzioni, è considerato come rinuncia.
8. La rinuncia od il ritiro nelle fasi a girone, non giustificati ed a risultato non acquisito, devono essere segnalati al giudice sportivo competente per l'applicazione di ulteriori sanzioni disciplinari, ove costituiscano o possano costituire illecito sportivo.

NDT: La squadra è **ritirata dall'incontro intersociale quando non presenta, nei termini previsti, la composizione dei doppi** nella seconda e terza fase delle operazioni preliminari ovvero non si presenta all'orario di inizio della prosecuzione dell'incontro interrotto. La squadra **rinuncia perché non schiera o non può schierare un incontro individuale** (es. mancanza del VIVAIO) in qualsiasi fase delle operazioni preliminari, il Capitano scrive RINUNCIA nel campo del giocatore da schierare.

Sia la RINUNCIA che il RITIRO comportano la segnalazione al CdG che comminerà un punto di penalizzazione, se fase a girone, inoltre se non giustificati ed a risultato non acquisito, devono essere segnalati al giudice sportivo competente per l'applicazione di ulteriori sanzioni disciplinari, ove costituiscano o possano costituire illecito sportivo. (RTS Art. 7.2.20 – Rinuncia o ritiro in un incontro intersociale)

Articolo 7.2.21 – Rinuncia o ritiro in uno o più incontri individuali

1. L'affiliato che rinuncia ad uno o più incontri individuali in un incontro intersociale delle fasi a girone è punito con la penalizzazione di un punto nella classifica del girone.
2. La rinuncia od il ritiro nelle fasi a girone, non giustificati ed a risultato non acquisito dell'incontro intersociale, devono essere segnalati al giudice sportivo competente per l'applicazione di ulteriori sanzioni disciplinari, ove costituiscano o possano costituire illecito sportivo.

3. Il giocatore che si ritira, per condizioni di rilevanza medica, in un incontro individuale è ammesso a partecipare ai successivi incontri individuali sia dello stesso incontro intersociale sia di altri incontri intersociali compresi nella medesima unica manifestazione (girone in sede unica) solo se consegna al Giudice arbitro un certificato medico che attesti la sua idoneità a gareggiare.
4. Il giocatore che si ritira, per condizioni di rilevanza medica, in un incontro individuale è ammesso a partecipare ai successivi incontri individuali sia dello stesso incontro intersociale sia di altri incontri intersociali compresi nella medesima unica manifestazione (girone in sede unica) solo se consegna al Giudice arbitro un certificato medico che attesti la sua idoneità a gareggiare. (*)

(* Nota FITP alle Regole di tennis "Sospensioni consentite per le situazioni di rilevanza medica o altro")

Articolo 7.2.22 - Rinvio degli incontri intersociali non iniziati

1. Quando non è possibile iniziare un incontro intersociale per motivi di forza maggiore, si procede nell'ordine come segue:
 - a) i capitani delle squadre concordano, di concerto con il Giudice arbitro, una data che sia anteriore di almeno tre giorni a quella fissata per il turno successivo, se si tratta di disputa ad eliminazione diretta, ovvero anteriore a quella dell'ultima giornata, se si tratta di disputa a girone;
 - b) in mancanza dell'accordo, di cui alla lettera precedente, l'incontro intersociale deve essere disputato nel giorno fissato in calendario per i recuperi;
 - c) se non è previsto il giorno per i recuperi, l'incontro intersociale deve essere disputato il giorno successivo;
 - d) se l'incontro intersociale non viene disputato per causa di forza maggiore nel giorno come sopra fissato per il rinvio, questo è stabilito dal Commissario di gara competente.
2. Fino a quando il Giudice arbitro non abbia deciso il rinvio, le squadre devono rimanere a sua disposizione.
3. L'accordo deve essere verbalizzato ed allegato al referto arbitrale.
4. Il Giudice arbitro, designato per la direzione di un incontro intersociale rinviato, rimane investito della direzione senza ulteriore nomina o avviso; pertanto l'Ufficiale di gara è obbligato a ripresentarsi nel giorno fissato per il recupero dell'incontro intersociale, salvo giustificato impedimento.
5. Con il rinvio dell'incontro intersociale che non abbia avuto effettivo inizio, tutte le operazioni preliminari si intendono annullate e devono essere ripetute.
6. Nel giorno fissato per il recupero, ogni squadra può schierare una formazione diversa da quella denunciata in sede di rinvio.

Articolo 7.2.23 - Sospensione e prosecuzione degli incontri intersociali

1. Un incontro intersociale si considera effettivamente iniziato quando, nel primo incontro individuale, viene colpita la prima palla di battuta, indipendentemente dal suo esito.
2. Quando un incontro intersociale non può proseguire per motivi di forza maggiore, il Giudice arbitro lo sospende e per la prosecuzione si applicano le modalità indicate nell'articolo precedente.
3. Fino a quando il Giudice arbitro non abbia deciso la sospensione dell'incontro intersociale, le squadre devono rimanere a sua disposizione.
4. Per la prosecuzione dell'incontro intersociale interrotto possono essere utilizzati soltanto i giocatori inseriti nella formazione iniziale; in caso contrario, sono dichiarati vincitori i giocatori i cui avversari, inseriti nella formazione iniziale, risultino assenti.

CAMPIONATI NAZIONALI A SQUADRE

Articolo 8.2.3 - Formula degli incontri intersociali ed individuali

1. Gli incontri intersociali delle divisioni nazionali e della divisione regionale di serie C hanno le seguenti formule:
 - a) quattro singolari e due doppi, per il Campionato maschile;
 - b) tre singolari ed un doppio, per il Campionato femminile.
2. Le divisioni regionali di serie D hanno la formula scelta dal Comitato regionale organizzatore tra le seguenti:
 - a) quattro singolari e due doppi;
 - b) quattro singolari ed un doppio;
 - c) tre singolari e un doppio;
 - d) due singolari ed un doppio.
3. Gli incontri individuali di doppio si disputano, in tutte le divisioni nazionali (serie A1, A2, B1 e B2) e regionali (serie C e D), sia maschili sia femminili, al meglio di tre partite, con applicazione del sistema di punteggio "no ad" e del tie-break a sette punti nelle prime due le partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, con tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti, come indicato nell'Appendice V delle Regole di tennis.

Articolo 8.2.9 - Campi richiesti

1. Per la divisione nazionale di **serie B1 e B2** e per la divisione regionale di serie C, ogni affiliato deve mettere a disposizione, per ogni incontro intersociale, due campi di identico tipo di fondo ed entrambi coperti o scoperti.
2. Il Campionato degli affiliati – **divisioni nazionali di serie A1 e A2** - può essere giocato o al coperto o all'aperto e gli affiliati partecipanti debbono mettere a disposizione:
 - a) **nelle serie A1 e A2 maschili**, due campi di identico tipo di fondo; se si gioca all'aperto occorre inoltre disporre di almeno un campo di riserva coperto di identico tipo di fondo;
 - b) **nella serie A1 e A2 femminili**:
 - 1) se si gioca all'aperto, due campi di identico fondo, con obbligo di disporre di almeno un campo di riserva coperto di identico tipo di fondo;
 - 2) se si gioca al coperto, anche un solo campo.
3. Il gioco all'aperto è consentito solo nelle località in cui la temperatura media, nel mese di novembre, sia superiore ai 10° centigradi; in ogni caso, il Giudice arbitro determina all'inizio dell'incontro intersociale se le condizioni climatiche consentono il gioco all'aperto.
4. Per il Campionato degli affiliati – divisioni regionali di serie D, il numero dei campi necessario è

determinato dal Comitato regionale organizzatore.

5. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
6. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale:
 - a) **per le divisioni nazionali di serie A1 e A2, maschili e femminili:**
 - 1) sul campo di riserva obbligatoriamente indicato, **ubicato nello stesso impianto ove è ubicato il campo indicato come sede per gli incontri casalinghi;**
 - b) per le altre divisioni nazionali e per il tabellone nazionale della serie C:
 - 1) sui campi di riserva, eventualmente indicati, che l'affiliato ospitante deve tenere a disposizione del Giudice arbitro;
 - 2) in difetto di campi di riserva, con l'accordo dei capitani, anche su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto;
 - c) per le divisioni regionali:
 - 1) su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, purché messi a disposizione dall'affiliato ospitante nell'ambito dello stesso impianto;
 - 2) con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, su altri campi, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto.
7. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste.

Articolo 8.2.14 - Assenza degli Ufficiali di gara

1. Per le sole divisioni regionali di serie D:
 - a) se non è possibile disputare l'incontro per assenza del Giudice arbitro di affiliato, indicato dall'affiliato ospitante, quest'ultimo è soggetto a sanzione pecuniaria ed alla perdita dell'incontro intersociale con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato;
 - b) l'affiliato ospitante non ha l'obbligo di mettere a disposizione due arbitri e, quindi, nei singoli incontri individuali, in assenza dell'arbitro, si applica il Codice di arbitraggio senza arbitro come previsto dal Regolamento tecnico sportivo.

CAMPIONATI GIOVANILI

Articolo 8.2.21 – Elenco dei Campionati

1. I Campionati giovanili sono distinti in:
 - a) Campionato under 18, maschile e femminile;
 - b) Campionato under 16, maschile e femminile;
 - c) Campionato under 14, maschile e femminile;
 - d) Campionato under 12, maschile e femminile;
 - e) Campionato under 10, misto.

Articolo 8.2.23 - Formula degli incontri intersociali ed individuali

1. Ogni incontro intersociale ha la formula con due singolari e un doppio; il Campionato under 10 ha la formula con un singolare maschile, un singolare femminile ed un doppio maschile, femminile o misto.

2. Negli incontri individuali di doppio sia maschili sia femminili, si applica il sistema di punteggio “no ad” e il tie-break a sette punti nelle prime due partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa un tie-break decisivo dell’incontro a dieci punti, come indicato nell’Appendice V delle Regole di tennis.
3. Negli incontri individuali di singolare e di doppio del Campionato under 10, si gioca col sistema di punteggio “senza vantaggi” e gli incontri si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre) a sei giochi, con tie-break decisivo a dieci punti, in luogo della terza partita, come indicato all’Appendice V delle Regole di tennis.

Articolo 8.2.24 – Giocatori e squadre ammessi

1. I Campionati giovanili sono riservati ai giocatori del rispettivo settore di età o di quello immediatamente inferiore.
2. I giocatori del settore under 10 possono prendere parte solo al proprio Campionato.
3. Gli affiliati possono iscrivere ai Campionati una o più squadre.

Articolo 8.2.25 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

1. I giocatori under (esclusi gli under 18) trasferiti da altro affiliato non possono disputare i Campionati giovanili per l’affiliato di destinazione per le due edizioni successive al trasferimento.
2. Qualora il trasferimento sia avvenuto in corso d’anno, la limitazione si estende anche all’edizione dei Campionati giovanili che dovesse ancora concludersi.
3. La limitazione non si applica ai giocatori ritrasferiti all’affiliato per il quale sono definibili vivaio ed a quelli la cui classifica, riferita all’anno per cui si chiede il trasferimento, è uguale o inferiore a quella indicata nella seguente tabella:

Campionato maschile	Campionato femminile
IV categoria NC, per gli under 10	IV categoria NC, per le under 10
IV categoria 3° gruppo, per gli under 11	IV categoria 2° gruppo, per le under 11
IV categoria 2° gruppo, per gli under 12	IV categoria 1° gruppo, per le under 12
IV categoria 1° gruppo, per gli under 13	III categoria 5° gruppo, per le under 13
III categoria 5° gruppo, per gli under 14	III categoria 4° gruppo, per le under 14
III categoria 4° gruppo, per gli under 15	III categoria 3° gruppo, per le under 15
III categoria 3° gruppo, per gli under 16	III categoria 2° gruppo, per le under 16

4. Le variazioni di classifica, sia in aumento sia in diminuzione, ottenute dopo il trasferimento, non hanno alcun effetto sulla predetta limitazione alla partecipazione o sulla sua non applicazione.

Articolo 8.2.26 - Formazione delle squadre under 10

1. Per il solo Campionato under 10 misto, in deroga alla disposizione generale del presente regolamento, la formazione presentata al Giudice arbitro può comprendere
 - a) al minimo, due giocatori, anche dello stesso sesso;
 - b) al massimo, quattro giocatori, e quindi
 - 1) un maschio e tre femmine; oppure
 - 2) due maschi e due femmine; oppure
 - 3) tre maschi ed una femmina.

Articolo 8.2.31 - Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali

1. Se non è possibile disputare l'incontro per assenza del Giudice arbitro indicato dall'affiliato ospitante, quest'ultimo è soggetto a sanzione pecuniaria ed alla perdita dell'incontro intersociale con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato

CAMPIONATI VETERANI

Articolo 8.2.35 – Elenco dei Campionati

1. I Campionati veterani sono distinti in:
 - a) Campionato maschile over 35;
 - b) Campionato femminile over 40;
 - c) Campionato maschile over 45.
2. Nell'ambito del settore veterani la FITP può organizzare altre manifestazioni nazionali a squadre, libere o limitate, con riferimento alle divisioni in classi di età della International tennis federation (I.T.F.) ed, in particolare:
 - a) manifestazione nazionale a squadre over 30 maschile;
 - b) manifestazione nazionale a squadre over 40 maschile;
 - c) manifestazione nazionale a squadre over 50 maschile;
 - d) manifestazione nazionale a squadre over 50 femminile;
 - e) manifestazione nazionale a squadre over 55 maschile;
 - f) manifestazione nazionale a squadre over 60 maschile;
 - g) manifestazione nazionale a squadre over 65 maschile;
 - h) manifestazione nazionale a squadre over 70 maschile;
 - i) manifestazione nazionale a squadre over 75 maschile;
 - j) manifestazione nazionale a squadre over 80 maschile.
3. La disputa delle manifestazioni nazionali a squadre è deliberata annualmente dal Consiglio federale.
4. Nelle manifestazioni aventi limitazioni di classifica per l'iscrizione delle squadre, le variazioni di classifica intervenute in corso d'anno non determinano l'esclusione del giocatore con classifica variata, tenendosi conto della classifica posseduta dal giocatore al momento dell'iscrizione della squadra.

Articolo 8.2.36 - Fasi di svolgimento dei Campionati

1. I Campionati veterani si svolgono secondo le seguenti fasi:
 - a) fase regionale;
 - b) prima fase nazionale (tabellone ad eliminazione diretta);
 - c) seconda fase nazionale (girone finale in sede unica).
2. L'organizzazione della fase regionale è competenza dei Comitati regionali; quella delle fasi successive è competenza della F.I.T.P

Articolo 8.2.37 - Formula degli incontri intersociali ed individuali

1. Ogni incontro intersociale ha la formula con due singolari e un doppio.
2. Gli incontri individuali di singolare si svolgono al meglio delle tre partite (vince l'incontro chi si aggiudica due partite su tre), con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite.
3. Negli incontri individuali di doppio si applica il sistema di punteggio "no ad" e il tie-break a sette punti nelle prime due partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa un tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti, come indicato nell'Appendice V delle Regole di tennis.

Articolo 8.2.38 - Squadre ammesse e requisiti

1. Ai Campionati e manifestazioni del settore veterani gli affiliati possono iscrivere una o più squadre.
2. I Campionati e le manifestazioni veterani, maschili e femminili, sono riservati ai giocatori del rispettivo settore di età o di quelli superiori.
3. Per gli incontri intersociali del tabellone nazionale dei Campionati e delle manifestazioni nazionali a squadre maschili, non limitate, che non prevedono una fase regionale di qualificazione, la formazione della squadra presentata al Giudice arbitro deve contenere almeno tre nominativi e la composizione del doppio deve essere fatta utilizzando almeno un giocatore diverso da quelli designati per i singolari.
4. Per gli incontri intersociali del tabellone nazionale dei Campionati e delle manifestazioni nazionali a squadre maschili limitate, che prevedono una fase regionale di qualificazione, la formazione della squadra presentata al Giudice arbitro ha le stesse caratteristiche fissate per la fase regionale e quindi deve contenere almeno due nominativi.

Articolo 8.2.39 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

1. I giocatori veterani possono disputare più competizioni (Campionato o manifestazione nazionale a squadre) del settore veterani, compatibili con il proprio settore di età.
2. I giocatori stranieri non possono prendere parte ad alcun campionato o manifestazione nazionale a squadre del settore veterani.

Articolo 8.2.44 - Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali

1. Se non è possibile disputare l'incontro per assenza del Giudice arbitro indicato dall'affiliato ospitante, quest'ultimo è soggetto a sanzione pecuniaria ed alla perdita dell'incontro intersociale con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato.

SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Campionati a Squadre

<p>PRIMA dell'inizio dell'Incontro Intersociale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Giungi nella sede della manifestazione con almeno 30 minuti d'anticipo, sull'orario fissato per l'inizio dell'incontro intersociale. - Qualificati, prendi contatto con il Direttore di gara, controlla che le palle da gioco siano quelle dichiarate e in numero sufficiente, accertati che i campi messi a disposizione siano quelli dichiarati (numero minimo previsto e superficie di gioco), verificane la regolarità e l'agibilità. - Ricevi dal direttore di gara o capitano la dichiarazione DAE - Ricevi dai capitani le formazioni delle squadre in duplice copia - Controlla, con la dovuta attenzione, le tessere di capitani e giocatori, facendo attenzione ai dati inseriti nella tessera(cittadinanza,scadenza cert.medico,sanzioni...) (in caso di giocatori non conosciuti puoi chiedere un documento d'identità), accertati della presenza fisica dei singolaristi e del loro corretto inserimento in formazione, segnala ai capitani eventuali irregolarità e, in tal caso, pretendi le necessarie modifiche. In caso di rifiuto, provvedi d'ufficio. - Incassa, se dovute, le tasse sub - iudice debitamente accompagnate dalla dichiarazione liberatoria - Fai sottoscrivere, ai capitani, gli accordi su eventuali deroghe alle modalità di disputa dell'incontro intersociale.
<p>Art. 7.2.10 Formazione della squadra e classifica dei giocatori</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Possono disputare l'incontro intersociale solo i giocatori che risultino <u>dichiarati nella formazione</u> della squadra presentata al Giudice arbitro e <u>che siano fisicamente presenti all'atto delle relative operazioni preliminari</u>. (I doppisti possono non essere presenti all'atto delle prime operazioni preliminari, in questo caso il G.A. procede ad una seconda fase delle operazioni preliminari prima dell'inizio dei doppi) 2. <u>La formazione può essere composta, al massimo, del numero di giocatori occorrenti per disputare i singolari e i doppi in programma, utilizzati una sola volta.</u> 3. Nella formazione consegnata al Giudice arbitro, i giocatori che disputano i singolari devono essere indicati con numerazione progressiva, senza soluzione di continuità, attenendosi alla classifica federale; per i doppi, la numerazione progressiva non è vincolata alla classifica dei singoli componenti. 4. Se i singolaristi designati in formazione non sono elencati in successione di classifica, il Giudice arbitro, d'ufficio, rettifica la graduatoria, rispettando la successione già data per i pari classifica. 5. Se viene presentata una formazione con un numero incompleto di singolaristi oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire i singolaristi non fisicamente presenti, all'atto delle operazioni preliminari, con altri giocatori in formazione, purché fisicamente presenti; in difetto, il Giudice arbitro scala verso l'alto i nominativi dei giocatori, in modo da rendere vacanti le posizioni inferiori. 6. La composizione dei doppi deve essere consegnata al Giudice arbitro, in busta chiusa, entro 30 minuti dal termine dell'ultimo singolare o immediatamente prima dell'eventuale doppio supplementare; a tale scopo il Giudice arbitro restituisce ai due capitani, perché li integrino, gli esemplari delle formazioni da lui trattenute al termine della prima fase delle operazioni preliminari. 7. La composizione dei doppi, una volta consegnata al Giudice arbitro, resta bloccata anche se la disputa dei relativi incontri sia stata sospesa o rinviata ad altro giorno. 8. Se viene presentata la composizione dei doppi con un numero incompleto di giocatori, oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro relativamente ai giocatori non riscontrati in una delle precedenti fasi delle operazioni preliminari, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire, con altri giocatori in formazione, i soli doppisti verificati in questa fase; in difetto, il Giudice arbitro depenna le coppie incomplete e, se necessario, scala verso l'alto la coppia n. 2 in modo da rendere vacante la posizione inferiore.

	9. La squadra che non consegna la formazione dei doppi nella seconda e terza fase delle operazioni preliminari è considerata ritirata (RTS Art. 7.2.20 – Rinuncia o ritiro in un incontro)
DURANTE l'incontro intersociale	<p>- Ricevi eventuali reclami se fatti nei modi e nei termini previsti (trenta minuti dal fatto a cui si riferiscono e comunque non oltre i trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale) dai Regolamenti dei Campionati a squadre e di Giustizia, con allegata la tassa prevista.</p> <p>- Se possibile, decidi senza possibilità d'appello, e</p> <ul style="list-style-type: none"> • In caso di accoglimento del reclamo, elimina o correggi ciò che ha dato origine al reclamo, motiva la decisione • Altrimenti, in caso di respingimento del reclamo, motiva per iscritto la decisione allegandola al referto, unitamente al reclamo. <p>- Se non puoi decidere (ad es. Sub iudice), restituisci il reclamo al capitano, invitandolo a ripresentarlo al Commissario di gara nei termini del Regolamento di giustizia (ricordati di indicare nel referto arbitrale che il reclamo è stato presentato correttamente.</p> <p>- Rinvia o sospendi l'incontro nei casi previsti dalle norme.</p> <p>- Verbalizza sempre eventuali accordi dei capitani (vedi Modulistica sul portale UdG).</p>
TERMINE dell'incontro intersociale	<p>- Trattieniti sul luogo dell'incontro, dopo la conclusione dell'ultimo incontro individuale, ancora 30 minuti, per consentire la presentazione di eventuali reclami ovvero sessanta minuti dopo l'ora prevista per l'inizio dell'incontro intersociale, nel caso di ritardo di una squadra;</p> <p>- Completa il referto arbitrale nella sezione SGAT-CAMPIONATI A SQUADRE e invia il referto arbitrale e gli allegati, tramite il sistema informatico federale o, se non disponibile, in formato cartaceo.</p> <p>- Nella fase a girone, segnala al Commissario di Gara, utilizzando l'apposito modulo, la squadra che rinuncia o che non è in grado di disputare incontri individuali di un incontro intersociale e l'eventuale assenza parziale o totale di una squadra a un incontro intersociale .</p> <p>- Nella fase a girone la squadra che non presenta la composizione dei doppi nella seconda e terza fase delle operazioni preliminari o non si presenta all'orario di inizio della prosecuzione di un incontro interrotto si considera ritirata e se avviene a risultato non acquisito va segnalata al Giudice Sportivo competente per l'applicazione di ulteriori sanzioni disciplinari, ove costituiscano o possano costituire illecito sportivo..</p> <p>- Compila la scheda di valutazione Arbitri.</p> <p>- Compila (nella scheda designazione) e invia in giornata al Giudice sportivo competente, il rapporto per denunciare riguardanti eventuali provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di capitani o giocatori o per l'assenza del direttore di gara.</p>
Campi richiesti e "causa di forza maggiore"	<p>Ogni Affiliato deve mettere a disposizione, per ogni incontro intersociale:</p> <p>- Divisioni nazionali serie A1 e A2 Maschile e Femminile 2 campi, coperti o scoperti di identico fondo se si gioca all'aperto è obbligatorio almeno un campo di riserva di identico fondo rispetto ai campi scoperti (Per la sola divisione nazionale serie A 1 Femminile, <u>se si gioca al coperto, basta un solo campo</u>).</p> <p>- Divisioni nazionali serie B1 e B2 Maschile e Femminile, 2 campi, coperti o scoperti di identico fondo.</p> <p>- Divisioni nazionali e divisione regionale serie C, 2 campi, coperti o scoperti di identico fondo.</p> <p>- Divisioni regionali Serie "D M/F", il numero dei campi necessari è stabilito dal Comitato regionale.</p> <p>- Campionati Giovanili e Veterani, è sufficiente mettere a disposizione un solo campo</p> <p>N.B. Per causa di forza maggiore, l'incontro intersociale <u>può disputarsi o proseguire anche su un solo campo</u>; la regola vale per tutti i Campionati con la seguente differenza: Quando si tratta di divisione regionale del Campionato degli affiliati di serie C, serie D e Campionati di settore (Giovanili e Veterani) e l'Affiliato ospitante mette a disposizione un campo, con fondo diverso o coperto, all'interno dell'impianto, la squadra che si rifiuta di giocare perde l'incontro.</p>

	<p>(N.B. con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, si può giocare anche presso altro impianto).</p> <p>- Se si tratta, invece, di divisione nazionale del Campionato degli Affiliati (serie B1 e B2) e tabellone nazionale serie C di fronte alla disponibilità di un campo di riserva non dichiarato (anche presso altro impianto) si gioca solo con l'accordo dei capitani.</p> <p>NB: IL gioco all'aperto è consentito solo nelle località in cui la temperatura media, nel mese di novembre, sia superiore ai 10° centigradi (1); in ogni caso, il Giudice arbitro determina all'inizio dell'incontro intersociale se le Condizioni climatiche consentono il gioco all'aperto. (1) <u>Determinato dalle pubblicazioni ufficiali dell'Aeronautica Militare.</u></p>
Formula degli incontri intersociali	<p>- Campionato degli Affiliati serie A1, A2, B1 e B2 e C maschile: 4 singolari + 2 doppi.</p> <p>- Campionato degli Affiliati serie A1, A2, B1 e B2 e C femminile: 3 singolari + 1 doppio.</p> <p>- Campionato degli Affiliati serie D: la formula è decisa dal Comitato Regionale.</p> <p>- Campionati giovanili, veterani (comprese manifestazioni a squadre): 2 singolari + 1 doppio</p> <p>- <u>Negli incontri di doppio</u> si gioca con il sistema di punteggio "no ad" e, sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa il Tie-Break decisivo dell'incontro a dieci punti,</p> <p>- Gli incontri dei campionati U10 Misto (sia singolare che doppio) si gioca con il sistema di punteggio "no ad" e, sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa il Tie-Break decisivo dell'incontro a dieci punti.</p> <p>L'ordine degli incontri di singolare di A1 A2 B C è inderogabilmente prefissato come segue:</p> <p>- Campionato maschile: n°2, n°3, n°1, n°4. - Campionato femminile: n°2, n°1, n°3.</p> <p>L'ordine degli incontri di singolare della serie "D M/F" e degli altri Campionati di settore è fissato con l'accordo dei capitani o, in mancanza, per sorteggio.</p> <p>Se il Direttore di Gara mette a disposizione più campi rispetto al numero indicato, il GA può utilizzarli.</p>
Limitazioni alla partecipazione dei tesserati	<p>- I giocatori che nell'anno precedente non abbiano disputato il Campionato degli affiliati con lo stesso affiliato e che non siano stati tesserati atleti entro il 30 giugno dell'anno precedente per lo stesso affiliato che rappresentano, possono prendere ai Campionati degli affiliati serie A1-A2-B1 e B2 e C-M/F con il limite di due (2) per ciascun incontro intersociale maschile ed uno (1) per quelli femminile.</p> <p>Under 18 e Veterani: nessun limite.</p> <p>Gli appartenenti ai settori under possono prendere parte ai Campionati Giovanili solo se non trasferiti da altro Affiliato da meno di due anni. Sono previste delle eccezioni indicate nell'RTS</p> <p><u>Art. 8.2.25 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati</u></p>
RTS Straniero	<p>- Il giocatore straniero può prendere parte ai Campionati degli Affiliati serie A1 A2 B1 B2 e C con il limite di uno per ogni incontro intersociale.</p> <p>- Nella serie D decide il Comitato Regionale</p> <p>NON E' MAI CONSENTITA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Campionati Veterani - Nelle manifestazioni a squadre Veterani - Campionati giovanili - <p>NB : Art. 3.1.10 Regolamento Organico— comma 4. Gli stranieri minorenni possono essere tesserati con le medesime procedure previste per i cittadini italiani, anche dopo il compimento della maggiore età e fino al completamento delle procedure per l'acquisizione della cittadinanza italiana per i soggetti che l'abbiano richiesta, avendone i requisiti in applicazione della legge 5 febbraio 1992, n. 91 a condizione che</p> <p>a) o siano regolarmente residenti nel territorio dello stato italiano dal compimento del decimo anno di età;</p>

	<p>b) o, anche non in regola con le norme relative all'ingresso e al soggiorno, siano iscritti da almeno un anno ad una qualsiasi classe dell'ordinamento scolastico italiano.</p> <p>5. I tesserati ai sensi del comma precedente non rientrano nella definizione di “straniero” (ndt. Riportano nella tessera ‘cittadinanza sportiva italiana’ per la partecipazione alle gare sia individuali sia a squadre, anche dopo il compimento della maggiore età, se depositano una dichiarazione scritta che la procedura per l’acquisizione della cittadinanza italiana è ancora in corso.</p>
Segnalazione al commissario di gara	<p>- Assenza totale della squadra: mancata partecipazione all’incontro intersociale non preventivamente comunicato agli Organi Federali competenti. NB: nel caso di assenza parziale della squadra (assenza dichiarata dal G.A. per mancanza del numero minimo dei giocatori richiesti per conseguire la vittoria teorica) <u>non</u> vi è deferimento alla Giustizia Sportiva competente.</p>
Alcuni casi in cui va fatto rapporto al Giudice Sportivo	<p>- Ritardo della squadra (arrivo entro i sessanta minuti dall’orario fissato per l’inizio)</p> <p>- Affiliato che non mette a disposizione il direttore di gara.</p> <p>- Provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di capitani, giocatori o tesserati FITP che abbiano commesso infrazioni al Codice di Comportamento all’interno della sede dell’Affiliato ospitante l’incontro intersociale.</p>
Referto arbitrale	<p>Il referto arbitrale deve essere redatto tramite il sistema informatico federale SGAT o, se non disponibile, sul modulo o, in difetto, su carta semplice con le indicazioni richieste dal modulo, compilato con cura e in ogni sua parte, e se non si utilizzano procedure elettroniche, deve essere consegnata in originale presso il comitato regionale competente, con allegati tutti i documenti della manifestazione</p> <p>Il Referto dovrà essere compilato con cura in ogni sua parte, trascrivendo i nominativi di tutti i giocatori in formazione presenti; indicazione del risultato finale; orari di inizio e termine dell’incontro; ordine degli incontri; arbitraggio degli incontri; direttore di gara e numero di tessera FITP; indicazione delle cause per incontro non svolto o non terminato; indicazione dei nomi dei giocatori o dei capitani ammessi sub-iudice; segnalazione di provvedimenti disciplinari adottati; segnalazione di eventuali reclami presentati; ecc.</p>
Trasmissione referto Arbitrale e allegati	<p>- Fase nazionale (referto arbitrale in triplice copia) trasmetti in giornata: La prima copia alla FITP Roma, con allegato il DAE, le formazioni delle squadre, eventuali accordi dei capitani; reclami respinti o accolti con le decisioni adottate; le dichiarazioni liberatorie; l’eventuale segnalazione al Commissario di gara e il rapporto al Giudice sportivo nazionale; La seconda copia (referto) al Comitato regionale dell’Affiliato ospitante, unitamente alle tasse sub- iudice eventualmente incassate; La terza copia (referto) al Comitato regionale dell’Affiliato ospitato.</p> <p>- Fase regionale (referto unico) trasmetti in giornata al Comitato regionale organizzatore: Tutti gli allegati sopra elencati; l’eventuale segnalazione al Commissario di gara e il rapporto al Giudice sportivo regionale ed eventuali accordi.</p>
Posizione irregolare giocatore	<p>- Il Giudice arbitro, quando di fronte a reclamo non sia in grado di accertare la regolarità della posizione di un giocatore nella formazione della squadra avversaria, invita il capitano a presentarlo al Commissario di gara competente entro le ore 14 del giorno successivo.</p>
Sospensione per bagno	<p>- E’ consentita una sola sospensione alla fine della partita (2 sospensioni per le donne, 2 per coppia in doppio) e deve effettuarsi in un tempo ragionevole, stabilito dal Giudice Arbitro. Il giocatore deve essere accompagnato da un ufficiale di gara.</p> <p>- Ulteriori uscite dal campo, per il medesimo motivo, <u>autorizzate dal GA</u>, sono consentite entro i 90 secondi del cambio di lato del campo ovvero i 120 secondi di fine set.</p> <p>- Per ogni infrazione alla regola, si applica il sistema del punteggio penalizzato: Avvertimento - punto all’avversario – gioco all’avversario - ...</p>

Trattamento per crampi	<p>Il giocatore può usufruire del trattamento per crampi solo durante il tempo del cambio di lato del campo o il riposo di fine set. Il giocatore non può avere, per i crampi, la sospensione per trattamento medico. Per ogni altra situazione di rilevanza medica, diversa dal crampo, (incidente o malessere), il giocatore ha diritto ad una sospensione di tre minuti per le cure necessarie.</p>
Anti-doping	<p>- Quando è previsto dal regolamento specifico del Campionato o della manifestazione, l’Affiliato ospitante deve mettere a disposizione un idoneo locale, con tavolo, sedie, lavabo, toilettes attigue e sala di attesa (ex ART.13 “norme anti-doping”), dove poter, eventualmente, effettuare i prelievi per il controllo anti-doping. (spetta al G.A. verificare l’idoneità della struttura). Qualora l’Affiliato non metta a disposizione il locale o il GA, dopo averlo richiesto, non lo ritenga idoneo, deve segnalare l’accaduto al Giudice sportivo</p>
Notula rimborso spese	<p>- Il modulo richiesta rimborso delle spese, deve essere compilato in modo leggibile e completo con l’indicazione di: luogo, data, ora di partenza e di arrivo (da indicare anche in caso di richiesta di rimborso forfettario); Km percorsi; ricevute pedaggi autostradali; pernottamenti; pasti (documentati da fattura, ricevuta fiscale o scontrino fiscale), rimborso giornaliero; codice fiscale; coordinate bancarie <u>IBAN</u> tot. n°27 caratteri (lettere + numeri), data e firma. (compilare il rimborso sulla scheda designazione presente sul portale UDG FITP).</p>

PRINCIPI GENERALI DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI (ESTRATTO da RTS – LIBRO I)

Articolo 1.3 – Limiti alla partecipazione

1. Se la competizione è limitata territorialmente, l'accesso dei giocatori può essere definito esclusivamente sulla base della tessera federale, e quindi della sede **dell'affiliato di appartenenza**, escluso ogni diverso criterio (nascita, residenza od altro), salva diversa esplicita previsione solo per gare particolari direttamente organizzate dalla FITP.
2. Nei tornei nazionali, con esclusione dei Campionati individuali in tutte le loro fasi e comunque denominati, è consentita la partecipazione di giocatori stranieri tesserati della rispettiva federazione nazionale, se previsto nel programma regolamento e previa valutazione di classifica da parte della FITP; in tal caso mantengono la definizione specifica con l'aggiunta della dizione "a partecipazione straniera".
3. Nei Campionati a squadre, la partecipazione di giocatori stranieri:
 - a) per il Campionato degli affiliati – divisioni nazionali di serie A1, A2 e B1 e B2 e divisione regionale di serie C (compreso il tabellone nazionale), è consentita nel limite di uno in ciascuna formazione di ogni squadra, presentata al Giudice arbitro di ciascun incontro intersociale, anche se diverso da quello o quelli già inclusi nelle precedenti formazioni;
 - b) per il Campionato degli affiliati – divisioni regionale di serie D, può essere consentita o non essere consentita secondo le indicazioni approvate da ciascun Comitato regionale, anche in deroga alle previsioni di carattere generale del presente regolamento.
4. La partecipazione di giocatori stranieri non è mai consentita:
 - a) nei Campionati individuali di tutte le discipline, sia nazionali, sia territoriali;
 - b) nei Campionati a quadre e manifestazioni a squadre veterani di tennis;
 - c) nei Campionati a squadre giovanili di tennis;
 - d) nei Campionati a squadre di beach tennis;
 - e) nei Campionati a squadre di padel;
 - f) nei Campionati a squadre di tennis in carrozzina.
5. Il Consiglio federale può autorizzare annualmente la partecipazione di tesserati di cittadinanza straniera ad uno o più dei Campionati elencati al precedente comma 4), lettere c), d) ed e).

Articolo 1.1.1 – Competizioni autorizzate e calendario

1. Le competizioni riconosciute dalla FITP, individuali e a squadre, per ciascuno dei quattro settori, si distinguono in:
 - a) internazionali
 - 1) incontri fra rappresentative nazionali;
 - 2) tornei internazionali;
 - b) nazionali
 - 1) Campionati nazionali;
 - 2) tornei di categoria:
 - tornei open;
 - tornei limitati;
 - 3) tornei di settore di età:
 - tornei giovanili;
 - tornei veterani;
 - 4) circuiti di tornei;

- 5) tornei a squadre;
 - 6) manifestazioni non agonistiche;
 - 7) tornei sociali;
 - 8) manifestazioni atipiche.
2. La FITP compila, per ogni disciplina sportiva gestita, il calendario delle competizioni internazionali che si svolgono in Italia e di quelle nazionali da essa indette ed approvate.
 3. Una competizione in calendario può essere rinviata dalla FITP su richiesta concorde delle parti o per causa di forza maggiore.

Articolo 1.1.5 - Tornei di classifica open

1. La qualifica di tornei open è concessa alle competizioni aperte ai giocatori di qualunque classifica, senza limitazioni, tranne quella riferita al numero massimo di partecipanti, indicato nel programma regolamento, ammessi in ordine decrescente di classifica; a parità, l'ordine può essere determinato, con esplicita indicazione nel programma regolamento, secondo l'età o, solo nei casi di tornei inclusi in un circuito, in base alla graduatoria del circuito stesso, se prevista.
2. Per la limitazione può applicarsi anche il criterio in ordine cronologico di iscrizione, indicato nel programma regolamento. (adottabile solo in presenza di una procedura informatica per l'iscrizione, approvata dalla FITP).
3. La conclusione dei tabelloni intermedi è obbligatoria per le sezioni per non classificati e per quelle in cui sono inclusi i giocatori di vertice di ciascuna categoria (4.1, 3.1, 2.1) o fascia.

Articolo 1.1.6 - Tornei di classifica limitati

1. La qualifica di tornei di prima, seconda, terza o quarta categoria o prima, seconda, terza, quarta, quinta fascia è concessa alle competizioni riservate ai giocatori della rispettiva categoria o fascia e di una o più di quelle inferiori, se espressamente previsto nel programma-regolamento.
2. Dette competizioni possono essere limitate in rapporto alla classifica massima o minima dei partecipanti, nonché al loro numero massimo di partecipanti, indicati nel programma regolamento, unitamente ai criteri di ammissione (classifica od ordine di iscrizione, quest'ultimo adottabile solo in presenza di una procedura informatica per l'iscrizione, approvata dalla FITP).
3. La conclusione dei tabelloni intermedi non è obbligatoria.

Articolo 1.1.7 - Tornei di settore di età

1. La qualifica di tornei di settore è concessa alle competizioni riservate ai giocatori dei settori under od over.
2. Sono tornei giovanili quelli riservati ai settori under 18, 16, 14 (o 13), 12 (o 11) e 10; sono nazionali o locali e la partecipazione è consentita anche ai settori di età inferiori, se non espressamente esclusi, fatte salve, in ogni caso, le limitazioni per gli under 10.
3. Sono tornei veterani quelli riservati ai settori over 30 e seguenti, in cui la partecipazione è consentita anche a tutti i settori di età superiori, se non espressamente esclusi.
4. Dette competizioni possono essere riservate ad uno o più settori di tesserati o limitate ad un anno di età dei partecipanti o anche in rapporto alla classifica massima o minima dei partecipanti, nonché ad un numero massimo di partecipanti, indicati nel programma regolamento, unitamente ai criteri di ammissione (classifica od età od ordine di iscrizione, quest'ultimo adottabile solo in presenza di una procedura informatica per l'iscrizione, approvata dalla FITP).
5. La conclusione dei tabelloni intermedi non è obbligatoria.

MODALITÀ DI DISPUTA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 1.4.1 – Principi generali

1. Le competizioni, sia individuali sia a squadre, possono svolgersi con la formula ad eliminazione diretta oppure, in tutto o in parte, con la formula dei gironi.
2. Nella formula ad eliminazione diretta, l'ingresso in gara dei giocatori iscritti può avvenire, in uno o più tabelloni concatenati:
 - a) con ingresso progressivo, in base alla classifica posseduta;
 - b) con partenza in linea.
3. In tal caso, il tabellone può essere:
 - a) finale, distinto in:
 - 1) tabellone di selezione (con ingresso progressivo);
 - 2) tabellone di estrazione classico (con partenza in linea);
 - 3) tabellone di estrazione a sorteggio integrale;
 - 4) tabellone con recupero dei perdenti;
 - b) intermedio o di qualificazione, distinto in:
 - 1) tabellone a sezioni di selezione (con ingresso progressivo);
 - 2) tabellone a sezioni di estrazione (con partenza in linea);
 - 3) tabellone di selezione (con ingresso progressivo);
 - 4) tabellone di estrazione classico (con partenza in linea).
4. Nella formula a girone, i gironi possono essere semplici o completi (andata e ritorno).
5. L'adozione della formula e la modalità di ingresso dei giocatori devono risultare dal programma-regolamento della manifestazione, che deve anche specificare la previsione della conclusione o no di alcuni o di tutti i tabelloni intermedi; la conclusione dei tabelloni intermedi è obbligatoria, in ogni caso, nei tornei open per le sezioni per non classificati e per quelle in cui sono inclusi i giocatori di maggior classifica di ciascuna categoria.
6. Le modalità di compilazione dei tabelloni di ogni tipo (tranne quello con recupero dei perdenti) sono riportate analiticamente nel fascicolo denominato "Modalità di compilazione dei tabelloni ad eliminazione diretta per la disputa delle manifestazioni individuali", edito dalla FITP (ndt pubblicato tra le Carte Federali)

Articolo 1.4.2 - Durata delle competizioni individuali

1. Una competizione individuale autorizzata ha la durata indicata nel programma regolamento.
2. I Campionati nazionali individuali e le altre competizioni annualmente indicate dal Consiglio federale devono concludersi entro il giorno fissato dal programma-regolamento, ma possono concludersi, se necessario, senza formalità, nei due giorni successivi a quello previsto.
3. Ogni altra competizione può proseguire oltre tale giorno solo se sono d'accordo tutti i giocatori rimasti in gara, l'affiliato organizzatore ed il Giudice arbitro.
4. Quando non sia possibile raggiungere tale accordo, per l'assegnazione dei premi si applicano le disposizioni sulle competizioni interrotte del presente regolamento.

Articolo 1.4.3 - Limite degli incontri

A) Attività agonistica

1. Tutti gli incontri, in qualsiasi tipo di competizione agonistica, si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari, in tutte le partite.

2. Il programma regolamento della manifestazione può prevedere, in alternativa, l'applicazione delle procedure e dei metodi di punteggio diversi, di cui all'Appendice V delle Regole di tennis.
3. L'adozione di procedure e metodi di punteggio diversi deve avvenire per tutte le gare dello stesso tabellone.

B) Attività non agonistica

4. Tutti gli incontri delle competizioni non agonistiche si disputano soltanto con uno dei seguenti metodi di punteggio ridotto:
 - a) una sola partita a nove giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di otto giochi pari, oppure
 - b) due partite a quattro giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di quattro giochi pari, ed eventuale tie-break decisivo a dieci punti al posto della terza partita.
5. Si applica sempre il sistema di punteggio "senza vantaggi" e sul punteggio di parità si gioca un punto decisivo; il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.

C) Particolarità

6. Limiti diversi possono essere previsti per le singole discipline nelle norme settoriali del presente regolamento.

Articolo 1.4.4 - Compilazione dei tabelloni e formazione dei gironi

1. Alla compilazione dei tabelloni ed alla formazione dei gironi provvede il Giudice arbitro,
 - a) alle ore 15 del giorno di chiusura delle iscrizioni, per i tornei con tabellone unico o per il tabellone iniziale dei tornei a tabelloni concatenati;
 - b) alle ore 15 del giorno di chiusura delle iscrizioni, da lui determinato in funzione della programmazione dei tabelloni concatenati, per i tabelloni intermedi o finali, il cui inizio è fissato al secondo giorno successivo.
2. Si osservano le disposizioni di cui agli articoli seguenti, con l'assistenza di un rappresentante dell'affiliato organizzatore, del Direttore di gara e, se nominato, del Giudice arbitro assistente.
3. I giocatori in regola con l'iscrizione hanno diritto di assistere alle operazioni.
4. La località, il giorno e l'ora delle operazioni devono essere indicate nel programma-regolamento della manifestazione

Articolo 1.7.1 - Ordine di gioco giornaliero

1. L'ordine di gioco giornaliero è predisposto dal Giudice arbitro in relazione al numero dei giocatori, dei campi e delle gare ed alla durata della competizione.
2. Il Giudice arbitro deve preventivamente comunicare ai giocatori, all'inizio della manifestazione, il luogo e l'ora ove essi trovano visibilmente affisso, ogni sera, l'ordine di gioco, da lui sottoscritto, per il giorno successivo presso l'impianto in cui si svolge la competizione; copia dello stesso può essere esposta presso la sede sociale, se diversa da quella degli impianti, o in altro luogo.
3. L'orario ufficiale non può essere rilasciato per un incontro di un determinato turno del tabellone se non sono già stati programmati in orari antecedenti gli incontri dei turni precedenti.
4. L'orario ufficiale rilasciato dal Giudice arbitro per il giorno successivo non può prevedere, per ciascun campo di gioco, più di due incontri dopo le ore 20:30; in ogni caso, indipendentemente dall'orario ufficiale rilasciato dal Giudice arbitro, nessun incontro può essere messo effettivamente in campo dopo le ore 23:30 (21:30 per le gare riservate ai settori giovanili).
5. Il Giudice arbitro, in casi particolari e giustificati può:
 - a) in una manifestazione che si svolge di mattina e di pomeriggio, ritardare la pubblicazione dell'ordine di gioco per il pomeriggio successivo, purché porti tempestivamente a conoscenza degli interessati quello delle ore antimeridiane;

- b) convocare per una data ora un limitato numero di giocatori, riservandosi di fissare in seguito l'ordine degli incontri a cui gli stessi debbono partecipare a partire da quell'ora.
6. In caso di forza maggiore, il Giudice arbitro ha facoltà di far disputare gli incontri su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale.
7. L'ordine di gioco, che i giocatori sono tenuti ad osservare strettamente presentandosi, pronti per giocare, almeno dieci minuti prima dell'ora fissata, può essere modificato, in via eccezionale, soltanto dal Giudice arbitro.
8. Si applicano le disposizioni relative al ritardo nel presentarsi in campo ed agli incontri interrotti.

Articolo 1.7.2 - Numero massimo di incontri – Riposi

1. Per la compilazione dell'ordine di gioco, si osservano i limiti che seguono.
2. Un giocatore può essere chiamato a disputare un numero massimo di incontri al giorno, secondo la formula della manifestazione, come indicato nella seguente tabella:

tipologia della gara	singolari	doppi	incontri totali	incontri in ½ giornata
a) al meglio di tre partite, punteggio normale o senza vantaggi	1	2	3	2
	2	0	2	1
	0	3	3	2
b) in due partite, punteggio normale o senza vantaggi, tie break decisivo al posto della terza partita	1	3	4	2
	2	2	4	2
	3	0	3	2
	0	4	4	2
c) al meglio di tre partite corte, punteggio normale o senza vantaggi	1	4	4	3
	2	3	5	3
	3	2	5	3
	4	0	4	3
	0	4	4	3
d) in due partite corte, punteggio normale o senza vantaggi, tie break decisivo al posto della terza partita	1	5	6	4
	2	4	6	4
	3	3	6	4
	4	2	6	4
	5	0	5	3
	0	5	5	3
e) per il pickleball	1	11	12	4
	2	10	12	4
	3	9	12	4
	4	8	12	4
	5	6	11	4
	6	5	11	4
	7	4	11	4
	8	2	10	4
	9	1	10	4
	10	0	10	4

3. Agli effetti delle limitazioni innanzi indicate, un incontro interrotto nella giornata precedente vale come un incontro intero se richiede per la conclusione la disputa di più di 14 (quattordici) giochi, nei casi a) e b), o più di 8 giochi, nel caso c).
4. Il giocatore che in un torneo o in più tornei che si svolgono contemporaneamente nello stesso impianto, partecipi a più di due gare di singolare ovvero abbia chiesto ed ottenuto di iniziare la partecipazione in ritardo o di giocare in orari particolari o limitati ovvero, interpellato dal Giudice arbitro, abbia accettato di disputare un numero di incontri superiore ai limiti di cui sopra, non può chiedere l'applicazione delle norme limitative.

5. Per il riposo, tra un incontro e l'altro, si adottano le previsioni della seguente tabella:

gare all'aperto		gare al coperto	
Durata	riposo	Durata	riposo
Fino a 60 minuti	30 minuti	Fino a 60 minuti	30 minuti
Da 60 a 90 minuti	60 minuti	Da 60 a 90 minuti	45 minuti
Oltre i 90 minuti	90 minuti	Oltre i 90 minuti	60 minuti
Per il pickleball	20 minuti		20 minuti

6. Per i soli incontri di singolare dei settori veterani (esclusi gli over 30 e over 35), spettano dieci minuti di riposo dopo la seconda partita.
7. Nel caso di attività qualificata come non agonistica, in ogni giornata, ciascun giocatore non può disputare più di due incontri (uno in mezza giornata), sia di singolare sia di doppio; tra i due incontri, spettano al giocatore almeno due ore di riposo.
8. Agli effetti della presente disposizione, per “mezza giornata” si intende ciascuno dei periodi di tempo delimitati come segue:
- mattino: dalle ore 8.30 alle ore 13.30;
 - pomeriggio: dalle ore 13.31 alle ore 18.30;
 - sera: dalle ore 18.31 alle ore 23.30.

Articolo 1.7.3 - Ritardo nel presentarsi in campo

1. Il giocatore che non si presenta in campo entro quindici minuti dall'ora stabilita (o dall'ora in cui il suo incontro è chiamato in campo), pronto per giocare, è dichiarato perdente dal Giudice arbitro ed è escluso dalla gara, se si tratta di una competizione individuale ad eliminazione diretta, salvo quanto previsto dal successivo articolo sulla puntualità (Art. 2.2).

Articolo 1.7.4 - Incontri interrotti

1. Un incontro individuale inizia ufficialmente quando viene colpita la prima palla di battuta, indipendentemente dal suo esito.
2. I giocatori non possono interrompere un incontro senza il consenso del Giudice arbitro o dell'Arbitro.
3. Dopo l'interruzione, la ripresa avviene non appena possibile, di regola con precedenza sugli altri incontri, nel giorno stesso o in quello successivo, con il punteggio e la posizione che ogni giocatore aveva al momento dell'interruzione.
4. Alla ripresa dell'incontro interrotto la durata del palleggio è la seguente:
- interruzione fino a dieci minuti: nessun palleggio;
 - interruzione da dieci a venti minuti: tre minuti di palleggio;
 - interruzione oltre i venti minuti: cinque minuti di palleggio.
5. Se, per causa di forza maggiore, la continuazione dell'incontro interrotto si disputa su un campo con superficie diversa, è consentito il palleggio di cinque minuti, indipendentemente dalla durata dell'interruzione.

SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Attività Individuale

Compilazione tabelloni “teste di serie”	<p>In tutte le competizioni, a cui <u>partecipano giocatori classificati</u>, la compilazione dei tabelloni deve essere effettuata con il sistema delle <u>teste di serie comprese le gare di doppio (Art. 1.5.3)</u></p> <p>- Per le modalità di disputa delle competizioni e la compilazione dei tabelloni, attenersi scrupolosamente a quanto riportato dal RTS, Articoli 1.5.2 e 1.5.3, e seguire le istruzioni dei <u>manuali (2)</u> per la compilazione dei tabelloni per la disputa delle competizioni individuali, Modalità di compilazione dei tabelloni – parte 1 e parte 2 nella sezione Carte Federali.</p> <p>- I tabelloni devono essere compilati tramite il sistema informatico SGAT che riporta: numero di iscritti; numero e indicazione delle teste di serie; classifica dei giocatori; punteggio incontri.</p>
Tornei giovanili e limitazioni	<p>- Nei tornei giovanili under 12-14-16-18 M/F, se non espressamente esclusa dal programma regolamento, è consentita la partecipazione ai settori di età inferiore.</p> <p>- I giocatori del settore under 10 possono disputare esclusivamente le competizioni riservate al loro settore di età, <u>che si svolgono con le caratteristiche adeguate alla gara Under di partecipazione: campo di gioco, tipo di palla depressurizzata, tipologia di racchetta (art. 8.1– Limitazioni e condizioni per l’attività under 10)</u></p>
Programma Regolamento	<p>Il G.A. deve attenersi a quanto riportato nel programma regolamento, che, per essere approvato, deve essere completo di tutti i dati richiesti: tabellone finale, tabelloni intermedi o di qualificazione; categoria o settore; numero massimo e minimo di partecipanti; montepremi; superficie di gioco; palle; ecc. (l’importo del montepremi e la sua suddivisione in percentuale devono rispettare quanto stabilito annualmente dalla FITP).</p>
Referto arbitrale e allegati	<p>Il G.A. designato a dirigere, nella stessa settimana e nell’ambito del medesimo affiliato, una manifestazione che comprendente più tornei, (esempio: torneo open e torneo giovanile) con regolamenti e approvazioni FITP diversi, deve, alla loro conclusione, compilare per ogni torneo il referto arbitrale con tutta la documentazione.</p> <p>N.B.: In questo caso la quota FITP non è cumulabile (esempio: l’under che oltre al torneo giovanile, partecipa anche al torneo open, <u>deve versare due quote</u> FITP (giovanile € 4,5 + open € 4,5).</p>
Giocatori Stranieri NON tesserati in Italia	<p>Possono prendere parte solo ai tornei che ne prevedono la partecipazione, indicata dal programma regolamento con la dicitura “A partecipazione straniera” e tali giocatori sono soggetti al pagamento della tassa straniero e al rilascio della relativa dichiarazione liberatoria</p>

<p>Invio documentazione</p>	<p>- Al termine del torneo il G.A. deve inviare al <u>DSR</u>: copia del/i tabellone/i, copia del referto arbitrale; elenco degli iscritti; designazione; copia del regolamento approvato.</p> <p>- La valutazione per GG AA assistenti e Arbitri va inserita nella area preposta della scheda designazione sul portale UdG</p> <p>- Al termine del torneo il G.A. deve inviare al <u>CR</u>:</p> <p>IL REFERTO (debitamente compilato) con allegati:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in Modulista sul portale UdG); b) l'elenco alfabetico degli iscritti, con l'indicazione della classifica, del numero della tessera federale, dell'affiliato di appartenenza e delle quote FITP dovute dal Comitato organizzatore; c) l'importo delle tasse a fondo perduto eventualmente rimosse; d) i tabelloni delle gare; e) le eventuali dichiarazioni liberatorie; f) l'eventuale rapporto disciplinare; g) l'eventuale giustificazione dei giocatori assenti; h) una copia del programma-regolamento inviato agli affiliati; i) gli eventuali moduli con l'accettazione o la rinuncia alla partecipazione alla conclusione di una sessione intermedia. <p>LA PARTICOLARE GESTIONE DEL TESSERATO 'GOLD' È RIPORTATA NEL VADEMECUM E NEI MODELLI DA UTILIZZARE PRESENTI NELLA MODULISTICA DEL PORTALE UdG.</p> <p>- L'Affiliato organizzatore deve inviare, <u>Al Comitato regionale</u>:</p> <p>IL VERBALE DI GARA (debitamente compilato) con allegati:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) la distinta dei rimborsi di ogni genere eventualmente versati ai giocatori; b) l'importo delle quote FITP; c) la tassa di chiusura del torneo. <p>-Si raccomanda il rispetto dei tempi previsti, (entro 5 giorni dalla conclusione del torneo Art. 1.8.3 e 1.8.5 RTS), per l'invio della documentazione su indicata, per non incorrere nelle sanzioni previste per chi ritarda l'invio della documentazione.</p> <p>N.B. Il rapporto al Giudice sportivo competente, per denunciare provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di giocatori o tesserati FITP, va inoltrato in giornata.</p>
------------------------------------	--

Terminologia per registrare i risultati degli incontri

- ☞ **non iniziati**
- ☞ **non terminati**
- ☞ **non disputati**

Doveri	Il Giudice Arbitro deve registrare i risultati utilizzando le seguenti definizioni
Squalifica → SQ	Il giocatore viene escluso dalla gara a seguito di provvedimenti disciplinari (previsti dal codice di comportamento) dopo che l'incontro è iniziato .
Ritiro → RIT	Il giocatore si è ritirato per infortunio o malattia , dopo che l'incontro è iniziato. (ritiro giustificato).
Abbandono → ABB	L'incontro è iniziato, ma non terminato per qualsiasi motivo, eccetto il ritiro giustificato, l'esclusione o l'espulsione. L'incontro non è portato a termine. (ritiro ingiustificato).
Walk Over → WO	L'incontro non è stato disputato per l'assenza di entrambi i giocatori .
Non disputato → ND	<p>L'incontro non è iniziato e non verrà disputato per uno dei seguenti motivi :</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Indisponibilità fisica di uno dei giocatori. b) Assenza, giustificata o no, di uno dei giocatori. c) Giocatore soggetto al provvedimento di espulsione dalla manifestazione. d) Giocatore punito da squalifica (inflitta dal Giudice Sportivo) prima dell'inizio o durante lo svolgimento (art. 88 nuovo RG) della manifestazione. e) Giocatore che si ritira o soggetto al provvedimento di esclusione o espulsione prima che sia battuto il primo servizio dell'incontro. <p><small>Nota al punto e) Il ritiro può avvenire durante il palleggio preliminare quando il giocatore non è in grado di iniziare l'incontro per infortunio o malattia. In questo caso il ritiro è giustificato.</small></p>
Da evitare sigle come:	PAI – PAG – AI – AG – RI – RG – PR ecc. perché indicano una motivazione non di carattere tecnico che ha indotto il o i giocatori alla mancata disputa.

IMPORTANTE: per gli incontri iniziati e non terminati, a causa di una delle motivazioni su indicate, occorre riportare chiaramente sul tabellone, oltre al nome del vincitore, anche il punteggio dell'incontro al momento dell'interruzione, indispensabile per l'acquisizione dei punti per la classifica FITP.

REGOLE DI TENNIS (ESTRATTO)

REGOLA 9. Scelta del lato del campo e della battuta

La scelta del lato del campo e la scelta di essere battitore o ribattitore, nel primo gioco, sono decise per sorteggio, prima di iniziare il palleggio preliminare. Il giocatore/coppia che vince il sorteggio può scegliere:

- a) di essere battitore o ribattitore nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario/i sceglie il lato del campo per il primo gioco dell'incontro; oppure
- b) il lato del campo nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario/i sceglie di essere battitore o ribattitore per il primo gioco dell'incontro; oppure
- c) di chiedere all'avversario/i di fare una delle scelte precedenti.

Se un incontro viene rimandato o sospeso prima che sia iniziato, possono i giocatori cambiare la scelta già fatta?

- *SI. Rimane chi ha vinto il sorteggio, ma i giocatori, con precedenza a chi ha vinto, possono cambiare la loro scelta.*

REGOLA 10. Cambio del lato del campo

I giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo, terzo e successivi giochi dispari di ogni partita. I giocatori cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita salvo che la somma totale dei giochi disputati nella partita sia pari, nel qual caso i giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo gioco della partita successiva.

Durante il tie-break, i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti. Altri metodi approvati sono riportati in appendice IV.

REGOLA 11. Palla in gioco

A meno che non sia stato chiamato un fallo o un colpo nullo, la palla è in gioco dal momento in cui il battitore la colpisce fino al momento in cui il punto è deciso.

REGOLA 12. Palla che tocca la linea

La palla che tocca la linea è considerata come caduta nel campo delimitato da quella linea.

REGOLA 13. Palla che tocca un arredo permanente

Se la palla in gioco tocca un arredo permanente dopo aver toccato terra nel campo giusto, il giocatore che l'ha colpita vince il punto; se lo tocca invece prima di toccare terra, il giocatore che l'ha colpita perde il punto.

Una colpo va a finire sull'arbitro o sulla sedia. Il giocatore sostiene che la palla sarebbe andata a cadere nel campo.

- *Il giocatore perde il punto (l'arbitro e la sedia sono arredi permanenti)*

Una palla diretta fuori dal campo colpisce il palo da doppio o il paletto da singolare e cade entro le linee del campo avversario. Il colpo è valido?

- *se è una battuta: NO, MAI (per il disposto della regola 19 c).*

- *se si tratta di uno scambi: SI (per il disposto della regola 25 a). Se si sta giocando un singolare il punto continua se colpisce il paletto da singolo, ma se colpisce il palo da doppio perde il punto (che in quel caso è un arredo permanente)*

REGOLA 14. Ordine di battuta

Al termine di ogni gioco normale, il ribattitore diventa il battitore ed il battitore diventa ribattitore nel gioco

successivo.

In doppio, la coppia cui spetta di battere nel primo gioco di ogni partita decide quale giocatore deve battere in quel gioco. Analogamente, prima che inizi il secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore deve battere in quel gioco. Il compagno del giocatore che ha battuto nel primo gioco batte nel terzo gioco ed il compagno di chi ha battuto nel secondo gioco, batte nel quarto gioco. Questa alternanza delle battute continua fino al termine della partita.

In doppio il battitore si può anche piazzare tra le linee laterali di singolare e di doppio, purché dietro la linea di fondo.

- vero

REGOLA 15. Ordine di ribattuta in doppio

La coppia cui spetta di ribattere nel primo gioco di una partita decide quale giocatore ribatte il primo punto in quel gioco. Analogamente, prima che inizi il secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore ribatte il primo punto in quel gioco. Il compagno del ribattitore del primo punto del gioco ribatte il secondo punto e questa alternanza continua fino alla fine del gioco e della partita.

Dopo che il ribattitore ha rimandato la palla, sia l'uno sia l'altro compagno di una coppia possono colpire la palla.

E' ammesso in doppio che il compagno del battitore o del ribattitore prenda una posizione che ostruisce la vista del ribattitore?

- SI. Il compagno del battitore o del ribattitore può prendere, dalla sua parte della rete, qualunque posizione voglia, sia in campo che fuori dal campo.

REGOLA 16. La battuta

Immediatamente prima di cominciare il movimento di battuta, il battitore deve stare in posizione di riposo con entrambi i piedi fuori dal campo dietro la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari del segno centrale e della linea laterale.

Il battitore deve poi lanciare con una mano la palla in qualsiasi direzione e colpirla con la racchetta, prima che questa tocchi terra. Il movimento di battuta è completato nel momento dell'impatto della racchetta con la palla o se il giocatore la manca. Il giocatore con l'uso di un solo braccio può usare la racchetta per lanciare la palla.

REGOLA 17. Esecuzione della battuta

Quando si effettua la battuta in un gioco normale, il battitore deve stare alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, cominciando in ogni gioco dal lato destro.

Nel tie-break, la battuta viene effettuata alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, eseguendo la prima battuta dal lato destro. La palla battuta deve passare sopra la rete e cadere nel campo di battuta diagonalmente opposto, prima che il ribattitore possa rimandarla.

REGOLA 18. Fallo di piede

Durante il movimento della battuta, il battitore non deve: cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; oppure toccare con l'uno o l'altro piede la linea di fondo o il campo; oppure toccare con l'uno o l'altro piede l'area situata oltre il prolungamento immaginario della linea laterale; oppure toccare con l'uno o l'altro piede il prolungamento immaginario

Può il battitore, in un incontro di singolare piazzarsi tra il prolungamento immaginario della linea laterale del campo da singolo e il prolungamento immaginario della linea lunga di quello da doppio (in pratica dietro il corridoio)?

- NO.

REGOLA 19. Fallo di battuta

La battuta è fallo se:

- a) il battitore commette infrazione alle regole 16, 17 o 18; oppure
- b) il battitore manca la palla tentando di colpirla; oppure
- c) la palla battuta tocca un arredo permanente, il paletto da singolare o il palo prima di toccare terra; oppure
- d) la palla battuta tocca il battitore o il suo compagno o qualunque cosa che il battitore o il compagno del battitore indossano o portano.

Il battitore, dopo aver lanciato in alto una palla per iniziare il servizio, decide di non colpirla ed invece l'afferra. E' fallo?

- *NO.*

Nell'eseguire la battuta, durante un incontro di singolare disputato in un campo da doppio munito di paletti da singolare e da doppio, la palla colpisce un paletto da singolare e rimbalza nel giusto campo.

Questo fatto costituisce fallo o è colpo nullo?

- *Nel servizio costituisce fallo.*

REGOLA 20. Seconda battuta

Se con la prima battuta si commette fallo, il battitore deve battere senza indugio di nuovo dietro lo stesso lato del campo, a meno che la battuta sia stata effettuata dal lato del campo sbagliato.

REGOLA 21. Quando battere e ribattere

Il battitore non deve battere fin quando il ribattitore non è pronto. Tuttavia il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto.

Il ribattitore che tenta di ribattere la battuta è considerato pronto. Se si accerta che il ribattitore non era pronto, la battuta non può essere chiamata fallo.

REGOLA 22. Colpo nullo in battuta

La battuta è colpo nullo se: la palla di battuta tocca la rete, la cinghia o il nastro ed è buona sotto ogni altro aspetto; oppure se, dopo aver toccato la rete, la cinghia o il nastro, tocca il ribattitore o il suo compagno o qualunque cosa essi indossano o portano, prima di toccare terra; oppure la palla è battuta quando il ribattitore non è pronto. In caso di battuta nulla, questa specifica battuta non conta ed il battitore deve battere di nuovo, ma una battuta nulla non annulla un fallo precedente. Altri metodi approvati sono riportati in appendice IV.

Una battuta è interrotta da qualsivoglia causa diversa da quelle specificate nella regola 22. Dev'essere ripetuta solo la battuta?

- *NO, deve essere rigiocato l'intero punto. (colpo nullo, si ripete l'intero punto)*

REGOLA 23. Colpo nullo

In tutti i casi in cui vi è la dichiarazione di colpo nullo, si rigioca l'intero punto, eccetto quando il colpo dichiarato nullo è la seconda battuta.

REGOLA 24. Giocatore che perde il punto

Si perde il punto se:

- a) il giocatore batte due falli consecutivi; oppure
- b) il giocatore non rimanda la palla in gioco prima che questa abbia rimbalzato due volte consecutivamente; oppure
- c) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi la superficie o, prima che rimbalzi, un oggetto, al di fuori del giusto campo; oppure
- d) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima che rimbalzi, tocchi un arredo permanente; oppure
- e) il ribattitore rimanda la battuta prima del rimbalzo; oppure
- f) il giocatore accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; oppure
- g) il giocatore o la racchetta, in mano o no, o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete, i pali/paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia, il nastro o il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco; oppure
- h) il giocatore colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; oppure
- i) la palla in gioco tocca il giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta; oppure
- j) la palla in gioco tocca la racchetta quando il giocatore non la sta tenendo; oppure
- k) il giocatore deliberatamente e materialmente modifica la forma della sua racchetta mentre la palla è in gioco; oppure
- l) in doppio, entrambi i giocatori toccano la palla per il rimando.

Nell'eseguire la battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete prima che la palla abbia toccato terra. E' questo fallo o punto perso per il giocatore?

- *Il battitore perde il punto perché la sua racchetta tocca la rete mentre la palla è in gioco.*

Nell'eseguire la battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete dopo che la palla ha toccato terra al di fuori del giusto campo di battuta. E' fallo o il giocatore perde il punto?

- *è fallo perché la palla non era più in gioco quando la racchetta ha toccato la rete.*

Può un giocatore saltare al di là della rete (senza toccarla) e atterrare all'interno del campo avversario mentre la palla è in gioco?

- *NO. Perde il punto.*

Il giocatore A fa una smorzata che finisce poco dopo la rete, rimbalza, e per l'effetto torna indietro. L'avversario, B, incapace di raggiungerla, lancia la racchetta e colpisce la palla. Racchetta e pallina cadono nel campo di A che a sua volta colpisce ma tira fuori. B vince o perde il punto?

- *B perde il punto (regola 24 g e 24 j). Il giocatore che colpisce la palla senza tenere in mano la racchetta perde sempre il punto*

Un giocatore che si trova fuori dal campo di battuta è colpito da una palla di servizio prima che la palla abbia toccato terra. Vince o perde il punto?

- *Il giocatore colpito perde il punto.*

Colpire involontariamente la palla due volte costituisce un atto che disturba l'avversario secondo la regola 24?

- *NO*

REGOLA 25. Risposta buona

La risposta è buona se:

- a) la palla tocca la rete, i pali/paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro, purché essa passi al di sopra di ognuno di essi e tocchi terra entro il giusto campo, tranne quanto previsto nella regola 2 e 24(d); oppure
- b) dopo che la palla in gioco ha toccato terra nel campo giusto ed a causa dell'effetto o di una folata di vento

ritorna indietro oltre la rete, il giocatore si allunga oltre la rete e la gioca nel giusto campo, purché non contravvenga alla regola 24; oppure

c) la palla è rimandata esternamente ai pali, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, anche se tocca i pali, purché tocchi terra nel campo giusto, tranne quanto previsto nelle regole 2 e 24 (d); oppure

d) la palla passa sotto al cavo della rete fra il paletto da singolare e l'adiacente palo senza toccare la rete, il cavo o il palo e tocca terra nel giusto campo; oppure

e) la racchetta del giocatore passa sopra la rete dopo che questi ha colpito la palla dalla sua parte della rete e la palla tocca terra nel campo giusto; oppure

f) il giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente sul campo giusto.

Una palla in gioco colpisce una palla che si trova sul campo. Il punto è vinto o perso?

- *NO. Il gioco continua. Se l'arbitro non è certo che sia stata giocata la palla giusta, il colpo deve essere dichiarato nullo (chiama let). Ma se la palla non è giocabile, per via del rimbalzo, allora chi ha colpito la palla vince il punto (alla stregua di una palla che colpisce una buca o la riga e si abbassa). Il giocatore che decide di lasciare una palla in mezzo al campo è tacitamente consapevole del rischio e non potrà recriminare.*

In una gara di singolare, il giocatore A serve per errore al posto di B e commette un fallo. Allora:

- *Si corregge immediatamente, servirà B, il fallo non rimane (l'ha commesso l'altro) e quindi B serve la prima.*

Il giocatore, sullo slancio dell'esecuzione di un colpo vincente, oltrepassa con la racchetta la rete, senza toccarla. L'arbitro:

- *gli assegna il punto.*

REGOLA 26. Disturbo

Se il giocatore è disturbato mentre gioca il punto da un atto intenzionale dell'avversario/i, vince il punto.

Tuttavia il punto deve essere rigiocato, se il giocatore è disturbato mentre gioca il punto da un atto non intenzionale dell'avversario/i o da qualcosa al di fuori del controllo del giocatore (esclusi gli arredi permanenti).

Quando una palla rimbalza all'indietro al di là della rete, il giocatore può allungarsi al di sopra della rete e giocare la palla? Quale regola deve applicarsi se il giocatore viene ostacolato nel far ciò dall'avversario?

- *per il disposto della regola 26, l'arbitro può assegnare il punto al giocatore ostacolato.*

Un giocatore viene disturbato e l'arbitro dichiara il colpo nullo. Il giocatore aveva servito la prima palla di servizio in fallo. Si deve rigiocare l'intero punto e servire quindi la prima?

- *SI. Poiché la palla è in gioco, deve venire rigiocato il punto e non soltanto il colpo.*

Può un giocatore pretendere la dichiarazione di colpo nullo a termini della regola 26 in quanto egli riteneva che l'avversario fosse disturbato e conseguentemente non si aspettava che la palla venisse ribattuta?

- *NO.*

E' buono il colpo quando la palla in gioco colpisce un'altra palla per aria?

- *Deve essere chiamato il colpo nullo, a meno che la seconda palla non sia stata lanciata da uno dei giocatori. In tal caso il giocatore perde il punto per disturbo volontario. regola 26.*

REGOLA 27. Correzione degli errori

Come principio, quando si scopre un errore alle regole di tennis, tutti i punti già giocati precedentemente rimangono validi. Gli errori, una volta scoperti, vengono corretti come di seguito indicato.

a) In un gioco normale o nel tie-break, se un giocatore batte dalla metà sbagliata del campo, si deve correggere l'errore appena si scopre ed il battitore batte dalla parte giusta secondo il punteggio. Un fallo di battuta fatto prima della scoperta dell'errore, rimane fallo.

b) In un gioco normale o nel tie-break, se i giocatori sono nel lato del campo sbagliato, si deve correggere l'errore appena viene scoperto ed il battitore batte dal lato giusto secondo il punteggio.

c) Se il giocatore batte fuori turno in un gioco normale, il giocatore che avrebbe dovuto battere deve farlo non appena scoperto l'errore. Tuttavia, se prima di tale scoperta si è completato un gioco, l'ordine di battuta rimane così alterato. In questo caso, il cambio palle previsto dopo un certo numero di giochi deve essere posticipato di un gioco. Il fallo di battuta della prima battuta, commesso dall'avversario/i prima della scoperta dell'errore, non conta.

In doppio, se uno dei compagni di una coppia batte invece dell'altro, il fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore rimane fallo.

d) Nel tie-break se il giocatore batte fuori turno e l'errore viene scoperto dopo che è stato giocato un numero pari di punti, l'errore è corretto immediatamente. Se l'errore è scoperto dopo che è stato giocato un numero dispari di punti, l'ordine delle battute rimane così alterato. Un fallo di battuta dell'avversario/i commesso prima della scoperta dell'errore non conta. In doppio, se i compagni di una coppia battono fuori turno, un fallo di battuta fatto prima della scoperta dell'errore, rimane fallo.

e) In doppio, durante un gioco normale o nel tie-break, se vi è errore nell'ordine della ribattuta, questo rimane così alterato fino alla fine del gioco in cui si è scoperto l'errore. I giocatori riprendono la propria posizione originaria di ribattitori nel gioco successivo della stessa partita in cui sono ribattitori.

f) Se si inizia erroneamente il tie-break a sei giochi pari, mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocata la partita con la regola del vantaggio, si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto. Se l'errore è scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua come "partita con tie-break".

g) Se si inizia erroneamente un gioco normale a sei giochi pari, mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocato la "partita con tie-break", si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto. Se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua come "partita ai vantaggi" fino ad otto giochi pari (o un più alto numero pari), quando si gioca il tie-break.

h) Se si inizia erroneamente una "partita ai vantaggi" o una "partita con tie-break", mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocato un tie-break decisivo dell'incontro, si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto. Se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua fino a quando un giocatore/coppia vince tre giochi (e con ciò anche la partita) o fino a quando il punteggio raggiunge due giochi pari ed a questo punto si gioca il tie-break decisivo dell'incontro. Tuttavia, se l'errore viene scoperto dopo che è iniziato il secondo punto del quinto gioco, la partita continua come "partita con tie-break". (vedi appendice IV)

i) Se le palle non vengono cambiate con la giusta alternanza, l'errore è corretto quando il giocatore/coppia che avrebbe dovuto battere con palle nuove è di nuovo di turno alla battuta. Dopo di ciò le palle sono cambiate in modo tale che il numero di giochi fra un cambio e l'altro sia quello inizialmente stabilito. Il cambio delle palle non può essere effettuato durante un gioco.

Un giocatore serve dalla parte sbagliata del suo campo (es. da sinistra anziché da destra sul 30-0). Perde il punto e poi pretende che ci sia stato fallo a causa dell'errore in battuta.

- Il punto è giocato ed il successivo servizio deve essere eseguito dal lato giusto, come da punteggio (per esempio 30-15 da sinistra anche se il 30-0 era stato servito sempre da sinistra).

Sul punteggio di 15 pari, il battitore serve, per errore, da sinistra. Vince il punto (30-15). Serve allora di nuovo da destra, mettendo la prima palla in fallo. In quel momento viene scoperto l'errore di posizione. Può rigiocare il punto precedente? Da quale posizione dovrà servire la successiva palla?

- Il punto precedente rimane acquisito. La battuta successiva avviene da sinistra, con il punteggio di 30 a 15 e il battitore serve la seconda di servizio.

Sul sei pari, si gioca il tie-break nonostante sia stato deciso e reso noto prima dell'incontro che si sarebbe giocato con la regola del vantaggio. I punti già fatti restano acquisiti?

- se l'errore viene scoperto prima che la palla sia messa in gioco per il secondo punto, il primo punto resta acquisito, ma l'errore verrà corretto immediatamente (1-0 e viceversa diventa 15-0 o viceversa)
- se l'errore viene scoperto dopo che la palla è stata messa in gioco per il secondo punto, si continua il tie-break fino alla fine del gioco. A meno che il secondo punto in corso non sia un colpo nullo

Sul sei pari, si gioca con la regola del vantaggio nonostante sia stato deciso e reso noto prima dell'incontro che si sarebbe giocato con il tie-break. I punti già fatti restano acquisiti?

- se l'errore viene scoperto prima che la palla sia messa in gioco per il secondo punto, il primo punto resta acquisito, ma l'errore verrà corretto immediatamente (15-0 e viceversa diventa 1-0 o viceversa)
- se l'errore viene scoperto dopo che la palla è stata messa in gioco per il secondo punto, si continua a giocare la partita con la regola del vantaggio. Se un giocatore o team raggiunge 8 giochi con lo scarto di due vince la partita e l'incontro (8-6); in caso di 8 pari o un numeri di giochi pari superiore (10-10; 12-12), si giocherà il tie- break.

Se durante il tie-break sia in singolare che in doppio, un giocatore serve fuori turno, l'ordine di battuta rimane così alterato fino al termine del gioco?

- se il giocatore ha terminato il suo turno di servizio, l'ordine di battuta rimane così alterato. Se l'errore viene scoperto prima che il giocatore abbia completato il suo turno di servizio, l'ordine di battuta deve essere corretto immediatamente ed i punti giocati restano acquisiti.

In una gara di singolare, il giocatore A serve per errore al posto di B e commette un fallo. Allora:

- *Si corregge immediatamente, servirà B, il fallo non rimane (l'ha commesso l'altro) e quindi B serve la prima.*

REGOLA 29. Gioco continuo

Come principio, il gioco deve essere continuo da quando l'incontro inizia (quando la prima battuta dell'incontro è messa in gioco) fino a quando finisce.

1. Fra un punto e l'altro sono concessi al massimo venticinque secondi. Quando i giocatori cambiano lato del campo alla fine del gioco, sono concessi al massimo novanta secondi. Tuttavia dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break, il gioco deve essere continuo ed i giocatori devono cambiare lato del campo senza sosta. Alla fine di ogni partita vi è un intervallo che può essere al massimo di centoventi secondi. Il tempo dell'intervallo inizia dal momento in cui il punto finisce e scade nel momento in cui è colpita la palla per la prima battuta del punto successivo. Gli organizzatori delle manifestazioni possono, con l'approvazione dell'ITF, aumentare i novanta secondi concessi ai giocatori per il cambio del lato del campo alla fine del gioco ed i centoventi secondi concessi come intervallo di partita.
2. Se, per ragioni indipendenti dal controllo del giocatore, i vestiti, le calzature o l'equipaggiamento necessario (esclusa la racchetta) si rompono o necessitano di essere sostituiti, al giocatore può essere concesso un tempo supplementare ragionevole per porre rimedio all'inconveniente.
3. Non può essere concesso alcun tempo supplementare per permettere al giocatore di recuperare le forze. Tuttavia il giocatore affetto da una condizione fisica suscettibile di trattamento medico può essere autorizzato ad Usufruire di una sospensione di tre minuti per quel trattamento medico. Se viene comunicato prima della manifestazione, possono essere concesse interruzioni in numero limitato per andare in bagno o per il cambio dell'abbigliamento.
4. Se viene comunicato prima della manifestazione, gli organizzatori possono concedere un riposo della durata massima di dieci minuti. Il riposo può essere preso dopo la terza partita in un incontro al meglio delle cinque partite o dopo la seconda partita in un incontro al meglio delle tre partite.
5. Il palleggio preliminare può essere al massimo di cinque minuti, se non diversamente stabilito dagli organizzatori della manifestazione.

REGOLA 30. Istruzioni ai giocatori (coaching) (2025)

1. Istruire il giocatore (coaching) significa comunicare con lui, consigliarlo o istruirlo in qualunque maniera e con qualunque mezzo.
2. Le istruzioni fuori dal campo sono consentite, negli eventi giocati secondo le regole del tennis, solo con il

permesso dell'ente che approva la gara.

3. Nelle manifestazioni a squadre in cui c'è un capitano di squadra seduto in campo, questi può istruire il giocatore/i in ogni occasione consentita dall'ente approvante (istruzioni in campo).
4. In tutti gli altri incontri sono vietate le istruzioni in campo al giocatore.
5. Se consentito dall'ente approvante, i giocatori possono accedere alla "PAT Tecnologia per l'analisi del giocatore" approvata, ogni volta che sia consentito loro ricevere istruzioni.
6. Le istruzioni ai giocatori sono soggette alle condizioni riportate in Appendice IV
7. Le istruzioni non possono essere impartite durante l'esecuzione di un punto.

APPENDICE IV REGOLE DI TENNIS 2025

ISTRUZIONI AI GIOCATORI (c.d. COACHING)

1. Le istruzioni ai giocatori, ove consentite dall'ente approvante, devono rispettare le seguenti condizioni:
 - a) sono consentite tra un punto ed il successivo e al cambio di lato del campo, nonché nell'intervallo al termine di una partita ed in ogni altra occasione consentita dall'ente approvante (salvo durante il gioco di un punto);
 - b) per le istruzioni in campo o fuori campo tra un punto ed il successivo la comunicazione può essere verbale (quando l'istruttore ed il giocatore sono nello stesso lato del campo) o solo con segnali manuali (quando le istruzioni sono consentite);
 - c) le istruzioni in campo e fuori campo tra un punto ed il successivo debbono essere brevi e discrete (eccetto durante le interruzioni del gioco).

Nota: l'interruzione del gioco comprende le sospensioni per fatti di rilevanza medica, per andare in bagno, per il cambio di equipaggiamento, per maltempo, per oscurità ed ogni altra interruzione temporanea prima del termine dell'incontro.

In tutti i tornei in cui non è previsto ed approvato l'off court coaching (istruzioni fuori dal campo), il giocatore non può ricevere istruzioni durante l'incontro; è istruzione al giocatore qualunque tipo di comunicazione, udibile o visibile; i giocatori hanno la facoltà di ricevere istruzioni, all'interno del campo per tennis e beach tennis, dal loro maestro o tecnico nazionale durante il riposo alla fine di ogni partita nei tornei individuali di tennis e nei Campionati italiani giovanili, **ad esclusione** dei Campionati italiani veterani e di categoria e dei tabelloni di prima e seconda categoria (tornei open o limitati); per il padel, nelle gare individuali o a squadre, ogni coppia di giocatori ha la facoltà di ricevere istruzioni dal proprio istruttore di secondo livello o maestro nazionale, purché ciò avvenga durante i periodi di riposo; è concesso il coaching, previo pagamento della tassa prevista ad eccezione dei tesserati Gold per i quali non è previsto il pagamento della tassa (vedi Art. 2.11 RTS)

APPENDICI FITP

SOSPENSIONI CONSENTITE PER LE SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA O ALTRO

Dal RTS Appendice V

A) Condizioni di rilevanza medica

Sono condizioni di rilevanza medica la malattia o il danno muscolo-scheletrico che necessitano di una valutazione medica o di un trattamento medico da parte del fisioterapista/preparatore atletico durante il palleggio preliminare o l'incontro.

Le condizioni trattabili dal punto di vista medico sono:

- a) le condizioni acute di rilevanza medica: l'improvviso manifestarsi di una malattia o di un danno muscoloscheletrico durante il palleggio preliminare o l'incontro che richiedono un'immediata attenzione medica;
- b) le condizioni non acute di rilevanza medica: una malattia o un danno muscolo-scheletrico che si manifestano o si aggravano durante il palleggio preliminare o l'incontro e che richiedono un'attenzione medica al cambio di lato del campo, compreso il tie-break.

Le condizioni non trattabili dal punto di vista medico sono:

- a) una condizione medica che non può essere trattata convenientemente o che non può migliorare con un trattamento medico praticabile nel tempo permesso;
- b) una condizione medica (compresi i relativi sintomi) che non si è manifestata né si è aggravata durante il palleggio preliminare o l'incontro;
- c) affaticamento generale del giocatore;
- d) una condizione che richieda iniezioni, infusioni venose od ossigeno, ad eccezione dei diabetici per i quali, se hanno ottenuto preventivamente il certificato medico, possono fare iniezioni sottocutanee di insulina.

B) Valutazione medica

Il giocatore può chiedere all'arbitro, durante il palleggio preliminare o durante l'incontro, di essere visto dal fisioterapista/preparatore atletico per essere esaminato al successivo cambio di lato del campo o durante la sospensione a fine partita. Solo nel caso in cui le condizioni evolvano in una condizione acuta che richieda l'immediata interruzione del gioco, il giocatore può chiedere all'arbitro l'intervento del fisioterapista/preparatore atletico per essere esaminato immediatamente. Lo scopo della valutazione medica è quello di stabilire se il giocatore ha sviluppato una condizione medica trattabile, nel qual caso decidere quando trattarla. La valutazione deve essere fornita in un tempo ragionevole che tenga conto, da una parte, della sicurezza del giocatore e, dall'altra, della continuità del gioco. A discrezione del fisioterapista/preparatore atletico, la valutazione può essere data di concerto col medico del torneo, anche consultandosi fuori dal campo. Se il fisioterapista/preparatore atletico rileva che è in condizione da non permettere il trattamento medico, il giocatore deve esserne informato.

C) Sospensione per trattamento medico

Il supervisor o il giudice arbitro o l'arbitro concedono una sospensione dopo che il fisioterapista/preparatore atletico ha verificato che occorre ulteriore tempo per il trattamento medico.

La sospensione per trattamento medico viene fatta ad un cambio di lato del campo o al riposo, a meno che il fisioterapista/preparatore atletico verifichi che nel giocatore si è sviluppata una condizione urgente che richiede un trattamento medico immediato.

La sospensione per il trattamento medico inizia quando il fisioterapista/preparatore atletico è pronto a praticarlo; a discrezione del fisioterapista/preparatore atletico, il trattamento medico può essere effettuato anche al di fuori del campo ed anche con la collaborazione del medico del torneo.(‡)

La sospensione per il trattamento medico non può superare i tre minuti di trattamento; nei tornei professionistici con un monte premi di 25.000 dollari o meno, però, il supervisor/giudice arbitro, quando necessario, può estenderlo oltre tale limite.

Al giocatore viene concessa una sospensione per ogni condizione da trattamento medico: ogni condizione con febbre e ogni danno muscolo-scheletrico trattabile che sia parte di una catena cinetica sono da considerare condizioni mediche da trattare.

‡) Se ci sono leggi nazionali o locali o altri regolamenti vincolanti imposti sulla competizione da autorità esterne, il controllo può richiedere una maggiore partecipazione obbligatoria del medico del torneo in tutte le decisioni relative alla diagnosi ed al trattamento.

D) Crampi

Il giocatore può usufruire del trattamento per i crampi solo durante il tempo del cambio di lato del campo o il riposo; il giocatore non può avere per i crampi la sospensione per trattamento medico.

Nei casi in cui vi sia il dubbio se il giocatore soffra di una condizione acuta o non acuta, compresi i crampi, o di una condizione non trattabile dal punto di vista medico, la decisione che viene presa dal fisioterapista/preparatore atletico, insieme al medico del torneo se del caso, è definitiva.

Se il fisioterapista/preparatore atletico valuta che il giocatore ha la febbre, tenuto conto che la febbre è uno dei sintomi dei crampi, i crampi possono essere trattati solo in quanto parte del trattamento che il fisioterapista/preparatore atletico può effettuare per la febbre.

L'arbitro deve ordinare di riprendere il gioco immediatamente al giocatore che l'ha fermato lamentando di avere una condizione medica acuta, ma che il fisioterapista/preparatore atletico o il medico del torneo hanno valutato come crampi.

Se il giocatore non può continuare il gioco per la gravità dei crampi, quando vi è stata la valutazione del fisioterapista/preparatore atletico o del medico del torneo, deve rinunciare al punto/i o gioco/hi che occorrono per il

cambio di lato del campo o per il riposo al fine di avere un'immediata valutazione e trattamento, se il tempo lo

consente.

In un intero incontro, ci possono essere un totale di due ulteriori trattamenti al cambio di lato del campo per i crampi, non obbligatoriamente consecutivi.

Se l'arbitro o il supervisor o il giudice arbitro valutano che vi sia stato tatticismo, si deve applicare il Codice di condotta per comportamento antisportivo.

Il supervisor o il giudice arbitro o l'arbitro possono concedere anche due sospensioni consecutive per condizioni di rilevanza medica quando, in particolari situazioni, il fisioterapista/preparatore atletico valuti che il giocatore ha sviluppato almeno due condizioni acute da trattamento medico.

Questo comprende: una malattia assieme ad un danno muscolo-scheletrico; due o più danni muscoloscheletrici acuti e distinti.

In questi casi, il fisioterapista/preparatore atletico effettua una singola valutazione medica per le due o più condizioni trattabili e, successivamente, può decidere se occorrono due sospensioni consecutive

E) Trattamento medico

Il giocatore può ricevere in campo il trattamento medico o i supplementi dal fisioterapista/preparatore atletico o dal medico del torneo durante ogni cambio di lato del campo o al riposo.

Come indicazione di massima, il trattamento medico deve essere limitato a due cambi di lato del campo/riposo per ciascuna condizione, prima o dopo una sospensione per situazioni di rilevanza medica, e non deve essere consecutivo.

Il giocatore non può ricevere un trattamento medico per condizioni che non sono trattabili dal punto di vista medico.

F) Penalità

Dopo la conclusione della sospensione medica o del trattamento, il ritardo del giocatore nel riprendere il gioco deve essere punito secondo il Codice di condotta come dilazione di tempo. Il giocatore che non rispetti questa regola sugli interventi medici viene punito secondo il Codice di condotta per comportamento antisportivo.

G) Sanguinamento

Se il giocatore sanguina, l'arbitro deve interrompere il gioco appena possibile e chiamare il fisioterapista/preparatore atletico per la relativa valutazione e trattamento. Il fisioterapista/preparatore atletico, di concerto col medico del torneo, se del caso, valuta la causa del sanguinamento e, se necessario, chiede una sospensione per il trattamento medico.

Su richiesta del fisioterapista/preparatore atletico o del medico del torneo, il supervisor o il giudice arbitro o l'arbitro devono concedere fino a cinque minuti per controllare il sanguinamento.

Se il sangue si è sparso sul campo o nelle immediate vicinanze, il gioco non può essere ripreso fino a quando sia stato pulito.

H) Vomito

Se il giocatore vomita, l'arbitro deve interrompere il gioco se il vomito è caduto in campo o se il giocatore richiede la valutazione medica. Quando vi è questa richiesta, il fisioterapista/preparatore atletico valuta se il giocatore è in una condizione trattabile dal punto di vista medico e, in caso affermativo, se sia una condizione acuta o non acuta.

Se il vomito si è sparso sul campo, il gioco non può riprendere fino a quando sia stato pulito.

I) Incapacità fisica

Se durante l'incontro vi è una emergenza medica ed il giocatore coinvolto non è nelle condizioni di rivolgersi all'arbitro per chiedere il fisioterapista/preparatore atletico, l'arbitro deve immediatamente chiamare il fisioterapista/preparatore atletico e il medico del torneo per assisterlo. Sia prima sia durante l'incontro, se il giocatore è valutato fisicamente non idoneo per gareggiare, il fisioterapista/preparatore atletico o il medico del torneo devono informare il supervisor o il giudice arbitro perché lo dichiarino non in condizione di giocare nell'incontro seguente o lo facciano ritirare dall'incontro in corso. Il supervisor o il giudice arbitro devono usare grande discrezione prima di prendere questa decisione, basando la loro decisione sul miglior interesse del tennis, così come sono da prendere in attenta considerazione i suggerimenti medici ed ogni altra valutazione. Il giocatore interessato può successivamente gareggiare in un'altra gara dello stesso torneo se il medico del torneo ha valutato che le condizioni del giocatore sono migliorate al punto da permettergli di gareggiare in sicurezza ad un certo livello di gioco lo stesso giorno o in uno successivo.

L) Sospensione per andare in bagno/per cambiare l'abbigliamento (per le donne)

Il giocatore può chiedere di lasciare il campo, per un tempo ragionevole, per andare in bagno o per cambiare l'abbigliamento (per le donne) durante il riposo. La sospensione per andare in bagno o cambiare l'abbigliamento (per le donne) deve essere data al riposo di fine partita e non può essere utilizzata per altri motivi. Nelle gare di singolare femminile la giocatrice ha diritto a due sospensioni per incontro. Nelle gare di singolare maschile, il giocatore ha diritto ad una sospensione per andare in bagno negli incontri al meglio delle tre partite e a due sospensioni negli incontri al meglio delle cinque partite. In doppio, ogni coppia ha diritto a due sospensioni. Se i giocatori di una coppia lasciano il campo insieme, conta come una sola sospensione. In qualunque momento il giocatore lasci il campo per la sospensione per andare in bagno, ciò viene sempre considerata come una delle sospensioni permesse, sia che l'avversario abbia lasciato il campo o no. La sospensione presa dopo il palleggio preliminare è considerata come una delle sospensioni permesse. Ulteriori sospensioni sono pure permesse, ma sono anche penalizzate secondo il punteggio penalizzato se il giocatore non è pronto a giocare entro il tempo assegnato. Ogni violazione di questa regola da parte del giocatore è soggetta alle penalità previste dal Codice di condotta, per comportamento antisportivo.

Differenze tra le discipline

Il tennis ha una regolamentazione in Italia più strutturata rispetto al beach tennis e al padel.

Nel Beach tennis sia per le sospensioni consentite per situazioni di rilevanza medica che per il bagno sono come per il tennis (così come normato in [2025-beach-tennis-world-tour-regulations.pdf](#)).

Nel Padel le sospensioni per il bagno vengono gestite come per il tennis e beach tennis mentre l'assistenza medica può essere fornita solo una volta per ogni giocatore e tale diritto non può essere ceduto al compagno.

Nel Pickleball le regole per le sospensioni durante il gioco sono le seguenti:

Time-out Standard:

- Numero di time-out: Ogni squadra ha diritto a due time-out per partite a 11 o 15 punti e tre time-out per partite a 21 punti.
- Durata: Ogni time-out può durare fino a 1 minuto.
- Richiesta: Un time-out può essere richiesto da qualsiasi giocatore della squadra prima che il servizio venga effettuato.

Medical Time-out:

- Condizioni: Se un giocatore necessita di assistenza medica durante una partita, può richiedere un medical time-out. Il personale medico presente o il direttore del torneo valuteranno la situazione per determinare se esiste una condizione medica valida.
- Durata: Se viene confermata una condizione medica valida, il giocatore ha a disposizione un massimo di 15 minuti per il medical time-out. Se il giocatore non è in grado di riprendere il gioco dopo questo periodo, la partita viene assegnata agli avversari.
- Limitazioni: Un giocatore può usufruire di un solo medical time-out per partita.

Sospensioni per necessità fisiologiche:

Le regole ufficiali del Pickleball non prevedono specificamente sospensioni per necessità fisiologiche (come andare in bagno). Tuttavia, i giocatori possono utilizzare i time-out standard per tali necessità. In situazioni particolari, il direttore del torneo o l'arbitro possono concedere sospensioni aggiuntive a loro discrezione.

COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO

Dal Regole di tennis Appendice VI

1. Il giudice arbitro è l'autorità finale sulle questioni di diritto e le sue decisioni sono definitive.
2. Negli incontri in cui è nominato un arbitro, questi è l'autorità finale sulle questioni di fatto.
3. I giocatori hanno il diritto di far intervenire il giudice arbitro sul campo quando non concordano con l'arbitro sull'interpretazione di una questione di diritto.
4. Negli incontri in cui siano nominati i giudici di linea e di rete, a loro spetta fare le chiamate (comprese quelle per il fallo di piede) per la linea di loro competenza o per la rete. L'arbitro può correggere la chiamata di un giudice di linea o di rete se è certo che stato commesso un errore evidente. L'arbitro fa le chiamate (comprese quelle per fallo di piede) per le linee e per la rete quando mancano i relativi giudici.
5. Quando un giudice non è in grado di decidere, lo deve segnalare immediatamente all'arbitro che deve prendere una decisione. Se il giudice di linea non può decidere, o se il giudice di linea manca, e l'arbitro non è in grado di decidere su una questione di fatto, il punto deve essere rigiocato.
6. Negli incontri a squadre dove il giudice arbitro è sul campo, egli è anche l'autorità finale per le questioni di fatto.
7. Il gioco può essere interrotto o sospeso in ogni momento se l'arbitro decide che è necessario o appropriato. Il giudice arbitro può inoltre interrompere o sospendere il gioco a causa dell'oscurità, del tempo o delle cattive condizioni del terreno. La sospensione del gioco per oscurità deve essere disposta al termine di una partita o dopo un numero pari di giochi della partita in corso. In ogni caso di sospensione del gioco, il punteggio precedente ed i posti precedentemente occupati dai giocatori in campo restano i medesimi quando si riprende a giocare.
8. L'arbitro o il giudice arbitro possono adottare decisioni in merito alla continuità del gioco e alle istruzioni ai giocatori in base al codice di condotta approvato e vigente.

SINTESI

VERIFICA DEL CAMPO E DELLE ATTREZZATURE

(per il beach tennis e il padel fare riferimento alle relative regole pubblicate nelle Carte Federali)

Linee	Linea centrale di battuta Segno centrale Linea di fondo Tutte le altre linee	cm 5 (fissa) cm 5 x cm 10 (fissa) da cm 2,5 a cm 10 da cm 2,5 a cm 5
Campo	Campo da singolo Campo da doppio Lunghezza area servizio Lunghezza campo – compreso out Larghezza campo – compreso out Campo coperto - Altezza sopra il centro della rete Campo coperto - Altezza sopra le linee laterali Campo coperto - Altezza sopra gli angoli del campo Campo coperto - Altezza a m 4,5 dalle linee di fondo	m 8,23 X m 23,77 m 10,97 X m 23,77 (corr. m1,37) m 6,40 m 34,77 (misura minima) m 17,07 (misura minima) m 9 -10 m 7 - 7,5 m 4 - 5 m 2,5
Rete	Banda Cinghia Altezza al centro Altezza ai lati Diametro del cavo della rete	da cm 5 a cm 6,35 (bianca) cm 5 max (bianca) m 0,914 m 1,070 cm 0,8 max
Pali da singolo e doppio	Altezza Diametro paletti da singolo Diametro pali da doppio	Da m 1,070 a m 1,095 cm 7,5 (se quadrati cm 7,5 di lato) cm 15 (se quadrati cm 15 di lato)
Sedia arbitro	Altezza Distanza dal palo o paletto	m 1,82 minimo – massimo m 2,40 m 1,20 circa
Pubblicità	Non deve esserci pubblicità sulla cinghia, sul nastro o sui paletti da singolo. La pubblicità o il materiale posto sul fondo del campo non possono contenere il bianco e il giallo. Il colore chiaro è ammesso solo se non arreca disturbo alla visuale dei giocatori. E' permessa la pubblicità sulla rete purché situata entro i m 0,914 dal centro del palo o paletto e non ostacoli la vista dei giocatori e le condizioni del gioco. <i>Un marchio (non commerciale) dell'ente organizzatore è permesso sulla parte bassa della rete, almeno 51 cm dal bordo superiore della stessa, purché sia realizzato in modo da non ostacolare la vista dei giocatori o le condizioni di gioco.</i>	

Ecco uno **schema unico** che include le informazioni principali su **tennis, beach tennis e padel**:

Caratteristica	Tennis	Beach Tennis	Padel	Pickleball
Campo (singolo)	23,77 m x 8,23 m	16 m x 4,5 m	Non previsto	13,41 m x 6,10 m
Campo (doppio)	23,77 m x 10,97 m	16 m x 8 m	20 m x 10 m	13,41 m x 6,10 m
Rete	Altezza: 91,4 cm al centro	Altezza: 1,80 m per le gare maschili e m 1.70 per quelle femminili miste e giovanili al centro	Altezza: 88 cm al centro centro +/- 0,635	Altezza: 86,36 cm al centro +/- 0,635
Superfici di gioco	Terra battuta, erba, cemento, tappeti sintetici	Sabbia (quarzo o silice, ben livellata)	Cemento, erba sintetica con sabbia silicea per grip	Cemento, asfalto, legno indoor
Giocatori	Singolo (1v1) o doppio (2v2)	Singolo (1v1) o doppio (2v2)	Doppio (2v2)	Singolo (1v1) o doppio (2v2)
Formula di gioco	Singolo (1v1) o doppio (2v2)	Diverse secondo tipologia di torneo	Diverse secondo tipologia di torneo	Singolo (1v1) o doppio (2v2)
Servizio	Dal basso o dall'alto , a scelta (<i>uomo solo su uomo nel punto decisivo del doppio misto</i>)	Dal basso o dall'alto (<i>uomo solo dal basso nel doppio misto</i>)	Solo dal basso (con rimbalzo)	Solo dal basso (con rimbalzo o senza rimbalzo)
Tentativi di servizio	Due tentativi	Un solo tentativo (regola senza nullo)	Due tentativi	Un solo tentativo

REGOLE DI TENNIS: “LA PALLA” (REGOLA 3)

Colore	Bianco o Giallo
Numero in gioco	2, 3, 4, 6 - 4 (ovvero come da programma regolamento per i Tornei) , nuove o in buono stato Campionati a squadre 4 (come da R.T.S.), nuove per ogni incontro individuale
Definizione palla rotta	Palla senza compressione o con la superficie bucata o malamente danneggiata. Una palla rotta deve essere sostituita. Nel caso in cui la palla si rompa durante il gioco il punto <u>deve</u> essere rigiocato. Anche nel caso lo si scopra al termine del punto.
Definizione palla sgonfia	Palla con una compressione inferiore alla norma. Una palla sgonfia deve essere sostituita con altra palla di simile usura. Il punto <u>non deve</u> essere rigiocato.
Quando reintegrare le palle	Se una palla deve essere reintegrata, questo deve essere fatto il più presto possibile (al massimo al cambio campo). Quando, per qualunque motivo, rimangono in gioco 2 palle quando si hanno 3 o 4 palle in uso, o 3 palle quando si hanno 5 o 6 palle in uso, il gioco deve essere fermato per reintegrarle con altre palle di simile usura.
Reintegrare le palle con:	Palle nuove , quando il reintegro avviene durante o al termine del palleggio preliminare (prima che venga giocato il primo punto dell'incontro) o prima che sia iniziato il terzo gioco dell'incontro, ovvero entro i primi 2 giochi dopo un cambio delle palle. Palle di simile usura , dopo l'inizio del terzo gioco dell'incontro (inclusa la prima battuta in fallo), ovvero quando le palle sono state usate per più di due giochi.
Cambio palle	Dopo un certo numero di giochi (come da programma regolamento), es. 7-9, il primo cambio avviene dopo 7 giochi , considerando il palleggio preliminare come 2 giochi, e di seguito dopo ogni 9 giochi per tutto l'incontro, cioè a 16 giochi compiuti, a 25 giochi compiuti, ecc. Oppure, se il programma regolamento lo prevede, all'inizio della partita finale senza considerare chi, in quel momento, è il battitore.
Se è dimenticato il cambio palle	Il cambio avviene al gioco successivo in cui il giocatore, o la coppia che avrebbe dovuto servire con palle nuove, ha nuovamente diritto a servire . Compreso il caso di cambio palle all'inizio della partita finale . I cambi successivi seguiranno la sequenza inizialmente stabilita. (Esempio: se un cambio palle fissato in 7-9 che doveva farsi sul punteggio di 4-3 della prima partita è stato dimenticato e, pertanto, fatto sul punteggio di 5-4, il secondo cambio palle avverrà dopo 9 giochi da quando le palle sono state effettivamente cambiate, cioè dopo 18 giochi compiuti .)
Se il cambio palle è fatto troppo presto	Se il cambio avviene troppo presto e l'errore è scoperto prima dell'inizio del gioco dopo il cambio , le palle sostituite devono essere rimesse in gioco e quelle nuove impiegate nel momento dovuto . - Se l'errore è scoperto dopo l'inizio del gioco , questo deve essere completato con le palle nuove e restano in gioco per il numero di giochi inizialmente stabilito prima del successivo cambio . Se l'avversario o la coppia ha ricevuto palle nuove per errore , alla fine di quel gioco devono essere sostituite con altre palle nuove, così che anche il giocatore, o la coppia che ne aveva diritto, serva con palle nuove . Se il cambio palle è dimenticato quando questo gioco ha inizio , la sequenza rimane così alterata.
Tie-break	Un cambio palle che coincide con l'inizio del tie-break, non può essere effettuato. Il cambio avverrà nel secondo gioco della partita successiva . Agli effetti del cambio palle il tie-break conta come un gioco.
Nuovo palleggio preliminare dopo l'interruzione	Palle di usura simile a quelle in uso nell'incontro interrotto, devono essere usate nel palleggio preliminare. Le palle originali , in uso nell'incontro, sono rimesse in gioco quando l'incontro riprende. - Se le palle da usare alla ripresa dell'incontro sono nuove perché il momento coincide con un cambio palle, si devono usare palle nuove per il riscaldamento e altre palle nuove per la ripresa dell'incontro.

<p>Nota bene:</p>	<p>Se il gioco è sospeso durante il palleggio preliminare, l'intero palleggio preliminare va ripetuto, indipendentemente dalla durata della sospensione, con palle nuove e proseguire il gioco con queste.</p> <p>Nel caso in cui un incontro venga sospeso al termine del secondo gioco dal cambio delle palle, qualora alla ripresa del gioco sia necessario rifare il palleggio preliminare, si possono mettere in campo palle nuove per il palleggio preliminare ed anziché rimettere le palle in uso prima dell'interruzione continuare con le palle utilizzate nel palleggio</p>
--------------------------	--

REGOLE DI TENNIS: “CORREZIONE DEGLI ERRORI” (REGOLA 27)

Errore TUTTI I PUNTI GIOCATI RIMANGONO ACQUISITI	Regola 27	Correzione	
		In un gioco normale	Nel tie-break
Il giocatore batte dalla metà campo sbagliata	a)	Il punto rimane – correzione immediata Il fallo di battuta rimane	
Il giocatore/coppia batte dal lato sbagliato del campo	b)	Il punto rimane – correzione immediata Il fallo di battuta rimane (singolare) o non conta (doppio)	
Il giocatore batte fuori turno (singolare)	c)	Se il gioco non è terminato, il punto rimane – correzione immediata Il fallo di battuta non conta Se il gioco è terminato, l'ordine resta così alterato Il cambio delle palle avviene un gioco più tardi di quando previsto	Il punto rimane – correzione immediata Il fallo di battuta non conta Se scoperto dopo un numero pari di giochi: la correzione è immediata. Se scoperto dopo un numero dispari di giochi: l'ordine resta così alterato.
	d)		
Il giocatore batte fuori turno (doppio)	c) d)	Se il gioco non è terminato, il punto rimane – correzione immediata Il fallo di battuta resta valido Se il gioco è terminato, l'ordine resta così alterato. Il cambio delle palle avviene un gioco più tardi di quando previsto	Il punto rimane Il fallo di battuta resta valido Se scoperto dopo un numero pari di giochi: la correzione è immediata. Se scoperto dopo un numero dispari di giochi: l'ordine resta così alterato.
I ribattitori (in doppio) sono in posizione sbagliata		e)	La posizione errata resta tale sino al termine del gioco ed è corretta nel successivo gioco in cui tali giocatori sono ribattitori
Si sta giocando un tie-break invece del gioco ai vantaggi	f)	Se è stato giocato solo un punto – correzione immediata Dopo il gioco del secondo punto, la partita prosegue come partita con il tie-break	
Si sta giocando un gioco ai vantaggi invece del tie-break	g)	Se è stato giocato solo un punto – correzione immediata Dopo il gioco del secondo punto, la partita prosegue come partita ai vantaggi, fino al punteggio di 8-8 (o più alto numero di giochi pari), poi si gioca il tie-break	
Si sta giocando un tie-break o un gioco ai vantaggi invece del tie-break decisivo	h)	Se è stato giocato solo un punto – correzione immediata Dopo il gioco del secondo punto, il giocatore/coppia che vince tre giochi, si aggiudica l'incontro. Se il punteggio arriva a 2-2, si gioca il tie-break decisivo. Se si sta giocando il secondo punto del quinto gioco, la partita prosegue come partita con il tie-break	

REGOLE DI TENNIS: “DISTURBO” (REGOLA 26)

DISTURBO PROVENIENTE DALL'ESTERNO	IL GIOCATORE CHE DISTURBA L'AVVERSAIO	
<p>Situazioni che possono essere considerate come disturbi provenienti dall'esterno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palla che rotola dentro il campo • Carta che vola dentro il campo • Raccattapalle che perde una palla • Giudice di linea che corregge la sua chiamata “fuori” • Correzione (overrule) • Palla in gioco che colpisce un uccello <p><u>Fare la chiamata quando il giocatore “è disturbato”</u></p> <p style="text-align: center;">IL PUNTO SI RIPETE</p>	<p>DISTURBO INVOLONTARIO</p> <p>Esempi di azioni involontarie che possono disturbare l'avversario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palla che cade dalla tasca • Cappellino che cade <p><u>Fare la chiamata quando l'avversario “è disturbato”</u></p> <p style="text-align: center;">IL PUNTO SI RIPETE</p> <p>Dire immediatamente al giocatore che ogni ulteriore disturbo è considerato volontario e comporta la perdita del punto</p>	<p>DISTURBO VOLONTARIO</p> <p>Esempi di azioni deliberate che possono disturbare l'avversario:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Giocatore che urla “fuori” quando la palla è invece buona • Giocatore che urla “forza” quando la palla è in gioco • Seconda e successive azioni involontarie <p><u>Fare la chiamata quando l'avversario “è disturbato”</u></p> <p style="text-align: center;">IL GIOCATORE PERDE IL PUNTO</p>

TESSERAMENTO E TESSERE (ESTRATTO da REG.ORGANICO - TITOLO 3.1 e 3.3)

Articolo 3.1.2 - Tipi di tessera

1. Le tessere federali sono:
 - a) tessera di riconoscimento, distinta in
 - 1) tessera socio;
 - 2) tessera speciale;
 - b) tessera di riconoscimento e di abilitazione alle gare, distinta in:
 - 1) tessera atleta;
 - 2) tessera atleta non agonista.
2. Il costo delle tessere federali è stabilito annualmente dal Consiglio federale.
3. Nel corso dell'anno, nel rispetto delle procedure indicate e dei requisiti, la tessera atleta non agonista può essere sostituita dalla tessera atleta, ma non viceversa.
4. Possono essere rilasciate alla stessa persona più tessere atleta o atleta non agonista, una per ciascun settore federale (tennis, beach tennis, padel), ma in nessun caso possono essere rilasciate alla stessa persona più tessere atleta o atleta non agonista per lo stesso settore federale.

Articolo 3.1.9 - Partecipazione all'attività sportiva

1. Per partecipare all'attività sportiva l'interessato deve possedere ed esibire all'Ufficiale di gara preposto la tessera atleta o la tessera atleta non agonista del settore a cui appartiene la manifestazione.
2. Chi non è in grado di esibire la tessera atleta, pur essendone in possesso:
 - a) può essere ammesso a partecipare ad un singolo torneo previa dichiarazione scritta di possesso della tessera e versamento della tassa a fondo perduto, annualmente stabilita dal Consiglio federale; in caso di minore, tale dichiarazione deve essere rilasciata dall'esercente la potestà;
 - b) può essere ammesso a partecipare a gare di Campionato a squadre previa dichiarazione scritta da parte del capitano della squadra, con versamento della tassa *sub judice*, annualmente stabilita dal Consiglio federale.
3. Il giocatore straniero maggiorenne, non tesserato FITP, può prendere parte a tutte le competizioni che ne prevedono la partecipazione, rilasciando dichiarazione liberatoria attestante il possesso della tessera atleta o equivalente della propria Federazione e l'avvenuto accertamento dell'idoneità per la pratica sportiva e versando la tassa prevista; per lo straniero minorenni, la stessa dichiarazione liberatoria deve essere redatta dalla Federazione nazionale di appartenenza o documentata da attestazione dell'accompagnatore ufficiale.
4. Chi non è in grado di esibire la tessera atleta non agonista non può essere ammesso a giocare.

Art. 3.1.10 - Tesseramento di cittadino straniero

1. Il cittadino straniero può essere tesserato alla FITP ed ottenere il rilascio della tessera federale alle seguenti condizioni:
 - a) nella qualità di socio di un affiliato in qualsiasi momento (tessera socio);
 - b) nella qualità di atleta di un affiliato in qualsiasi momento (tessera atleta o atleta non agonista), previa valutazione del suo livello di classifica;
 - c) nella qualità di Ufficiale di gara, di tecnico, di medico e di massaggiatore federale non socio di affiliato, in qualsiasi momento, purché residente in Italia (tessera speciale).
2. Il cittadino straniero:

- a) anche se tesserato, non può ricoprire cariche federali elettive;
 - b) anche se munito di tessera atleta, è sempre escluso dai Campionati individuali in ogni loro fase e dai Campionati a squadre, salvo il Campionato degli affiliati.
3. Il cittadino straniero extracomunitario, per il rilascio della tessera atleta, deve inoltre:
- a) ottenere la dichiarazione nominativa di assenso del CONI, entro il limite delle quote per gli atleti che effettuano il primo ingresso in Italia e per gli atleti già presenti sul territorio nazionale con un regolare permesso di soggiorno rilasciato per motivi sportivi, di lavoro, familiari; ovvero
 - b) presentare un documento d'identità che attesti la cittadinanza di un paese dello Spazio economico europeo o della Confederazione svizzera, dello Stato della Città del Vaticano, del Principato di Andorra, del Principato di Monaco, della Serenissima Repubblica di San Marino; ovvero
 - c) presentare regolare permesso di soggiorno in Italia, in ogni altro caso.
4. Gli stranieri minorenni, regolarmente residenti nel territorio dello stato italiano almeno dal compimento del decimo anno di età, possono essere tesserati con le medesime procedure previste per i cittadini italiani, anche dopo il compimento della maggiore età e fino al completamento delle procedure per l'acquisizione della cittadinanza italiana per i soggetti che l'abbiano richiesta avendone i requisiti in applicazione della legge 5 febbraio 1992, n. 91 **a condizione che**
- a) o siano regolarmente residenti nel territorio dello stato italiano dal compimento del decimo anno di età;
 - b) o, anche non in regola con le norme relative all'ingresso e al soggiorno, siano iscritti da almeno un anno ad una qualsiasi classe dell'ordinamento scolastico italiano.
5. I tesserati ai sensi del comma precedente non rientrano nella definizione di "straniero" per la partecipazione alle gare sia individuali sia a squadre, anche dopo il compimento della maggiore età se depositano una dichiarazione scritta che la procedura per l'acquisizione della cittadinanza italiana è ancora in corso (ndt: sulla tessera viene riportato CITTADINANZA SPORTIVA ITALIANA)

Art. 3.3.1 - Settori di età

1. I tesserati, in rapporto alla loro età, si distinguono nei seguenti settori:
- a) Giovanili o Under, suddivisi in:
 - 1) Under 8: coloro che non hanno compiuto otto anni;
 - 2) Under 10: coloro che hanno compiuto otto anni, ma non ancora dieci;
 - 3) Under 12: coloro che hanno compiuto dieci anni, ma non ancora dodici;
 - 4) Under 14: coloro che hanno compiuto dodici anni, ma non ancora quattordici;
 - 5) Under 16: coloro che hanno compiuto quattordici anni, ma non ancora sedici;
 - 6) Under 18: coloro che hanno compiuto sedici anni, ma non ancora diciotto;
 - b) Ordinari: coloro che hanno compiuto diciotto anni;
 - c) Veterani, identificati in:
 - 1) Over 30: coloro che hanno compiuto ventinove anni;
 - 2) Over 35: coloro che hanno compiuto trentaquattro anni;
 - 3) Over 40: coloro che hanno compiuto trentanove anni;
 - 4) Over 45: coloro che hanno compiuto quarantaquattro anni;
 - 5) Over 50: coloro che hanno compiuto quarantanove anni;
 - 6) Over 55: coloro che hanno compiuto cinquantaquattro anni;
 - 7) Over 60: coloro che hanno compiuto cinquantanove anni;
 - 8) Over 65: coloro che hanno compiuto sessantaquattro anni;
 - 9) Over 70: coloro che hanno compiuto sessantanove anni;
 - 10) Over 75: coloro che hanno compiuto settantaquattro anni;
 - 11) Over 80: coloro che hanno compiuto settantanove anni.

2. Per tutti i settori il computo dell'età viene riferito al 1° gennaio (ora zero) dell'anno in corso, tranne per il settore agonistico under 10, l'accesso al quale avviene al compimento dell'ottavo anno di età, anche nel corso dell'anno.
3. Per i settori giovanili l'appartenenza ad un settore è esclusiva, mentre per i settori veterani l'appartenenza ad un settore implica contemporaneamente l'appartenenza ai settori di età inferiore.
4. Per i settori giovanili possono essere definite previsioni o competizioni riferite ad una singola classe di età, definita con gli stessi criteri dei settori di età, ma con riferimento ad un solo anno (indicata con l'anno che si compie nell'anno solare in corso e cioè: under 9, under 10, under 11, under 12, under 13, under 14, ecc.).
5. Un giocatore paralimpico è qualificato junior se non ha compiuto il diciottesimo anno al 1° gennaio dell'anno in corso.

GIOCATORE GOLD (da RTS – LIBRO I)

Articolo 1.5 – Giocatore “gold”

1. I giocatori “gold” sono quelli al cui tesseramento sono collegati i seguenti benefici aventi effetto sulle previsioni del presente regolamento:
 - a) l'esenzione dal versamento della relativa quota federale per l'assistenza dell'istruttore, nei casi previsti;
 - b) il diritto di iniziare con palle nuove ogni incontro di una manifestazione individuale, esclusi quelli delle manifestazioni non agonistiche;
 - c) la possibilità di chiedere limitazioni al proprio orario di partecipazione alla manifestazione individuale.
2. Per ogni inadempimento della previsione di cui al comma 1, lettera b):
 - a) il giocatore, previa segnalazione al Giudice arbitro, che la include nel proprio referto arbitrale, ottiene dal Comitato regionale territorialmente competente un tubo di palle nuove;
 - b) l'Affiliato inadempiente è deferito per infrazione disciplinare dal Giudice arbitro al Giudice sportivo territorialmente competente.
3. La limitazione alla partecipazione di cui al comma 1, lettera c), concessa tenuto conto delle esigenze tecniche ed organizzative della manifestazione, non è applicabile:
 - a) agli incontri programmati sul campo centrale o principale;
 - b) alle semifinali e alle finali;
 - c) all'anticipazione anteriore alle ore quattordici dei giorni feriali, se l'avversario è un giocatore under;
 - d) ai casi di forza maggiore, che richiedano il recupero o la conclusione di incontri non giocati od interrotti.
4. La possibilità di chiedere la limitazione di cui al comma 1, lettera c) è concessa:
 - a) negli incontri di singolare, in cui entrambi i giocatori sono “gold”, in favore del giocatore con classifica migliore;
 - b) negli incontri di doppio di tennis e di beach tennis e negli incontri di padel:
 - 1) se tutti e quattro i giocatori sono “gold”, in favore della coppia la cui somma delle classifiche risulta più bassa;
 - 2) se una coppia è costituita da giocatori “gold” e l'altra da un solo giocatore “gold”, in favore della coppia composta da giocatori “gold”;
 - 3) se ciascuna coppia è costituita da un giocatore “gold”, in favore della coppia la cui somma delle classifiche risulta più bassa.
 - c) in tutti gli incontri sopraindicati, se la classifica o la somma delle classifiche è pari, il Giudice arbitro stabilisce l'orario di gioco senza tenere conto delle limitazioni di cui al comma 1, lettera c).

LA PARTICOLARE GESTIONE DEL TESSERATO ‘GOLD’ è RIPORTATA NEL VADEMECUM E NEI MODELLI DA UTILIZZARE NELLA MODULISTICA DEL PORTALE UdG

1.60 - GESTIONE TESSERATI GOLD

1.62 - ... Vademecum

.
.
.

CODICE DI CONDOTTA (RTS – LIBRO II)

Articolo 2.1 - Scopo ed applicazione

1. Lo scopo del Codice è di assicurare una conduzione uniforme delle manifestazioni ufficiali ed una condotta corretta nel gioco, agonistico o non agonistico.
2. I giocatori impegnati in una manifestazione, sia quando sono in campo, sia quando si trovano nell'area in cui si svolge la manifestazione, sono soggetti alle norme contenute nel presente Codice oltre a quelle degli altri regolamenti della FITP

Articolo 2.2 - Puntualità

1. L'orario ufficiale è quello dato dall'orologio del Giudice arbitro.
2. Al loro primo incontro della competizione i giocatori devono farsi identificare, presentandosi almeno dieci minuti prima dell'orario fissato per l'incontro, ed a tale scopo debbono dimostrare il possesso della tessera federale ed esibire un documento di riconoscimento al Giudice arbitro.
3. Il giocatore che non sia pronto per giocare entro quindici minuti dall'orario stabilito dal Giudice arbitro, ovvero al momento in cui il suo incontro viene chiamato, viene escluso dalla gara; tuttavia, quando la sua eliminazione sia di grave detrimento per il torneo, può essere ammesso a giocare a discrezione del Giudice arbitro, che infligge al giocatore il provvedimento dell'ammonizione.
4. In casi di comprovata forza maggiore, il Giudice arbitro può fissare nuovamente l'incontro.

Articolo 2.3 - Assenza - Ritiro

1. Il giocatore che, iscritto ad una manifestazione, non si presenti ovvero si ritiri dopo la chiusura delle iscrizioni, senza giustificato motivo, è sottoposto a procedimento disciplinare.
2. Costituiscono aggravanti:
 - a) l'essere testa di serie;
 - b) la partecipazione contemporanea ad altra manifestazione individuale.
3. Il giocatore che non disputa la semifinale o la finale di un torneo individuale, ancorché per prendere parte ad un incontro di un Campionato nazionale o di altra manifestazione a squadre, è sottoposto a procedimento disciplinare per ritiro ingiustificato.

Articolo 2.4 – Abbigliamento ed equipaggiamento

1. Il giocatore deve vestire e presentarsi per giocare indossando una tenuta da gioco pulita e decorosa.
2. Durante un incontro (incluso il palleggio preliminare) non si possono indossare bluse, calzoncini da ginnastica, camicie o altro abbigliamento intimo od improprio.
3. Durante il palleggio preliminare, il giocatore può indossare la tuta o altro abbigliamento idoneo per il riscaldamento, purché conforme alle disposizioni di questo Codice; tale abbigliamento per il riscaldamento può essere indossato durante l'incontro solo con il permesso del Giudice arbitro.
4. Le scarpe devono avere una suola tale da non arrecare danno alla superficie di gioco.
5. I compagni di doppio devono indossare una tenuta di colore simile.
6. I dubbi circa la regolarità di un capo di abbigliamento o di equipaggiamento devono essere risolti prima dell'inizio del gioco dall'Arbitro o dal Giudice arbitro, che possono ordinare di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento; se non vi ha provveduto l'Arbitro, il Giudice arbitro ha facoltà di intervento in qualunque momento dell'incontro.
7. Il giocatore che rifiuti di assoggettarsi alle decisioni dell'Arbitro o del Giudice arbitro ovvero che non sia in grado di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento entro quindici minuti viene ammonito e può essere escluso dalla gara

Articolo 2.5 – Pubblicità

1. Le scritte pubblicitarie consentite sull'abbigliamento e l'equipaggiamento di un giocatore, durante gli incontri, le conferenze-stampa e le cerimonie del torneo, sono le seguenti:
 - a) magliette, maglioni e giacche.
 - maniche: una denominazione commerciale (non quella di fabbrica) su ogni manica, che non sia superiore a $19,5\text{ cm}^2$ più un marchio di fabbrica su ogni manica, che non sia superiore a 52 cm^2 ; all'interno dei 52 cm^2 se vi è una scritta del marchio, non deve superare i 26 cm^2 ; nel caso di abbigliamento senza maniche, le due denominazioni commerciali, non superiori a $19,5\text{ cm}^2$, possono essere messe sulla parte anteriore dell'abbigliamento
 - sul davanti o sul retro o sul colletto: due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm^2 od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm^2 ;
 - b) calzoncini e gonne.
 - due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm^2 od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm^2 ;
 - i calzoncini scaldamuscoli possono avere un solo marchio di fabbrica non superiore a 13 cm^2 ;
 - c) calzini e scarpe: un marchio di fabbrica per ogni calzino e per ogni scarpa; il marchio su ciascun calzino deve essere al massimo di 13 cm^2 ;
 - d) racchetta: marchi di fabbrica del costruttore della racchetta o delle corde sulle corde;
 - e) berretto, fascetta per il capo, polsino: un marchio di fabbrica non superiore a 13 cm^2 ;
 - f) borse, asciugamani ed altri equipaggiamenti od accessori: marchi di fabbrica dei costruttori degli equipaggiamenti su ciascun capo più due distinte denominazioni commerciali su una borsa, che non siano ciascuno superiore a 26 cm^2 .
2. La denominazione ufficiale dell'affiliato, sia letterale sia in forma grafica, non costituisce pubblicità e:
 - a) nelle competizioni individuali, deve essere contenuta nelle dimensioni e nelle posizioni indicate per le scritte pubblicitarie, in aggiunta a quest'ultime;
 - b) nelle competizioni a squadre, apposta una sola volta per ciascun capo di abbigliamento, non è soggetta alle limitazioni sopra indicate, salve le previsioni specifiche per ogni singolo Campionato.

Articolo 2.6 - Palleggio preliminare

1. Dopo il palleggio preliminare, della durata di cinque minuti, a cui i giocatori sono tenuti nel rispetto delle esigenze di riscaldamento degli avversari, l'Arbitro ordina di iniziare il gioco, che deve essere continuo secondo quanto stabilito dalle Regole di gioco.
2. Il giocatore, che non inizia il gioco entro venti secondi, è soggetto all'applicazione delle violazioni di tempo e dello schema di punteggio penalizzato.

Articolo 2.7 - Gioco continuo

1. All'ordine dell'Arbitro, dopo il termine del palleggio preliminare, i giocatori devono iniziare a giocare; il gioco deve essere continuo ed il giocatore non può differire il gioco senza motivo, per alcuna ragione, inclusa la perdita di efficienza fisica.
2. Possono passare al massimo venticinque secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del punto successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
3. Quando si cambia lato del campo, possono trascorrere al massimo novanta secondi dal momento in

cui la palla va fuori gioco al termine del gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del gioco successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio. Dopo il primo gioco di ogni partita e al tie-break i giocatori devono cambiare lato del campo senza alcuna sosta.

4. Al termine di ogni partita, indipendentemente dal punteggio, vi è il riposo di centoventi secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine della partita al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta della partita successiva.
5. Se al termine della partita la somma dei giochi è pari, non si cambia lato del campo fino al termine del primo gioco della partita successiva.

Articolo 2.8 - Sospensioni del gioco per situazioni di rilevanza medica o altro

1. La continuità del gioco, come precedentemente indicato, può essere interrotta per situazioni di rilevanza medica, sanguinamento, vomito, per andare in bagno o per cambiare l'abbigliamento (per le donne) o altro, per le finalità e con le modalità indicate nell'Appendice V del presente Regolamento, riportata in calce.
2. Ogni violazione di questa regola da parte del giocatore è soggetta alle penalità previste dal Codice di condotta, per violazione di tempo o per comportamento antisportivo.

Articolo 2.9 - Violazioni di tempo e relative penalità

1. Il ribattitore deve giocare secondo il ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto a battere.
2. La prima violazione di tempo riferita al contenuto di questo articolo è punita con un avvertimento ed ogni successiva non consecutiva con la perdita di un punto.
3. Il giocatore non può ricevere penalità, per violazioni di tempo, una di seguito all'altra, perché dilazioni consecutive devono essere penalizzate come violazioni del Codice, a meno che non vi sia stato un cambio di campo.
4. Quando l'infrazione è dovuta a perdita di efficienza fisica, incidente o altra condizione di rilevanza medica, rifiuto di riprendere il gioco o mancato ritorno in campo al termine del tempo concesso, a questa perdita di tempo, quale violazione del Codice di condotta, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

Articolo 2.10 - Massimo impegno

1. I giocatori si devono impegnare al massimo delle loro possibilità per vincere l'incontro.
2. Ogni infrazione di questa norma comporta l'applicazione, da parte dell'Arbitro, dello schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare anche gli altri provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

Il giocatore che non si impegna al massimo delle proprie possibilità per vincere l'incontro è soggetto all'applicazione del punteggio penalizzato?

- *SI.*

Un giocatore che non si impegna al massimo può essere ammonito e anche espulso dalla manifestazione con requisizione dei premi?

- *SI.*

Articolo 2.11 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori

1. Salva la facoltà di cui al successivo comma, il giocatore non può ricevere istruzioni durante l'incontro; è istruzione al giocatore qualunque tipo di comunicazione, udibile o visibile.

2. Nei tornei individuali di tennis, ad esclusione dei tabelloni di prima e seconda categoria (tornei open o limitati) e dei Campionati italiani, i giocatori hanno la facoltà di ricevere istruzioni, all'interno del campo, dal loro maestro o tecnico nazionale durante il riposo alla fine di ogni partita; nelle gare individuali o a squadre di padel, ogni coppia di giocatori ha la facoltà di ricevere istruzioni dal proprio istruttore di secondo livello o maestro, purchè ciò avvenga durante i periodi di riposo. Tale facoltà è concessa
previo versamento, esclusi i giocatori gold, della relativa quota federale al Giudice arbitro prima dell'inizio di ciascun incontro
3. Il giocatore si deve fare anche carico di proibire, nell'ambito del torneo, al proprio maestro o tecnico nazionale di commettere oscenità verbali o gestuali, offese verbali o fisiche ad un Ufficiale di gara, all'avversario, agli spettatori o alle altre persone e di dare, fare, emettere, autorizzare o sottoscrivere qualunque affermazione pubblica che ha o potrebbe avere un effetto pregiudizievole o dannoso all'interesse del torneo o dei suoi Ufficiali di gara.
4. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
5. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento e può ordinare al maestro o tecnico nazionale di lasciare il luogo dell'incontro o del torneo; se lo stesso non rispetta l'ordine, il giocatore interessato viene espulso dal torneo.

Si deve punire con il codice di comportamento il giocatore che riceve consigli mediante segni fatti in modo discreto (Coaching)?

- *L'arbitro deve intervenire con il sistema di punteggio penalizzato appena si accorge che vengono dati consigli con parole o gesti solo se nel torneo non è stato autorizzato l'OFF COURT COACHING.*

Può un giocatore ricevere consigli durante un periodo di riposo autorizzato, secondo la regola 30, o quando il gioco è interrotto ed egli lascia il campo?

- *SI. In queste circostanze, quando il giocatore non è in campo, non c'è restrizione alcuna nel dare consigli. N.B. può ricevere consigli se il gioco è sospeso. Se il giocatore va in bagno o durante il cambio di campo, il gioco è stoppato e quindi non può ricevere consigli (manifestazione individuale)*

Articolo 2.12 - Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento

1. I giocatori, durante una gara (compreso il palleggio preliminare), non devono colpire, calciare oppure lanciare, con violenza, in collera o in modo pericoloso, le palle, la racchetta od altro equipaggiamento, a meno che ciò non avvenga nel logico sviluppo di un punto.
2. Ogni infrazione a questa norma comporta l'applicazione dello schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Sono violazioni di palla il colpirla in modo da farla uscire dalla recinzione del campo, il colpirla pericolosamente o senza attenzione dentro il campo, senza tener conto delle conseguenze.
5. Sono violazioni che riguardano la racchetta o l'equipaggiamento il rompere o danneggiare intenzionalmente, pericolosamente e violentemente la racchetta o l'equipaggiamento oppure colpire con rabbia, intenzionalmente e violentemente, il campo, la sedia dell'Arbitro oppure gli altri arredi permanenti.

Cosa si intende per abuso di palla?

- *lancio intenzionale della palla fuori o dentro il campo o violento contro qualcosa o qualcuno, colpita con la racchetta o in qualunque altro modo, senza attenzione o con stizza, senza pensare alle conseguenze.*

Cosa si intende per abuso di arredi e/o di equipaggiamento?

- *colpire con rabbia, intenzionalmente e violentemente il campo, o gli arredi permanenti danneggiandoli, colpire o lanciare con violenza la racchetta, rompere o danneggiare intenzionalmente e violentemente l'equipaggiamento.*

Articolo 2.13 - Parole e gesti osceni - Abusi verbali

1. I giocatori non devono dire parole oscene e fare gesti osceni e abbandonarsi ad abusi verbali nell'ambito della manifestazione; se tale infrazione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), al giocatore viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
2. Inoltre, in circostanze flagranti e particolarmente dannose al torneo, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
3. Per parole oscene si intendono quelle che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrarie alla pubblica decenza, pronunciate ad alta voce, in modo da essere udite dall'Arbitro o dagli spettatori o dai Giudici di linea o dai raccattapalle.
4. Per gesti osceni si intendono i segni fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrari alla pubblica decenza.
5. Per abusi verbali si intendono la bestemmia, il turpiloquio, l'imprecazione ed ogni altro tipo di intemperanza..

Quali sono le oscenità udibili? E le visibili?

- parole o gesti che offendono il comune senso del pudore e sono contrarie alla pubblica decenza, udite o viste.

Cos'è un abuso verbale? (offese)

- linguaggio sconcio o ingiurioso verso persone (team arbitrale, assistenti, raccattapalle, avversari, spettatori, organizzatori). Affermazioni che indichino disonestà, disprezzo, insulti.
- usare il buon senso ma mai permettere parole moralmente e socialmente inaccettabili verso qualcuno.

Articolo 2.14 - Offese verbali

1. I giocatori, nell'ambito della manifestazione, non devono usare espressioni offensive nei confronti degli Ufficiali di gara, degli avversari, degli spettatori o di altre persone.
2. Se tale infrazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Per offese verbali si intendono le affermazioni, indirizzate ad un Ufficiale di gara, all'avversario, ad uno spettatore o ad altre persone, che indichino disonestà, disprezzo, insulti o che siano altrimenti offensive.

Articolo 2.15 - Aggressione

1. I giocatori non devono mai aggredire fisicamente l'Ufficiale di gara, l'avversario, lo spettatore od altra persona, nell'ambito della manifestazione.
2. Se tale aggressione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro adotta i provvedimenti previsti dal presente Regolamento ed invia rapporto al Giudice sportivo per i provvedimenti di competenza.
4. Per aggressione fisica si intende l'atto che porta al contatto fisico non consentito con l'Ufficiale di gara, con l'avversario, con lo spettatore o con qualunque altra persona.

Cos'è un abuso fisico? (aggressione)

- lanciare qualcosa verso qualcuno colpendolo.
- aggredire, percuotere o ledere l'integrità fisica di qualcuno.
- violenze o semplici contatti fisici provocatori non consentiti con chiunque.

Articolo 2.16 - Abbandono del campo

1. Il giocatore che abbandona il campo (anche durante il palleggio preliminare), senza il permesso del Giudice arbitro o dell'Arbitro, viene espulso dalla manifestazione.

Il giocatore che abbandoni il campo senza il permesso dell'arbitro o del giudice arbitro, è soggetto all'applicazione del punteggio penalizzato?

- *NO, è soggetto all'espulsione dalla manifestazione.*

Articolo 2.17 – Mancato completamento dell'incontro

1. Il giocatore deve portare a termine l'incontro a meno che sia impossibilitato a farlo.
2. Il giocatore che non completa l'incontro viene espulso dalla manifestazione e, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

Articolo 2.18 – Doppio

1. Gli avvertimenti, le penalità di punti e di giochi o l'espulsione in applicazione del Codice di condotta sono irrogati alla coppia e non al singolo giocatore.
2. Le sanzioni per tutte le altre infrazioni sono irrogate solo nei confronti del giocatore che le ha commesse, a meno che non le abbiano commesse entrambi.

Articolo 2.19 - Premiazione

1. I giocatori che partecipano alle finali di una manifestazione, a richiesta dell'affiliato organizzatore, devono presenziare alla cerimonia finale di premiazione, se viene effettuata alla fine dell'incontro.
2. L'infrazione a questa norma è punita con la proposta al Giudice nazionale o territoriale competente della confisca, totale o parziale, dei premi.

Articolo 2.20 - Comportamento antisportivo

1. I giocatori si devono comportare in modo sportivo e rispettare l'autorità degli Ufficiali di gara, i diritti degli avversari, degli spettatori e degli altri.
2. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Per comportamento antisportivo si intende ogni condotta scorretta, che sia valutata dal Giudice arbitro o dall'Arbitro offensiva o di danno allo sport e che non sia espressamente contemplata negli articoli precedenti del presente Codice.

Cosa si intende per condotta antisportiva?

- *sputare con rabbia;*
- *oltrepassare la rete per verificare un segno;*
- *non ritirare un premio;*
- *rifiutare sistematicamente lo scambio provocando falli in modo intenzionale;*
- *disturbo o perdite di tempo volontarie, mancare di rispetto alle autorità o ai diritti altrui;*
- *tenere una condotta scorretta e offensiva allo stesso sport.*

Articolo 2.21 - Punteggio penalizzato per violazioni del Codice

1. Lo schema di punteggio penalizzato, da applicare per le infrazioni descritte negli articoli precedenti, con eccezione delle violazioni di tempo, è il seguente:
prima infrazione.....avvertimento;
seconda infrazione.....punto all'avversario;
terza infrazione e successive.....gioco all'avversario.
2. Dopo la terza infrazione, il Giudice arbitro decide se ogni successiva violazione costituisce motivo di

espulsione.

3. Le penalizzazioni vengono inflitte dall'Arbitro; quando non vi provveda, il Giudice arbitro deve ordinarne all'Arbitro l'applicazione.
4. Quando l'incontro è diretto da un arbitro non iscritto nell'Albo (compresa l'adozione del Codice di arbitraggio senza arbitro) e questi non provveda all'applicazione del punteggio penalizzato, il Giudice arbitro vi provvede autonomamente.

Il punteggio penalizzato è applicato dall'arbitro e dal giudice arbitro?

- solo dall'arbitro.
- quando questi non vi provveda, il giudice arbitro deve ordinarne all'arbitro l'applicazione. Se l'arbitro non è iscritto all'albo e non vi provveda, il giudice arbitro lo fa autonomamente

L'applicazione del punteggio penalizzato non impedisce al G.A. di prendere contemporaneamente provvedimenti disciplinari.

- vero, ma solo per i casi più gravi.

SINTESI

VIOLAZIONI DI TEMPO

VIOLAZIONI DI TEMPO	VIOLAZIONI DEL CODICE DI CONDOTTA (PERDITA DI TEMPO VOLONTARIA)
<u>NAZIONALE</u>	<u>TUTTE LE COMPETIZIONI</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Avvertimento, punto, punto, 	<ul style="list-style-type: none"> • Avvertimento • Punto di penalizzazione • Gioco di penalizzazione • Gioco o esclusione dalla gara • Gioco o esclusione dalla gara • ecc.
<p><u>DAVIS CUP, FED CUP, ATP, GRAND SLAM TOURNAMENTS & ITF, MEN'S CIRCUIT</u></p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Server: warning, loss of serve, loss of serve, • Receiver: warning, point, point, 	
<p><u>ITF WOMEN'S CIRCUIT, ITF JUNIOR CIRCUIT, ITF SENIORS CIRCUIT & WTA</u></p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Warning, point, point, 	
<p>Situazioni che originano violazioni di tempo (giocatore troppo lento)</p>	<p>Situazioni che originano violazioni di codice</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Battuta: oltre i 25 secondi tra ogni punto • Oltre i 90 secondi al cambio di lato del campo, anche dopo aver annunciato, durante il cambio di campo, i 15 secondi residui • Oltre i 120 secondi al riposo al termine della partita, anche dopo aver annunciato, al cambio di campo i 15 secondi residui • Non seguire il ragionevole ritmo del battitore (come guida tra i 12 e i 15 secondi) • Oltre i 10 minuti previsti dalla regola delle condizioni estreme del tempo (solo tennis femminile) 	<ul style="list-style-type: none"> • Rifiuto di riprendere a giocare • Dopo la richiesta di ripresa del gioco (Let's play) • Dopo una violazione di tempo (qualora non sia stato giocato nessun altro punto) • Dopo un trattamento medico (dopo 30 secondi dalla chiamata di "tempo") • Dopo 90 secondi dal cambio di campo in cui si sia chiesto un trattamento medico • Dopo il riposo al termine della partita in cui si sia chiesto un trattamento medico • Dopo uno stop per condizione medica non trattabile • Lasciare il campo nel proprio tempo autorizzato (break per il bagno oltre quelli permessi)

VIOLAZIONI DI CODICE

Prima infrazione	Avvertimento
Seconda infrazione	Punto all'avversario
Terza infrazione	Gioco all'avversario
Dopo la terza infrazione	Il GA decide se penalizzare con un ulteriore gioco o se l'infrazione costituisce motivo di espulsione
Alcuni esempi sanzionabili	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rifiuto di giocare dopo la chiamata 'riprendi a giocare' 2. Ritardo nel riprendere il gioco dopo il trattamento medico 3. In ritardo dopo l'accertamento di un infortunio 'non trattabile' 4. Abuso di palla, racchetta, verbale, fisico, oscenità udibili o visibili etc.. 5. Comportamento antisportivo 6. Istruzioni non dovute

Differenze tra discipline

VIOLAZIONI DI TEMPO : Confronto

1. **Tempo tra i punti:**
 - **Tennis: 25 secondi.**
 - **Padel e Beach Tennis:** 20 secondi (più rapido).
 - **Pickleball:** Non esiste un limite di tempo specifico tra i punti. Tuttavia, i giocatori sono incoraggiati a mantenere un ritmo di gioco continuo e dopo la chiamata del punteggio il battitore ha **10 secondi** per servire altrimenti viene dichiarato fallo.
2. **Cambi di campo:**
 - Le tre discipline concedono una pausa di **90 secondi**.
 - **Pickleball:** Durante i cambi di campo, è consentita una pausa di 60 secondi.
3. **Fine del set:**
 - Le tre discipline concedono una pausa di **120 secondi**.
 - **Pickleball:** concessa una pausa di **120 secondi**.

VIOLAZIONI DEL CODICE DI CONDOTTA : Confronto

- Nel padel **non esiste la penalità di un game**, mentre nel tennis e nel beach tennis si arriva alla perdita di un game prima della squalifica.
- La progressione delle penalità nel padel è più semplice e immediata, limitandosi all'assegnazione di punti e alla squalifica.
- **Nel Pickleball** le violazioni del codice di condotta sono gestite attraverso un sistema di sanzioni progressive, mirato a mantenere l'integrità e la sportività del gioco. Ecco una panoramica dettagliata delle possibili sanzioni:
- **1. Ammonizione Verbale:**
Descrizione: l'arbitro può emettere un richiamo verbale per comportamenti inappropriati minori, come linguaggio discutibile o proteste eccessive.
- **2. Ammonizione Tecnica:**
Descrizione: se il comportamento scorretto persiste o è di natura più grave, l'arbitro può emettere un'ammonizione tecnica.
Conseguenze: non comporta la perdita immediata di punti, ma serve come avvertimento formale.
- **3. Fallo Tecnico:**
Descrizione: in caso di ulteriori infrazioni dopo un'ammonizione tecnica, l'arbitro può assegnare un fallo tecnico.
Conseguenze: comporta la perdita di un punto per il giocatore o la squadra responsabile.
- **4. Decadenza della Partita o dell'Incontro:**

Descrizione: se le violazioni continuano o sono particolarmente gravi, l'arbitro ha l'autorità di dichiarare la decadenza della partita o dell'intero incontro.

Conseguenze: il giocatore o la squadra colpevole perde automaticamente la partita o l'incontro.

- **5. Espulsione dal Torneo:**

Descrizione: per comportamenti estremamente gravi o ripetuti, l'arbitro può raccomandare al Direttore del Torneo l'espulsione del giocatore o della squadra dal torneo.

Conseguenze: il giocatore o la squadra viene rimossa dal torneo e può essere soggetta a ulteriori sanzioni disciplinari.

ESTRATTO DAL VADEMECUM UU.GG.

Appendice E – Incontri disputati senza arbitro

DIRETTIVE PER GIUDICI ARBITRI / ASSISTENTI

Il Codice di arbitraggio senza arbitro ("il Codice") si applica negli incontri delle manifestazioni individuali e dei Campionati a squadre, quando il regolamento consente di giocare senza un arbitro. Le sue norme hanno lo scopo di gestire nella stessa maniera situazioni analoghe che si verificano sul campo di gioco, in assenza di un arbitro ufficiale. È opportuno che il giudice arbitro della manifestazione in cui gli incontri si giocano in queste condizioni si assicuri che il CASA (Appendice II di RTS) sia esposto visibilmente nel luogo di disputa della manifestazione.

In questo tipo di incontri è opportuno che il Giudice arbitro (ed i suoi eventuali assistenti) si sposti frequentemente tra i campi in modo da avere tutte le situazioni sotto controllo ed essere pronto ad intervenire, se richiesto dai giocatori. I giocatori apprezzano avere un facile rapporto con gli ufficiali di gara quando sorge qualunque problema.

Dispute sulle chiamate (incontri giocati non su terra battuta)

Se il giudice arbitro (o l'assistente) è chiamato in campo per dirimere una disputa su una chiamata e non guardava l'incontro in quel momento, deve chiedere al giocatore che ha fatto la chiamata (dal proprio lato del campo) se è sicuro della chiamata fatta. Se il giocatore conferma la chiamata, il punto rimane acquisito con questa chiamata.

Se appare evidente che sarebbe preferibile avere un arbitro per l'incontro, è opportuno cercare un arbitro che assuma tutti i doveri arbitrali e faccia tutte le chiamate dalla sedia. Se questo non è possibile (per es. non c'è un arbitro esperto a disposizione, non c'è la sedia dell'arbitro), un'altra soluzione per il giudice arbitro (o assistente) è quella di stare in campo a guardare la rimanente parte dell'incontro. Il giudice arbitro a questo punto avvisa i giocatori che correggerà ogni chiamata palesemente errata ed il giocatore perderà il punto.

Inoltre, se un giocatore fa una chiamata palesemente errata, il giudice arbitro può applicare la penalità per violazione del codice di condotta, per comportamento anti-sportivo, se è certo che il giocatore lo ha fatto di proposito.

Chiamate palesemente errate

Se il giudice arbitro (o assistente) è fuori dal campo e, mentre guarda l'incontro, un giocatore fa una chiamata palesemente errata, può entrare in campo e dire al giocatore che la chiamata errata è da considerarsi, per questa volta, un disturbo involontario ed il punto è rigiocato. Il giudice arbitro (o assistente) deve poi avvisare il giocatore che ogni ulteriore chiamata errata è considerata come un disturbo volontario con conseguente perdita del punto.

Inoltre può essere applicata una violazione del Codice di condotta per comportamento antisportivo, se il giudice arbitro è sicuro che il giocatore chiama le palle in maniera vistosamente errata.

Di norma il giudice arbitro (o assistente) deve fare attenzione a non essere troppo coinvolto in un incontro se "non è richiesto o non sia strettamente necessario" ovvero ad applicare la regola del disturbo per chiamate molto vicine alla riga che potrebbero essere state chiamate in maniera errata.

Inoltre, prima di usare la regola del disturbo, il giudice arbitro (o assistente) deve essere sicuro, al di sopra di ogni ragionevole dubbio, che è stata fatta una chiamata "palesemente" errata.

Dispute riguardanti l'ispezione del segno (solo su campi in terra battuta).

Se il giudice arbitro (o assistente) è chiamato in campo per risolvere una controversia su un segno della palla, deve prima di tutto accertare se i giocatori sono d'accordo su quale sia il segno. Se i giocatori sono d'accordo su quale sia il segno, ma sono in disaccordo sulla lettura dello stesso, il giudice arbitro deve decidere se il segno mostra che la palla era dentro o fuori.

Se il segno non è leggibile o non si trova, rimane la chiamata originale.

Se i giocatori sono in disaccordo su quale sia il segno, il giudice arbitro deve cercare di accertare dai giocatori che tipo di colpo è stato giocato e la direzione dalla quale la palla è stata colpita. Questo può aiutare nel decidere quale sia il segno giusto. Se quest'informazione non è d'aiuto, vale la chiamata del giocatore dal cui lato si trova il segno.

Se appare evidente che è preferibile avere un arbitro per l'incontro, è opportuno cercare un arbitro che assuma tutti i doveri arbitrali e faccia tutte le chiamate dalla sedia.

Se questo non è possibile (per es. non c'è un arbitro esperto a disposizione, non c'è la sedia dell'arbitro), un'altra soluzione per il giudice arbitro (o assistente) è quella di stare in campo a guardare la rimanente parte dell'incontro. Il giudice arbitro a questo punto avvisa i giocatori che correggerà ogni chiamata palesemente errata e se richiesto verificherà i segni dubbi.

Dispute riguardanti il punteggio.

Se il giudice arbitro (o assistente) è chiamato in campo per risolvere una disputa sul punteggio, deve ricostruire i punti od i giochi significativi con i giocatori per scoprire i punti od i giochi sui quali i giocatori sono d'accordo. Tutti i punti o giochi sui quali i giocatori sono d'accordo rimangono acquisiti e solo quelli sui quali non c'è accordo devono essere rigiocati.

Per esempio, un giocatore sostiene che il punteggio è 40-30 ed il suo avversario invece sostiene che sia 30-40. Valutato il punteggio con i giocatori, si comprende che sono in disaccordo solo su chi ha vinto il primo punto del gioco. La decisione corretta è quindi quella di continuare il gioco da 30-30, dal momento che entrambi i giocatori sono d'accordo sul fatto che l'avversario si è aggiudicato due punti in quel gioco.

Quando è un gioco ad essere in discussione, si applica lo stesso principio. Per esempio, un giocatore sostiene che sta conducendo 6-5, ma il suo avversario non è d'accordo, sostenendo di essere lui a condurre 6-5. Dopo avere discusso la sequenza dei giochi, si comprende che entrambi i giocatori sostengono di avere vinto il primo gioco. La corretta decisione è continuare il gioco da 5-5, dal momento che entrambi i giocatori sono d'accordo sul fatto che il proprio avversario si è aggiudicato 5 giochi in quella partita. Il giocatore che ha ricevuto nell'ultimo gioco batte nel gioco successivo.

Dopo avere risolto ogni questione riguardante il punteggio è importante per il giudice arbitro (o assistente) ribadire la necessità che il battitore chiami il punteggio prima d'ogni prima battuta, con tono chiaro e forte abbastanza da poter essere sentito dal suo avversario.

Altri problemi

Ci sono altri problemi difficili da gestire in assenza dell'arbitro. Se la disputa riguarda un colpo nullo (let), un doppio rimbalzo (not up) od altro fallo (foul-shots), come la palla giocata prima che oltrepassi la rete, il giudice arbitro (o assistente) deve cercare di capire l'accaduto da quanto riferitogli dai giocatori e quindi prendere la decisione appropriata.

I falli di piede possono essere chiamati soltanto dal giudice arbitro (o assistente) e non dal ribattitore. In ogni caso per chiamare il fallo di piede, l'ufficiale di gara deve stare nel campo durante l'incontro. Gli ufficiali di gara che stanno fuori dal campo non sono autorizzati a chiamare il fallo di piede.

Le istruzioni ai giocatori (coaching), così come le violazioni di tempo o del codice, possono essere rilevate soltanto dal giudice arbitro (o assistente); è quindi estremamente importante che gli ufficiali di gara osservino la condotta sia dei giocatori sia degli allenatori. Quando viene rilevata una violazione del codice di condotta od una violazione di tempo, il giudice arbitro (o assistente) deve andare in campo prima possibile, per informare i giocatori che è stata inflitta la violazione e che rimarrà in campo per il resto dell'incontro.

I giocatori che non seguono sportivamente queste procedure sono soggetti alle penalità previste dal Codice di condotta per comportamento antisportivo, limitandone l'applicazione solo alle situazioni palesi.

CODICE DI ARBITRAGGIO SENZA ARBITRO

Regola 1 - Ambito di applicazione

1. Il Codice di arbitraggio senza arbitro ("il Codice") si applica negli incontri delle manifestazioni individuali e dei Campionati a squadre, quando il regolamento consente di giocare senza un arbitro.
2. Le sue norme hanno lo scopo di gestire nella stessa maniera situazioni analoghe che si verificano sul campo di gioco, in assenza di un arbitro ufficiale.
3. In tali casi è opportuno che il Giudice arbitro (ed i suoi eventuali assistenti) si sposti frequentemente tra i campi in modo da avere tutte le situazioni sotto controllo ed essere pronto ad intervenire, se richiesto dai giocatori.

Regola 2 - Correttezza e collaborazione

1. Il Codice non evita la frode, ma consente ai giocatori corretti di svolgere le funzioni dell'Arbitro senza trarre indebiti vantaggi.
2. I giocatori debbono impegnarsi per ottenere precisione nelle chiamate.
3. Ciascun giocatore deve conoscere le Regole di gioco, evitando discussioni inutili quando l'avversario applica tali Regole.

Regola 3 - Beneficio del dubbio

1. Principio fondamentale è dare all'avversario il beneficio del dubbio: ogni palla, che non può essere chiamata "fuori" con sicurezza, è "buona" e rimane in gioco.
2. Nessun punto deve essere rigiocato perché il giocatore non è sicuro se la palla è fuori o buona.

Regola 4 - Punteggio

1. Il battitore deve annunciare il conto dei giochi prima della sua prima battuta ed il conto dei punti prima di ogni battuta.
2. Se il Giudice arbitro è chiamato in campo per risolvere una controversia sul punteggio, deve esaminare e discutere con i giocatori i punti od i giochi rilevanti per definire i punti od i giochi su cui i giocatori concordano o non concordano.
3. Tutti i punti od i giochi su cui i giocatori concordano restano validi, mentre sono rigiocati quelli su cui i giocatori non sono d'accordo.
4. Dopo la soluzione della controversia, il Giudice arbitro deve ricordare ai giocatori la necessità che il battitore dichiari il punteggio prima di battere, a voce alta abbastanza da essere udito dall'avversario.
5. Iniziare a giocare un punto significa essere d'accordo con il punteggio annunciato e con le decisioni precedentemente assunte.

Caso 1	Un giocatore afferma che il punteggio è 40-30, mentre il suo avversario afferma che è 30-40. Il Giudice arbitro, parlando con i giocatori, si accorge che essi non concordano su chi si è aggiudicato il primo punto del gioco
<i>Decisione</i>	<i>La decisione corretta è riprendere il gioco sul punteggio di 30-30, poiché entrambi i giocatori concordano sul fatto che l'avversario si è aggiudicato due punti.</i>
Caso 2	Un giocatore dichiara di essere in vantaggio di 4 giochi a 3, ma il suo avversario dichiara che invece il punteggio è 3-4 in suo favore. Il Giudice arbitro, ricostruendo gli avvenimenti con i giocatori, si accorge che entrambi sono convinti di essersi aggiudicato il primo gioco

<i>Decisione</i>	<i>La decisione corretta è riprendere il gioco sul punteggio di 3 giochi pari, poiché entrambi i giocatori concordano sul fatto che l'avversario si è aggiudicato tre giochi. Il giocatore che ha ribattuto nell'ultimo gioco, batte nel gioco seguente.</i>
------------------	--

Regola 5 - Chiamate

1. Ciascun giocatore fa tutte le chiamate nel proprio lato di campo; può aiutare l'avversario a fare le chiamate se questi lo richiede, può sempre chiamare contro sé stesso (con eccezione della prima battuta del proprio compagno, in doppio).
2. Ogni chiamata deve essere fatta immediatamente; altrimenti, la palla rimane in gioco.
3. Il giocatore che chiama erroneamente "fuori" una palla buona perde il punto; il punto non viene mai rigiocato.
4. Tutte le chiamate debbono essere fatte a voce alta e chiara, accompagnate con gesti esplicativi, quando sia necessario od opportuno.
5. Non si deve mai chiedere l'aiuto di spettatori per fare una chiamata.

Caso 1	Il Giudice arbitro è chiamato a risolvere una disputa su una chiamata in un campo non di terra battuta in un incontro che non stava guardando.
<i>Decisione</i>	<i>Il Giudice arbitro chiede al giocatore che ha fatto la chiamata se è sicuro; se il giocatore conferma la sua chiamata originaria, il punto resta assegnato. Se appare opportuno che l'incontro sia arbitrato, il Giudice arbitro cerca un arbitro; se non è possibile, può rimanere in campo controllando il resto dell'incontro, avvertendo i giocatori che provvederà a correggere ogni chiamata chiaramente errata, dando il punto perso al giocatore che l'ha effettuata.</i>
Caso 2	Il Giudice arbitro è chiamato a risolvere una disputa su una chiamata in un campo di terra battuta.
<i>Decisione</i>	<i>Il Giudice arbitro chiede ai giocatori se concordano sul segno lasciato dalla palla. Se i giocatori concordano sul segno, ma non sulla sua lettura, il Giudice arbitro provvede alla lettura assegnando il punto all'uno od all'altro giocatore; se il segno non è chiaramente leggibile, vale la chiamata originaria. Se i giocatori non concordano neppure sul segno, il Giudice arbitro cerca di ricostruire l'accaduto con l'aiuto dei giocatori, valutando la tipologia e la direzione del colpo, per decidere quale sia il segno giusto. Se non è possibile, la chiamata originaria resta valida. Se appare opportuno che l'incontro sia arbitrato, il Giudice arbitro cerca un arbitro; se non è possibile, può rimanere in campo controllando il resto dell'incontro, avvertendo i giocatori che provvederà a correggere ogni chiamata chiaramente errata, dando il punto perso al giocatore che l'ha effettuata.</i>

Regola 6 - Conseguenze della chiamata

1. La chiamata fatta dal giocatore interrompe il gioco.
2. Se un giocatore, in doppio, chiama la palla "fuori" ed il suo compagno la dichiara "buona", la palla deve essere giudicata "buona".
3. Solo sulla terra battuta i giocatori possono verificare il segno lasciato sul terreno dalla palla chiamata.

Regola 7 - Chiamate sulla battuta

1. Ciascun giocatore può chiamare il "net" sulla battuta.
2. Il compagno del battitore non può chiamare "fuori" la prima battuta, perché il ribattitore può giudicarla buona ed effettuare la risposta, ma può chiamare "fuori" la seconda battuta, perché ciò aggiudica il punto.

Regola 8 - Fallo di piede

1. La chiamata di "fallo di piede" viene effettuata solo dal Giudice arbitro che sta in campo, ma non da ufficiali di gara che stiano fuori del campo.
2. La chiamata può essere effettuata anche dal compagno del battitore, nel doppio.

Regola 9 - Altre chiamate

1. Le chiamate relative alla palla che tocca un giocatore, ad un giocatore che tocca la rete, ad un giocatore che tocca il campo avversario (c.d. invasione), ad un giocatore che tocca la palla prima che abbia oltrepassato la rete, al doppio rimbalzo sono effettuate solo dal giocatore che ha commesso l'infrazione.
2. In caso di contestazione, il Giudice arbitro chiamato in campo cerca di ricostruire l'accaduto con l'aiuto dei giocatori ed assume la decisione che gli appare più opportuna.
3. La violazione della regola per le istruzioni ai giocatori (coaching) e le violazioni di tempo e del Codice di condotta possono essere rilevate solo dal Giudice arbitro; in tal caso deve recarsi immediatamente in campo e notificare la violazione al giocatore; la sua decisione è definitiva.

Regola 10 – Chiamate palesemente errate

1. Se il Giudice arbitro che osserva un incontro stando fuori del campo si accorge che un giocatore fa chiamate palesemente errate, gli comunica che la chiamata errata è un disturbo involontario al suo avversario e che il punto deve essere rigiocato.
2. Tuttavia ogni successiva chiamata palesemente errata è considerata disturbo volontario e il giocatore perde il punto.
3. Inoltre, per una chiamata palesemente errata, può essere applicata una violazione del Codice di condotta per comportamento anti-sportivo, se il Giudice arbitro è certo che sia stata fatta di proposito.

Regola 11 - Intervento dell'Ufficiale di gara

1. Per disaccordo o dubbi sull'interpretazione delle regole, si deve interpellare l'Ufficiale di gara che dirige la manifestazione, o chi ne fa le veci; la sua decisione è definitiva.
2. L'Ufficiale di gara, o chi ne fa le veci, presente all'azione, a richiesta dei giocatori o in caso di contestazione, può intervenire anche nel merito dei fatti; la sua decisione è definitiva.
3. L'Ufficiale di gara deve evitare di essere coinvolto nell'incontro, se non è richiesto o non è necessario, nonché di applicare la regola del colpo disturbato per chiamate errate, se non è certo che sia stato commesso un errore.

CASI E DECISIONI



Casi e Decisioni

Arredi permanenti

Gli arredi permanenti comprendono le recinzioni, le tribune, i sedili, le sedie con i loro occupanti, gli arredi sopra e intorno al campo, l'arbitro, i giudici di linea ed i raccattapalle nei loro rispettivi posti. Inoltre, nel gioco di singolare, la porzione di rete e i pali al di là dei paletti del singolare.

- *vero.*

Possono essere attaccati oggetti al palo della rete?

- *Sì, a condizione che tali oggetti siano di dimensioni e collocazione ragionevoli ed approvati come Tecnologia per l'analisi del giocatore. Come guida, gli oggetti non devono superare 50 cm in larghezza (parallela mente alla rete), 40 cm di profondità (perpendicolarmente alla rete) e 122 cm in altezza; devono essere posti così da non estendersi più di 10 cm all'interno del palo della rete, per più di 20 cm al di sopra della rete e per più di 20 cm dal piano della rete.*

La palla

Se una palla in gioco si rompe, il colpo deve essere dichiarato nullo?

- *SI. In caso di palla rotta (e si è certi che sia quella giocata nel punto appena concluso) il punto si ripete.*

Dopo che un punto è stato completato, un giocatore chiede di rigiocare il punto, dicendo che la palla è sgonfia ed ingiocabile.

- *il punto rimane acquisito. Una palla sgonfia non è causa di ripetizione del punto, anche se l'arbitro decide che la palla deve essere sostituita.*

L'arbitro cambia una decisione di un giudice di linea sulla terra battuta. Il giocatore non è d'accordo e chiede di verificare il segno.

- *l'arbitro, se lo ritiene opportuno, verifica il segno per suo conto.*
 - *mai chiedere al giudice di linea di mostrare un segno dopo la correzione.*

Che palle si devono usare alla ripresa di un incontro sospeso, quando si devono cambiare dopo un determinato numero di giochi?

- *si devono usare le palle che erano in campo al momento della sospensione, ma quelle per il riscaldamento devono essere diverse, seppur di uguale usura.*

Se una palla in gioco si rompe, il colpo deve essere dichiarato nullo?

- *SI. In caso di palla rotta (e si è certi che sia quella giocata nel punto appena concluso) il punto si ripete*

Può un giocatore chiedere che una o più palle giacenti nel campo avversario siano tolte?

- *SI. Ma non lo può pretendere. Per la regola illustrata in precedenza, il giocatore che lascia una palla che giace sul campo si assume la responsabilità.*

La racchetta

Il piatto corde della racchetta può essere composta da più di uno strato di corde?

- *No. La regola parla chiaramente di uno strato e non di strati di corde incrociati. (regola 4 caso 1)*

Nell'eseguire la battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete prima che la palla abbia toccato terra. E' questo fallo o punto perso per il giocatore?

- *Il battitore perde il punto perché la sua racchetta tocca la rete mentre la palla è in gioco (regola 24 g).*

Nell'eseguire la battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete dopo che la palla ha toccato terra al di fuori del giusto campo di battuta. E' fallo o il giocatore perde il punto?

- *è fallo perché la palla non era più in gioco quando la racchetta ha toccato la rete. (regola 24 caso 2)*

Può un giocatore usare più di una racchetta contemporaneamente in qualsiasi momento della partita?

- *NO. Però un giocatore può cambiare racchetta al termine del punto quante volte vuole.*

La cordatura delle racchette può ritenersi ugualmente uniforme e piatta se le corde sono su più di un piano?

- *No. (regola 4 caso 2)*

Può un antivibratore essere sistemato sulle corde di una racchetta e, se così, dove può essere sistemato?

Sì, ma possono essere sistemati all'esterno delle corde Incrociate (sia sopra che sotto che ai lati) (regola 4 caso 3)

Punteggio in un gioco

Quando è adottato il sistema di punteggio No-Ad, sulla di parità a chi spetta decidere da quale lato del campo deve essere effettuato il servizio?

- *tale decisione spetta unicamente al ribattitore.*
- *solo nel caso di incontro di doppio misto, se è al servizio l'uomo questi deve servire obbligatoriamente in direzione del lato occupato in risposta dal ribattitore uomo. Nel doppio misto non c'è decisione, quindi anche la donna servirà obbligatoriamente verso il lato occupato dal ribattitore donna. In nessun caso i ricevitori possono invertire la posizione.*

Punteggio in un incontro

Tutti gli incontri, sia di singolare che di doppio, si svolgono al meglio delle tre partite, con tie-break in tutte le partite.

- *FALSO. Dipende da cosa prevede il regolamento della competizione*

Il sistema di punteggio alternativo (No-Ad) si adotta in tutte le manifestazioni?

- *NO. Tale sistema, facoltativo, può essere adottato in alternativa al tradizionale solo se previsto dal programma regolamento della manifestazione.*

Battitore e ribattitore

Il ribattitore deve ricevere sempre da dietro le linee delimitanti il suo campo?

- *NO, può stare dove vuole.*

Il battitore pretende che il ribattitore stia entro le linee delimitanti il suo campo. E' ciò obbligatorio?

- *No. Il ribattitore può stare dove meglio preferisce dalla sua parte del campo. (regola 8 caso 1)*

Scelta del campo e della battuta

Subito dopo il sorteggio all'inizio di un incontro inizia a piovere e l'incontro viene spostato al pomeriggio. Può il giocatore che aveva vinto il sorteggio cambiare la scelta già fatta?

- *SI. Chi ha vinto il sorteggio può scegliere per primo se cambiare la scelta. Può o meno esercitare questo diritto, ma se non lo fa, l'avversario, che aveva perso il sorteggio, può comunque cambiare la sua scelta.*

Palla che tocca un arredo permanente

Una colpo va a finire sull'arbitro o sulla sedia. Il giocatore sostiene che la palla sarebbe andata a cadere nel campo.

- *Il giocatore perde il punto (l'arbitro e la sedia sono arredi permanenti)*

Esecuzione della battuta

Come si comporta l'arbitro se il ribattitore pronto a ricevere diventa "non pronto" (senza giustificato motivo) quando il battitore inizia l'esecuzione della battuta?

- *deve ritenere che ciò costituisca disturbo volontario provocato dal ribattitore.*

Quando battere e ribattere

Come si comporta l'arbitro se il battitore serve quando il ribattitore si sta preparando a ricevere?

- *l'unico elemento di giudizio valido è la preventiva segnalazione da parte del ribattitore di non essere pronto; se ciò non avviene l'arbitro deve ritenere che il ribattitore era pronto a ricevere. Resta il fatto che chi batte deve assicurarsi che il ricevitore sia pronto e comunque osservare un ritmo ragionevole.*

Colpo nullo in battuta

Dopo un primo servizio in fallo, una palla proveniente da un altro campo entra nel campo in cui si sta giocando.

- *se il battitore aveva iniziato il movimento, allora si deve consentire il primo servizio.*
- *negli altri casi si deve servire il secondo servizio, a meno che l'arbitro decida che il ritardo era troppo lungo e che il ritmo del battitore era stato disturbato.*

Dopo un primo servizio in fallo, il paletto da singolare cade.

- *L'arbitro deve concedere il primo servizio, a meno che, secondo lui, il tempo per la rimessa a posto del paletto sia così breve da non ritardare il battitore nell'esecuzione del secondo servizio*

Come si comporta l'arbitro se il battitore serve prima che il ribattitore sia pronto a ricevere e questi tenta di rimandare la battuta?

- *deve ritenere il ribattitore pronto a ricevere perché con il suo tentativo di rimando annulla il suo diritto a non essere pronto e quindi l'arbitro non può chiamare il "let" (palla nulla).*

Colpo nullo**In quali di questi casi l'arbitro dichiara colpo nullo (let)?**

- palla che tocca il giocatore
- giocatore che tocca la rete
- che tocca il campo avversario
- che colpisce la palla prima che abbia oltrepassato la rete o che effettua un doppio colpo volontario
- che colpisce la palla dopo un secondo rimbalzo.
- *in nessuno di questi. A meno che, nel servizio, la palla tocca la rete e poi colpisce il ribattitore o il compagno, prima di toccare terra.*

Se la prima palla servita, in fallo, rimbalza ed ostacola il ribattitore al momento del secondo servizio, può il ribattitore pretendere che il colpo sia dichiarato nullo?

- *SI, se il battitore prima di servire la seconda non concede il tempo ragionevole affinché il ribattitore rimuova la palla e si ponga in posizione per ricevere (caso di colpo nullo nel servizio)*
- *ma se egli ha avuto la possibilità di rimuovere la palla dal campo e negligenzemente ha ommesso di farlo, non può pretendere che il colpo sia dichiarato nullo.*

E' buono il colpo se la palla tocca un oggetto fermo o in movimento sul campo?

- *il colpo è buono a meno che l'oggetto fermo sia capitato in campo dopo che la palla era in gioco, nel qual caso deve dichiararsi colpo nullo. Se la palla in gioco colpisce un oggetto in movimento al di sopra o sulla superficie del campo, il colpo deve essere dichiarato nullo.*

Che cosa si deve decidere se il primo servizio è fallo, il secondo servizio buono e si verifica un disturbo, sia perché l'arbitro non si trovi in grado di attribuire il punto? (sulla terra non trova il segno; sul veloce non è sicuro dove abbia rimbalzato la palla)

- *Si deve rigiocare l'intero punto.*

Giocatore che perde il punto**Durante uno scambio, il piede di un giocatore scivola sotto la rete, senza toccarla. Deve questo fatto essere considerato un'invasione, visto che la rete avrebbe dovuto toccare il terreno?**

- *in questo caso l'invasione è dovuta al piede che entra nel campo avversario e non al fatto che il giocatore avrebbe potuto toccare la rete se questa fosse stata completamente estesa.*

Il giocatore A ferma il gioco affermando che B ha giocato la palla dopo il secondo rimbalzo. L'arbitro afferma di essere stato ostruito nella visione della palla e di non aver potuto prendere una decisione.

- *il punto rimane acquisito. A perde il punto perché ha fermato il gioco.*

Un giocatore che si trova fuori dal campo colpisce la palla al volo o la afferra con la mano e pretende il punto in quanto stava sicuramente andando fuori campo.

- Non può pretendere il punto in alcun caso:
- se afferra la palla, perde il punto (regola 24 i);
- se colpisce la palla al volo e la manda fuori dal giusto campo (regola 24 c);
- se colpisce la palla al volo e la manda buona, il gioco continua

Perde il punto un giocatore se, nell'esecuzione di un colpo, oltrepassa il prolungamento (verso l'alto) immaginario della rete prima o dopo aver colpito la palla

- *non perde il punto in nessuno dei due casi, purché egli non tocchi il campo dell'avversario (regola 24 caso 4). Nell'eventualità che disturbi l'avversario l'arbitro può applicare la regola 26 e chiamare il "disturbo".*

A e B stanno giocando contro C e D. A batte su D. Il giocatore C tocca la rete prima che la palla tocchi terra. Viene dichiarato fallo in quanto il servizio cade fuori dal campo di battuta. Hanno C e D perduto il punto?

- *NO, non è un fallo. C e D hanno già perso il punto prima che possa essere dichiarato "fallo" perché C ha toccato la rete mentre la palla era in gioco (regola 24 g).*

Risposta buona

In singolare, un giocatore corre a prendere una smorzata e la rimanda nel campo avversario. Nel proseguimento della corsa, tocca la parte di rete compresa tra il palo ed il paletto da singolare.

- *il gioco continua, perché quella parte di rete deve essere considerata un arredo permanente.*

Disturbo

Durante il gioco una palla viene chiamata "OUT" da uno spettatore. Il giocatore si ferma e reclama un disturbo.

- *il punto rimane acquisito. Il giocatore che si è fermato perde il punto.*

Se un giocatore, nell'eseguire un colpo, tocca l'avversario, è soggetto a penalizzazione?

- *NO, a meno che l'arbitro ritenga necessario applicare la regola 26. (per esempio. Scambio vicino alla rete. Un giocatore colpisce e nel proseguire il movimento tocca con la racchetta l'avversario. Se lo disturba, perde il punto, ma se si tratta di un chiaro colpo vincente il punto rimane)*

Uno spettatore disturba un giocatore durante lo scambio. Può, in tal caso, l'arbitro chiamare il colpo nullo in seguito alla perdita del punto del giocatore?

- *SI, se, ad opinione dell'arbitro, il disturbo è palese causa della perdita del punto. Se però si tratta per esempio di una chiamata dal pubblico, il giocatore perde il punto perché solo la chiamata dell'arbitro può interrompere il gioco e i giocatori sono tenuti a riconoscere la voce dell'arbitro*

Come si comporta l'arbitro se il ribattitore pronto a ricevere diventa "non pronto" (senza giustificato motivo) quando il battitore inizia l'esecuzione della battuta?

- *deve ritenere che ciò costituisca disturbo volontario provocato dal ribattitore.*

Come si comporta l'arbitro se il ribattitore pronto a ricevere diventa "non pronto" (senza giustificato motivo) quando il battitore inizia l'esecuzione della battuta?

- *deve ritenere che ciò costituisca disturbo volontario provocato dal ribattitore.*

La palla in gioco colpisce un'altra palla lanciata in aria dal giocatore stesso. L'arbitro dichiara colpo nullo.

- *falso, il giocatore perde il punto.*

Correzione degli errori

Nel doppio giocano la coppia A/B contro la coppia C/D; sul punteggio di 15-15 dovrebbe servire C ma per errore serve D che fa fallo. Viene scoperto l'errore. Il gioco continua con:

- *C al servizio per la seconda palla.*

In un tie-break che inizia con il giocatore A al servizio, l'ordine di battuta si svolge regolarmente per i primi quattro punti, mentre nel quinto (in cui doveva servire A) per errore serve B e di ciò ci si accorge alla fine del punto. Chi servirà il sesto ed il settimo punto?

- *essi verranno serviti da A.*

Nel tie-break se il giocatore serve fuori turno e l'errore viene scoperto dopo che è stato giocato un numero pari di punti, l'errore viene corretto immediatamente. Se l'errore viene scoperto dopo che è stato giocato un numero dispari di punti, come nel nostro caso, l'ordine dei servizi rimane così alterato

Subito dopo il sorteggio all'inizio di un incontro inizia a piovere e l'incontro viene spostato al pomeriggio. Può il giocatore che aveva vinto il sorteggio cambiare la scelta già fatta?

- *SI. Chi ha vinto il sorteggio può scegliere per primo se cambiare la scelta. Può o meno esercitare questo diritto, ma se non lo fa, l'avversario, che aveva perso il sorteggio, può comunque cambiare la sua scelta.*

Compiti degli ufficiali di gara in campo

Un giocatore sostiene che la sua risposta era buona, mentre un giudice di linea l'ha chiamata fuori. A seguito della contestazione può l'arbitro cambiare la decisione?

- *NO, mai su contestazione.*

Durante un incontro individuale il giudice arbitro viene chiamato per decidere su una questione di fatto e quest'ultimo decide e obbliga l'arbitro ad accettare la decisione. E' un comportamento corretto?

- *NO, il giudice arbitro non può e non deve risolvere questioni di fatto, a meno che il regolamento della manifestazione ne preveda la presenza fisica in campo.*

Può un giocatore richiedere l'aiuto di uno spettatore su una questione di fatto?

- *NO.*

Chi può esercitare le mansioni di assistente all'arbitro?

- *chiunque possieda buona vista, buon udito, capacità di attenzione e sia a conoscenza delle norme da applicare. Deve comunque essere tesserato FITP.*

Gli assistenti dell'arbitro sono i giudici di linea

- *vero*

Gioco continuo

Alla fine di un gioco vi è una sospensione di 20 minuti dovuta alla pioggia. La ripresa del gioco coincide con il cambio palle. Che palle devono essere usate per il riscaldamento?

- *devono essere usate palle nuove.*
- *alla fine del riscaldamento queste devono essere ritirate e rimpiazzate con altre palle nuove.*

Istruzioni ai giocatori

In un incontro a squadre il capitano può dare consigli ai giocatori al cambio di lato del campo, anche restando ai bordi esterni dello stesso?

- *NO, lo può fare solo in campo, seduto in panchina.*

Trattamento medico – Crampi

Un giocatore durante l'incontro ha i crampi che vengono confermati dal fisioterapista. Ha diritto una sola volta ai 3 minuti di sospensione?

- *No, può ricevere un trattamento della durata dell'intero cambio (90 secondi) o della pausa tra un set e l'altro (120 secondi).*
- *Il giocatore può ricevere un massimo di due trattamenti anche non consecutivi che possono durare il tempo di un intero cambio campo o set break;*
- *Se la valutazione del fisioterapista comincia all'interno di un cambio campo in un tempo minore di 90 secondi potrà trattare il crampo per il tempo rimanente, ma non conterà come uno dei due trattamenti "pieni" autorizzati per crampi.*

Durante il palleggio preliminare un giocatore subisce un infortunio. Chiede l'intervento del fisioterapista. Quando i tre minuti del trattamento medico sono conclusi, ed il giocatore non è in grado di ultimare il riscaldamento o di iniziare l'incontro, ha diritto ha un'ulteriore sospensione visto che il match non è iniziato e il riscaldamento non era ancora terminato?

- *quando il giocatore infortunato è inabilitato a continuare il riscaldamento o ad iniziare l'incontro dopo il periodo di sospensione, l'arbitro deve applicare il codice di comportamento perché non può dilazionare il periodo di sospensione per l'infortunio.*
- *l'infortunato deve iniziare l'incontro quando questo viene chiamato, e se non è in grado, è soggetto al codice di comportamento fino all'esclusione dalla gara.*

Arbitro in campo

Quando l'arbitro deve convocare i giocatori e ricordare loro le principali regole che verranno applicate durante l'incontro?

- *prima del sorteggio*

Può l'arbitro adottare il provvedimento dell'ammonizione e dell'espulsione dalla manifestazione?

- *NO, all'arbitro compete solo l'applicazione dei provvedimenti previsti dall'art. 2.8 e 2.20 RTS. gioco continuo e dal punteggiaggio penalizzato.*

Durante lo svolgimento dell'incontro, qual è il compito dell'arbitro quando in campo rimangono meno di tre palle?

- *l'arbitro deve provvedere al reintegro con altre palle, possibilmente di simile usura oltre il secondo gioco dal cambio o all'inizio dopo il palleggio; con palle nuove se durante il palleggio preliminare o entro i primi due giochi da un cambio palle. Se una palla di pari usura non si trova, si sostituiscono tutte e tre con altre palle usate, ma uguali fra di loro.*

Il giudice di linea non ha visto la palla e l'arbitro non può prendere una decisione.

- *il punto viene rigiocato.*

Se un arbitro o un giudice di linea chiama la palla "fuori" e poi si corregge, quale dichiarazione dovrà prevalere?

- *Il colpo deve essere dichiarato nullo. Il punto si ripete, a meno che, l'arbitro reputi che non ci sia stato disturbo e in quel caso verrà dichiarato il colpo vincente.*

Un giudice di linea chiama una palla fuori in un campo in terra battuta. L'arbitro gli chiede di mostrargli il segno. Il giudice di linea non riesce a trovare il segno, e, successivamente, neppure l'arbitro.

- *rimane la chiamata originale.*

L'arbitro cambia una decisione di un giudice di linea sulla terra battuta. Il giocatore non è d'accordo e chiede di verificare il segno.

- *l'arbitro, se lo ritiene opportuno, verifica il segno per suo conto.*
- *mai chiedere al giudice di linea di mostrare un segno dopo la correzione.*

L'arbitro chiama un punto nullo, ma un giocatore sostiene che il punto non deve essere rigiocato, si può interpellare il giudice arbitro perché prenda una decisione?

- *SI. Una questione di diritto, cioè l'applicazione delle regole a casi specifici, deve essere definita prima dall'arbitro. Tuttavia, se l'arbitro è incerto o se un giocatore si appella contro la sua decisione, si deve chiedere al giudice arbitro di prendere una decisione che sarà definitiva.*

Una palla è chiamata fuori, ma un giocatore sostiene che era buona. Il giudice arbitro può cambiare la decisione?

- *NO. Questa è una questione di fatto, cioè che effettivamente capita in un caso specifico, e perciò la decisione degli ufficiali di gara in campo è definitiva.*

Può un arbitro cambiare la decisione di un giudice di linea al termine di uno Scambio se, a suo avviso, è stato commesso un errore evidente durante lo scambio stesso?

- *NO. l'arbitro può cambiare la decisione di un giudice di linea solo se lo fa immediatamente dopo che è stato commesso l'errore.*

Un giudice di linea chiama una palla fuori. L'arbitro non ha visto bene ma crede che la palla sia buona. Può cambiare la decisione del giudice di linea?

- *NO. L'arbitro può cambiare una decisione (sia essa buona o fuori) solo se non ha alcun dubbio che la chiamata sia errata.*

Può un giudice di linea modificare la sua chiamata dopo che l'arbitro ha annunciato il punteggio?

- *SI. Se un giudice di linea si rende conto di avere commesso un errore, può fare la correzione purché la faccia immediatamente.*

Un giocatore protesta sostenendo che la sua rimessa era buona, mentre il giudice di linea l'ha chiamata fuori. Può l'arbitro cambiare la decisione del giudice di linea?

- *NO. L'arbitro non può mai modificare una decisione a seguito della protesta o richiesta di un giocatore.*

In un incontro intersociale, è facoltativo da parte dell'affiliato organizzatore mettere a disposizione del giudice arbitro un certo numero di arbitri?

- *NO, l'affiliato ospitante deve mettere a disposizione del giudice arbitro designato, oltre al direttore di gara, un numero sufficiente di arbitri dettati dal numero di campi utilizzati.*

Una prima palla di servizio rimane incastrata nella rete. Come gestisce l'arbitro questa situazione?

- Caso con raccattapalle: il problema non si pone, si chiede al raccattapalle di togliere la palla.*
- Caso senza raccattapalle: è responsabilità dei giocatori rimuovere o meno la palla dalla rete, mai invitare un giocatore a toglierla. Nel caso la palla dovesse cadere durante lo scambio, non verrà ripetuto il punto, in quanto i giocatori hanno accettato, tacitamente, quella condizione (cioè la possibilità che la palla possa poi disturbare il gioco).*

In un incontro giocato sulla terra battuta, quando l'arbitro cambia la decisione di un suo assistente, è egli obbligato a verificare il segno lasciato dalla palla su richiesta del giocatore?

- *NO, l'arbitro deve cambiare tale decisione solo quando ha la certezza che sia stato commesso un errore.*
- *solo se egli pensa che sia giusto scendere dalla sedia, egli può verificare il segno, ma non è obbligato a farlo.*

In un incontro sulla terra battuta, l'arbitro decide che la palla è buona ed annuncia il punteggio. Il giocatore che ha perso il punto non è d'accordo e sostiene che la palla è fuori, cerchia il segno e chiede l'ispezione dell'arbitro. Può l'arbitro ispezionare il segno e, se necessario, cambiare la decisione?

- *SI, nonostante il punteggio sia stato annunciato, l'arbitro può ancora correggerlo.*

Il primo servizio è fallo. Il secondo servizio viene chiamato fuori dal giudice di linea, ma l'arbitro di sedia lo corregge.

- *primo servizio.*
- *a meno che, a giudizio dell'arbitro, non si tratti di "ace"; in questo caso, infatti, il punto va al battitore.*

Può un giocatore appellarsi all'arbitro quando l'avversario risponde sistematicamente con pallonetti?

- *NO, finché tutto è regolare un giocatore può usare tutti o un solo colpo se ritiene se questo gli consente di vincere l'incontro e l'arbitro deve ritenere tale comportamento conforme al principio del "massimo impegno".*

Se la chiamata del giudice di linea non viene udita dai giocatori ed il gioco continua regolarmente senza che vi sia stato disturbo o interferenza e l'arbitro non provveda a fermare il gioco, cosa deciderà l'arbitro alla fine dello scambio?

- *Se l'arbitro sente la chiamata, ma non viene udita dai giocatori che continuano lo scambio, deve comunque interrompere il gioco e assegnare il let (ripetizione del punto).*
- *Se anche l'arbitro non sente la chiamata assegnerà il punto secondo le regole del tennis. L'eventuale reclamo del giocatore o del capitano che ha perso il punto è da ritenere pretestuoso e perciò da respingere. (Il giocatore non può avere due possibilità di vincere il punto).*

Cosa decide l'arbitro quando non provvede istantaneamente alla chiamata di palla nulla o palla fuori?

- *La palla rimane in gioco e lo scambio continua.*

Se la chiamata del giudice di linea non viene udita dai giocatori ed il gioco continua regolarmente senza che vi sia stato disturbo o interferenza e l'arbitro non provveda a fermare il gioco, cosa deciderà l'arbitro alla fine dello scambio?

- *Se l'arbitro sente la chiamata, ma non viene udita dai giocatori che continuano lo scambio, deve comunque interrompere il gioco e assegnare il let (ripetizione del punto).*
- *Se anche l'arbitro non sente la chiamata assegnerà il punto secondo le regole del tennis. L'eventuale reclamo del giocatore o del capitano che ha perso il punto è da ritenere pretestuoso e perciò da respingere. (Il giocatore non può avere due possibilità di vincere il punto).*

Cosa decide l'arbitro quando non provvede istantaneamente alla chiamata di palla nulla o palla fuori?

- *La palla rimane in gioco e lo scambio continua.*

Il giudice di linea chiama una palla fuori ma era buona. L'arbitro si accorge dell'errore e cambia immediatamente la chiamata, e si rigioca il punto.

- *VERO, ma solo se la palla poteva essere rimandata; nel caso in cui il punto è chiuso (chiaro vincente), cambia ugualmente il giudizio del giudice di linea, ma assegna direttamente il punto.*

All'inizio di un incontro di doppio (A/B contro C/D) l'arbitro non si accorge della presenza dei paletti da singolare. Durante lo scambio, a colpisce con la palla un paletto da singolare e cade buona. C effettua un buon rimando ed il gioco continua. Infine manda la palla in rete. Cosa decide l'arbitro?

- *l'arbitro:*
- *assegna il punto alla coppia A/B, rimuove i paletti da singolare, controlla l'altezza della rete ed ordina la ripresa del gioco;*
- oppure*
- *l'arbitro interrompe il gioco appena si accorge dei paletti, anche se nel momento in cui la palla ne colpisce uno durante lo scambio, rimuove i paletti, misura la rete ed ordina che venga rigiocato il punto*

Può l'arbitro consentire alla richiesta del giocatore che vuole scaldarsi ulteriormente, per esempio provando altri servizi quando l'incontro è già iniziato (per esempio prima del secondo gioco o dopo un cambio palla)?

- *NO, l'arbitro deve controllare che il gioco sia continuo dalla prima battuta fino alla conclusione dell'incontro.*

- *NO, perché le palle del match devono avere quella e soltanto quella usura, i giocatori non possono utilizzare quelle palle per ulteriori colpi durante le interruzioni del gioco*

Normalmente al battitore sono necessarie due palle per la battuta. Come si comporta l'arbitro nel caso in cui questi pretendesse di averne tre a disposizione?

- *l'arbitro può assecondare la richiesta, poiché è diritto del giocatore poter scegliere due palle tra le tre o le 4 a disposizione, a meno che tale richiesta non vada oltre il tempo stabilito tra un punto e l'altro (20 secondi). In questo caso la richiesta non è più legittima, perché viola il gioco continuo ed è soggetto alla violazione di tempo.*

Può l'arbitro limitarsi ad osservare solo nei primi giochi se vengono rispettati i 20 secondi?

- *NO, l'arbitro, deve far osservare la regola dal primo all'ultimo punto dell'incontro, quindi dovrà far partire il cronometro ogni volta che il punto finisce.*

Nel caso in cui un giocatore lamenti un problema derivante dalla lente a contatto, può questi ricevere una sospensione al fine di trattare il suo problema?

- *SI. Il giocatore ha diritto al fisioterapista per risolvere l'eventuale problema all'occhio. Il fisioterapista valuterà e deciderà che tipo di intervento effettuare e se utilizzare tutti e tre i minuti.*
- *SI. Se le lenti a contatto hanno un problema (sporche, rotte o perse), sono da considerare come equipaggiamento fuori uso: pertanto il giocatore ha a disposizione un "tempo ragionevole" per rimediare al suo problema.*

Il giocatore A si avvicina all'arbitro e gli dice che il suo avversario B sta ricevendo suggerimenti in forma di segnali. Cosa deve fare l'arbitro?

- *Se il torneo non prevede l'OFF COURT COACHING l'arbitro deve comunicare al giocatore A che terrà in considerazione e verificherà la sua segnalazione. In caso in cui B stesse effettivamente ricevendo coaching, l'arbitro deve avvisarlo immediatamente o al cambio campo (a seconda dell'intensità dei suggerimenti). Se ciò dovesse verificarsi ancora B sarà soggetta alla violazione del codice di comportamento.*

Un incontro di un torneo individuale viene sospeso per 10 min. Durante il tragitto per raggiungere gli spogliatoi, un giocatore riceve consigli dall'allenatore. L'arbitro se ne accorge e, alla ripresa del gioco, deve applicare il punteggio penalizzato.

- *falso, non c'è restrizione quando l'incontro è sospeso.*

Durante un incontro individuale, il giocatore al cambio di campo riceve consigli. Il giocatore sarà soggetto a punteggio penalizzato?

- *SI. Ciò è permesso solo negli incontri a squadre e solo dal capitano.*

Se l'arbitro si accorge di non aver proceduto al previsto cambio di palle, deve farlo subito dopo la fine del gioco in questione?

- *NO, le palle saranno sostituite all'inizio del gioco in cui il servizio spetta a colui che avrebbe dovuto servire con palle nuove.*

Nel doppio il battitore serve un ace dopo aver accertato che il ribattitore era pronto. Il compagno di quest'ultimo pretende il colpo nullo perché egli non era pronto. Come si comporta l'arbitro?

- *l'indicazione del ribattitore che era pronto a ricevere è l'unico giudizio valido a confermare che la coppia era pronta.*

Come gestisce l'arbitro la situazione in cui un giocatore si attarda oltre il dovuto per sistemare il grip del manico della propria racchetta?

- *poiché il nastro non fa parte dell'equipaggiamento, la sistemazione può avvenire solo entro il tempo di cui il giocatore dispone. Eventuale ritardo sarà sanzionato con la violazione di tempo.*
- *il secondo ritardo consecutivo comporta l'applicazione del punteggio penalizzato (non si può dare una violazione di tempo consecutiva a un'altra. La prima è violazione di tempo, la seconda è violazione del codice di comportamento per perdita di tempo volontaria)*

Che cosa decide l'arbitro quando un giocatore fa a gioco fermo, ad alta voce e sistematicamente, la rivisitazione del punto appena concluso?

- *siccome tale comportamento non costituisce violazione al codice perché non avviene durante l'esecuzione di un colpo, l'arbitro, dopo debito invito al giocatore interessato ad assumere un diverso atteggiamento, procede all'applicazione del punteggio penalizzato per condotta antisportiva solo nel caso in cui questo invito non venga rispettato.*

Per le infrazioni al codice di comportamento, l'arbitro applica:

- alla prima infrazione l'ammonizione
 - alla seconda infrazione la perdita del punto
 - alla terza infrazione la perdita del gioco.

- *falso, avvertimento non ammonizione!*

Abbigliamento

Se un giocatore non è in regola con l'abbigliamento, l'arbitro non deve ammetterlo a giocare, sebbene il giudice arbitro abbia dato il permesso a farlo giocare.

- *falso, il giudice arbitro è l'autorità preposta al permesso o al diniego circa l'abbigliamento. L'arbitro può provare a intervenire prima del sorteggio, ma la decisione spetta al giudice arbitro*

Quando l'arbitro o il giudice arbitro possono ordinare ad un giocatore di sostituire un capo di abbigliamento o di equipaggiamento non regolamentare?

- *l'arbitro e il giudice arbitro prima dell'inizio dell'incontro. Qualora il giocatore, a partita in corso, utilizzasse un abbigliamento non consentito, l'arbitro o il giudice arbitro devono intervenire affinché il giocatore provveda alla sostituzione dell'abbigliamento irregolare.*

Interruzioni

Un incontro individuale può essere interrotto, causa la pioggia, dai giocatori d'accordo tra loro?

- *NO, i giocatori non possono interrompere un incontro senza il consenso dell'arbitro o del giudice arbitro*

Palleggio preliminare

Può un giocatore pretendere di prolungare il palleggio preliminare oltre il tempo dovuto e concesso?

- *NO, l'arbitro dopo debito invito ed avviso adotta l'applicazione del punteggio penalizzato nei confronti del giocatore che non vi aderisca.*

Codice di comportamento e Punteggio penalizzato

Qual è il principio di base sugli abusi?

- *l'arbitro decide sempre per ogni caso in base alla intenzionalità. Quando ritiene l'abuso intenzionale, ne deve valutare la pericolosità.*

- *se invece non è intenzionale ne' pericoloso, non è abuso.*

Il primo provvedimento da adottare in applicazione del punteggio penalizzato è l'ammonizione?

- *NO. L'ammonizione è un provvedimento disciplinare di competenza del giudice arbitro. Il primo provvedimento del punteggio penalizzato è l'avvertimento, che deve essere applicato dopo debita contestazione al giocatore interessato*

Il giocatore che commette infrazioni diverse nel corso dell'incontro deve essere penalizzato con la seguente successione:

- prima oscenità udibile: avvertimento;
 - seconda oscenità udibile: punto perso;
 - prima perdita di tempo volontaria: avvertimento;
 - primo lancio di racchetta: avvertimento.
- *falso, l'applicazione dei provvedimenti in questi casi è cumulativa e prescinde dal tipo di infrazione.*

La perdita di tempo è sempre sanzionata con l'applicazione di quanto previsto dall'RTS?

- *NO. Quando questa risulta volontaria o successiva ad una precedente si applica il punteggio penalizzato.*

Il giocatore che abbandona il campo senza il permesso del giudice arbitro o dell'arbitro, cosa rischia?

- *l'espulsione dalla manifestazione.*

Reclami

I reclami riguardanti l'applicazione delle regole di tennis vengono presentati per iscritto?

- *NO, verbalmente.*

I provvedimenti e le decisioni dell'arbitro o del giudice arbitro sull'applicazione delle regole di tennis sono appellabili?

- *quando una decisione su una questione di diritto viene adottata dall'arbitro, si può fare appello al giudice arbitro.*
- *quando interviene il giudice arbitro la sua decisione non è appellabile né impugnabile: è definitiva.*

Specifiche del Beach Tennis

La palla colpita dal battitore colpisce il paletto e cade nel giusto campo di battuta è fallo?

- *VERO*

Durante un'azione di gioco la palla colpisce il palo della rete e cade nel giusto campo di gioco è fallo?

- *VERO, il paletto di sostegno della rete è sempre arredo permanente*

Se è adottata la “zona vietata”, nessun giocatore della coppia battitrice o di quella ribattitrice, può toccare alcuna parte del campo all'interno della “zona vietata” finché la palla è messa in gioco.

- *VERO, la conseguenza è la perdita del punto regola 24 comma k).*

Durante il tie-break, i giocatori, di regola, cambiano campo ogni sei punti?

- *FALSO, durante il tie-break, i giocatori/coppie cambiano lato del campo dopo il primo punto e poi ogni quattro punti.*

Se, nel corso di uno scambio, una delle linee che delimitano il campo viene inavvertitamente spostata da un giocatore, può lo stesso giocatore (o il compagno) rimetterla a posto, senza fermare il gioco?

- *SI, purché con il suo atto non arrechi disturbo all'avversario, nel qual caso perderà il punto per disturbo intenzionale;*

Può un ribattitore attraversare davanti al compagno per ribattere la battuta?

- *SI, quando la palla è in gioco (il battitore ha colpito la palla) i ribattitori possono muoversi in ogni direzione ed ognuno dei due può ribattere la battuta.*

Può un ribattitore correre in avanti per ribattere la battuta?

- *SI, a condizione che a) il movimento del giocatore non sia giudicato come disturbo all'avversario (interferenza) e b) che la palla abbia oltrepassato la rete prima che il ribattitore la colpisca e c) il ribattitore non abbia toccato qualsiasi punto del campo dentro la zona vietata fino a quando la palla è messa in gioco*

Perde il punto un giocatore che attraversa il prolungamento immaginario laterale della rete, prima o dopo aver colpito la palla?

- *NO, il giocatore non perde il punto in entrambi i casi a condizione che il giocatore (o il suo compagno nel doppio) non tocchi la rete o provochi un disturbo al giocatore o alla coppia avversaria.*

In un incontro di doppio misto l'uomo deve battere da sotto

- *VERO*

La battuta che tocca la rete, la cinghia o il nastro e prosegue oltre la rete, è in gioco

- *VERO, nel beach tennis si applica la regola senza nullo*
-

Specifiche del Padel

La palla messa in gioco tocca la rete e rimbalza per la prima volta nell'area di battuta corretta e per la seconda volta uscendo dalla porta, fuori dal campo, ma non è ammesso il gioco all'esterno. la battuta è nulla.

- *FALSO, se e' consentito il gioco all'esterno la battuta e' net altrimenti e' fallo*

Se la palla dopo aver rimbalzato nel giusto campo esce dal limite superiore della parete di fondo, con il gioco autorizzato all'esterno e' considerata fuori

- *VERO, anche se il gioco è autorizzato all'esterno se la palla esce dalle pareti di fondo è sempre out*

Se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno o due piedi fuori dal terreno di gioco il gioco prosegue

- *FALSO, solo se e' consentito il gioco all'esterno il gioco prosegue altrimenti si interrompe e il giocatore perde il punto*

Il battitore colpisce la prima battuta sopra l'altezza della vita. entrate in campo e gli dite che deve battere la seconda palla poiché quel primo servizio non è valido. il battitore vi risponde che non è stato un atto premeditato e quindi dovrà ripetere la prima palla poiché lo avete disturbato. come vi comportate?

- *ASSEGNO IL FALLO e avviso il battitore che non esiste premeditazione nel fallo in battuta*

Se un giocatore batte fuori turno e commette fallo prima che venga scoperto l'errore questo non conta, anche all'interno della stessa coppia

- *VERO*

Se la palla colpisce la parte superiore della recinzione il gioco deve essere fermato.

- *FALSO, il gioco continua sia se la palla rimbalza verso l'interno che verso l'esterno se e' consentito il gioco all'esterno*

Se e' consentito il gioco all'esterno il giocatore per raggiungere la palla puo' aggrapparsi al palo di sostegno, elemento neutro, per mantenersi in equilibrio

- *FALSO, l'elemento neutro che si puo' eventualmente toccare senza commettere invasione e' l'eventuale palo centrale della porta se presente, il palo di sostegno della rete, se urtato e' sempre invasione*
-

Specifiche del Pickleball

Situazioni legate alla Rete

Rete non tesa correttamente:

- o *Se durante il gioco la palla viene influenzata da una rete troppo lenta o cadente, l'arbitro può richiedere di ripetere il punto.*
- o *Soluzione: Il problema va risolto prima di continuare.*

La palla colpisce il nastro della rete e cade nella zona di servizio corretta:

- o *Valido: Se durante il servizio la palla tocca il nastro della rete ma atterra nella zona di servizio corretta, il servizio è valido.*

La palla colpisce il palo della rete:

- o *Non valido: Se la palla tocca il palo della rete o esce fuori dal campo, il giocatore/coppia perde lo scambio.*

Tiro intorno al palo della rete

Situazione:

*La palla è giocata in una posizione così ampia da permettere al giocatore di rimandarla nel campo avversario **al di fuori** dei pali della rete, senza passare sopra di essa.*

Regola applicata:

- o *Il tiro intorno al palo è **perfettamente legale**, purché la palla atterri nel campo avversario.*
- ❖ **Nota:**
- o *Questa regola permette giocate spettacolari che sfruttano angoli estremi.*

Situazioni legate alla Zona di Non-Volée (NVZ)

Giocatore entra nella NVZ dopo una volée:

- o *Fallosa: È fallo se un giocatore colpisce la palla al volo (senza rimbalzo) e poi entra o tocca con qualsiasi parte del corpo la zona di non-volée.*

Giocatore in equilibrio sulla linea della NVZ:

- o *Fallosa: Se, durante la volée, un giocatore tocca la linea della NVZ con il piede, è fallo.*
- o *Nota: La linea fa parte della NVZ.*

Rimbalzo in NVZ:

- o *Regolare: Se la palla rimbalza nella NVZ, può essere colpita anche stando all'interno della NVZ, L'importante è non colpire al volo.*

Fallo con salto e atterraggio fuori dalla zona di non-volée

Scenario:

Luca è in piedi **all'interno della zona di non-volée**. Vede arrivare una palla alta e decide di saltare per colpirla **al volo**. Dopo aver colpito la palla, atterra **con entrambi i piedi completamente fuori dalla zona di non-volée**.

Regola applicabile:

- Secondo la regola 9.D, un giocatore non può colpire la palla al volo mentre si trova nella zona di non-volée, anche se salta e atterra fuori. Il contatto con la zona prima del salto rende comunque il colpo falloso.

Conclusione:

- Il colpo al volo è stato eseguito mentre Luca era **ancora all'interno della zona di non-volée** (prima del salto).
- Anche se Luca atterra fuori dalla zona, **il salto non elimina il fatto che il colpo sia stato effettuato dalla zona di non-volée**.

Per evitare il fallo, Luca avrebbe dovuto uscire completamente dalla zona di non-volée **prima** di colpire la palla al volo.

Situazioni legate al Servizio**Errore di servizio:**

- La palla viene servita e:
 - Tocca la rete e **non atterra nella zona corretta**.
 - Atterra fuori dalla zona di servizio.
 - Se la palla colpisce il palo della rete
- **Risultato:** Servizio falloso.

Servizio oltre la linea di fondo:

- Il giocatore serve con almeno un piede oltre la linea di fondo.
- **Fallosi:** Il servizio non è valido.

Ordine di servizio errato:

- **Errore notato durante lo scambio**
 - Se l'errore viene individuato mentre lo scambio è ancora in corso, il gioco prosegue normalmente.
 - Non è possibile intervenire o correggere l'errore durante lo scambio interrompendo il gioco.
- **Errore scoperto dopo lo scambio**
 - L'arbitro (o i giocatori, in assenza di arbitro) correggono l'errore:
 - Si ripristina l'**ordine di servizio corretto**.
 - I punteggi restano invariati.
 - Il giocatore che avrebbe dovuto servire inizialmente assume il servizio al punto successivo.
 - Lo scambio appena concluso è valido e il punto viene assegnato normalmente.
- **Conseguenze**
 - Non ci sono penalità o sanzioni per l'errore di servizio, purché venga corretto non appena notato.
 - L'arbitro aggiorna il foglio di punteggio per riflettere l'ordine di servizio corretto.
- **Nota: perché non si interrompe lo scambio?**
 - **Equità:** Interrompere lo scambio potrebbe svantaggiare una delle due squadre, specialmente se l'interruzione avviene in un momento cruciale.
 - **Fluidità di gioco:** L'obiettivo è garantire il proseguimento del gioco senza pause non necessarie.
 - **Applicazione pratica:** È più semplice e coerente correggere l'errore **dopo lo scambio**, poiché fermare il gioco potrebbe creare confusione o controversie.

Situazioni legate alla Palla**Palla deformata o danneggiata:**

- Durante il gioco, la palla si deforma o si rompe.
- **Soluzione:** Il punto viene interrotto e ripetuto con una nuova palla.

Palla tocca una superficie esterna:

- La palla rimbalza su una superficie esterna (es. fuori dal campo).
- **Risultato:** l'avversario vince lo scambio.

Palla bloccata o fermata:

- Un giocatore impedisce intenzionalmente il movimento della palla, ad esempio bloccandola con la racchetta o il corpo.
- **Risultato:** Azione fallosa l'avversario vince lo scambio.

Situazioni legate alla Racchetta

Racchetta non conforme:

- La racchetta presenta materiali vietati o non rispetta le misure massime (es. superficie riflettente o sporgenze).
- Risultato: Il giocatore può essere sanzionato o perdere l'incontro.

Parte rimovibile si stacca:

Con Arbitro:

- **Parte rimovibile si stacca senza influenzare lo scambio:**
 - Se una parte (es. nastro protettivo, grip, ecc.) si stacca, ma non interferisce con il gioco né altera il normale svolgimento dello scambio, **il gioco continua normalmente.**
- **Parte rimovibile interferisce con lo scambio:**
 - Se la parte staccata tocca la palla, il campo o un giocatore avversario, si considera un'interferenza e l'arbitro assegna all'avversario la vittoria dello scambio.
 - Questa regola è applicabile perché l'attrezzatura deve essere conforme e non creare situazioni di gioco scorrette.
- **Parte rimovibile si stacca e interrompe il flusso di gioco:**
 - L'arbitro può interrompere lo scambio e ordinare di ripetere il punto, se ritiene che la parte staccata abbia causato una distrazione significativa o abbia compromesso l'equità del gioco.

Senza Arbitro:

In assenza di un arbitro, la situazione è regolata in base al **buon senso tra i giocatori**:

- **Nessuna interferenza:**
 - Se la parte rimovibile si stacca, ma non influenza lo scambio, i giocatori possono continuare a giocare senza interruzioni.
- **Interferenza evidente:**
 - Se la parte staccata interferisce (tocca la palla, il campo o un avversario), si dovrebbe concordare di assegnare la vittoria dello scambio all'avversario del giocatore con la racchetta difettosa.
- **Disaccordo:**
 - In caso di disaccordo sulla decisione, il punto può essere ripetuto per mantenere l'equità.

Situazioni legate all'Abbigliamento

Abbigliamento inappropriato:

- Grafica, disegni o scritte sull'abbigliamento che risultano offensivi o non di buon gusto.
- **Soluzione:** Il giocatore deve cambiare indumenti, pena la perdita dell'incontro.

Scarpe che danneggiano il campo:

- Scarpe con suole che lasciano segni o danneggiano la superficie del campo.
- **Soluzione:** Il giocatore deve cambiare calzature.

Situazioni di Gioco Generale

Interferenza esterna:

- Un elemento esterno (es. oggetto, spettatore) interferisce con il gioco.
- **Soluzione:** Il punto viene ripetuto.

Giocatore si muove fuori dal campo:

- È lecito muoversi fuori dai limiti del campo per giocare una palla, purché questa non tocchi prima una superficie esterna.

Giocatore colpisce il corpo avversario:

- Se la palla colpisce l'avversario (non la racchetta) prima di toccare il campo:
- **Risultato:** Punto al giocatore che ha colpito.

Palla aggiuntiva che cade

- **Situazione:** Durante uno scambio, la palla tenuta in tasca dal giocatore B cade accidentalmente sulla superficie di gioco.
- **Fallo:** Un oggetto aggiuntivo non deve interferire con il gioco.
- **Situazione:** Durante uno scambio, la palla tenuta in tasca dal giocatore B cade accidentalmente senza interferire fisicamente con lo scambio
- **Fallo:** viene comunque considerata una distrazione, e quindi si dichiara un fallo.

Beneficio del dubbio su una palla “dentro” o “fuori”**Situazione:**

Un giocatore chiama una palla "fuori", mentre il compagno (nel doppio) non è d'accordo.

Analisi:

- *In caso di disaccordo tra compagni, il regolamento richiede di dare il **beneficio del dubbio** all'avversario.*
- *Se la palla non può essere chiaramente chiamata “fuori”, viene considerata **buona**.*

Decisione:

- *L'avversario vince lo scambio.*

Ritardo nella chiamata di palla “fuori”**Situazione:**

Un giocatore riceve una palla vicina alla linea e la restituisce, ma dichiara “out” solo dopo che l'avversario colpisce la palla

Analisi:

- *Le chiamate di palla **fuori** devono essere fatte **immediatamente**.*
- *Una chiamata ritardata implica che il giocatore non è sicuro e, secondo il principio del **beneficio del dubbio**, la palla viene considerata **buona**.*

Decisione:

- *La palla è buona e l'avversario vince lo scambio.*

Posizione del battitore in base al punteggio

- Se il battitore corretto sta servendo dal **lato destro o pari** del campo e il **punteggio è pari**, il **battitore deve essere il giocatore con la fascia**.
- Se il battitore corretto sta servendo dal **lato sinistro o dispari** del campo e il **punteggio della squadra è pari**, il **battitore deve essere il giocatore senza fascia**, se il **punteggio della squadra è dispari** il **battitore deve essere il giocatore con la fascia**.

Situazioni relative alla chiamata del punteggio**Chiamata errata del punteggio**

- **Situazione:** *Il battitore chiama il punteggio sbagliato, ma esegue il servizio.*
- **Soluzione:**
 - *Lo scambio continua.*
 - *Il punteggio corretto sarà **chiamato prima del servizio successivo** (Regola 4.K).*

Interruzione non valida per errore nel punteggio

- **Situazione:** *Un giocatore interrompe lo scambio per contestare il punteggio dopo il servizio.*
- **Violazione:** *Fallo per interruzione impropria (Regola 4.K).*
- **Conseguenza:** *Perdita dello scambio.*

Situazione 3: Problema con l'Attrezzatura**Scenario:**

Durante un punto decisivo, uno dei giocatori della squadra A si accorge che la suola della scarpa si è staccata. Chiede di fermare il gioco per aggiustarla.

Regola Applicata:

1. *Se la squadra A ha ancora dei **time-out standard disponibili**, l'arbitro chiede al giocatore di utilizzarne uno.*
2. *Se i **time-out standard sono esauriti**, l'arbitro può concedere un **time-out per l'attrezzatura** della durata massima di **2 minuti** per garantire la sicurezza del gioco.*

Dettaglio:

- *Brevi aggiustamenti come allacciare una scarpa o pulire gli occhiali possono essere fatti **tra uno scambio e l'altro** senza fermare il gioco.*

Regole di base Pickleball

Panoramica delle Regole di Base

- . **Formato:** Il pickleball si gioca in **doppio** (due giocatori per squadra) o in **singolo**; il doppio è la modalità più comune.
- . **Campo:** Le dimensioni del campo e le regole sono le stesse sia per il gioco in singolo che in doppio.

Il servizio

- . **Movimento:** Il braccio del giocatore che serve deve muoversi in un arco verso l'alto nel momento in cui colpisce la palla.
- . **Punto di contatto:** Il contatto con la palla deve avvenire sotto il livello della vita e la testa della racchetta non deve essere più alta della parte più alta del polso al momento del colpo.
- . **Drop Serve:** È consentito un "drop serve", in cui il giocatore lascia cadere la palla prima di colpirla. In questo caso, le regole relative al movimento verso l'alto, al livello della vita e alla posizione della racchetta non si applicano.
- . **Posizione dei piedi:**
Al momento del colpo i piedi del giocatore non devono toccare il campo, le linee laterali o la linea centrale immaginaria e almeno un piede deve essere dietro la linea di fondo, sul terreno o sulla superficie esterna al campo.
- . **Direzione:** Il servizio deve essere effettuato in diagonale e atterrare all'interno dei confini del campo diagonale opposto.
- . **Tentativi:** È consentito un solo tentativo di servizio per turno.

Posizioni dei giocatori

- . Le posizioni a inizio game determinano da quale lato il giocatore batterà sui propri punti pari e di conseguenza i suoi punti dispari.
 - . **Nel singolare** se il punteggio del battitore è pari batterà da destra, se dispari batterà da sinistra.
 - . **Nel doppio** il giocatore che a inizio game si posiziona a destra (ha il segno di riconoscimento) comincerà tutti i punti pari della sua squadra a destra e i punti dispari a sinistra; il compagno che si posiziona a sinistra comincerà tutti i punti pari della squadra a sinistra e i punti dispari a destra.
- NB: nel normale svolgimento del gioco questo aspetto è in automatico, ma saperlo è utile per un eventuale controllo delle posizioni.**

Sequenza del Servizio

- . Entrambi i giocatori della squadra che serve hanno l'opportunità di servire e segnare punti fino a quando non commettono un fallo, **eccetto durante la prima sequenza di servizio di ogni nuova partita.**
- . Il primo servizio dopo un "side-out" viene effettuato dalla **metà destra del campo.**
- . Se viene segnato un punto, il giocatore che serve **cambia lato** e avvia il servizio successivo dalla **metà sinistra del campo.**
- . Questo cambio di lato continua finché il giocatore che serve segna punti.

Sequenza del Servizio

- . **Cambio di lato continuo:** Quando vengono segnati punti consecutivi, il giocatore che serve continua a cambiare lato del campo ad ogni punto fino a quando non commette un fallo e perde il servizio.
- . **Passaggio al secondo giocatore: quando il primo giocatore perde il servizio,** il suo compagno di squadra serve dalla propria metà corretta del campo (**eccetto durante la prima sequenza di servizio della partita**).
- . **Secondo server:** Il secondo giocatore continua a servire fino a quando la sua squadra commette un fallo e perde il servizio a favore della squadra avversaria.
- . **Cambio del servizio (side-out):** Quando il servizio passa alla squadra avversaria, il primo servizio viene effettuato dalla metà destra del campo. Entrambi i giocatori della squadra avversaria hanno l'opportunità di servire e segnare punti fino a quando la loro squadra commette **due falli.**
- . **Regole per il singolo:** Nel singolo, il giocatore serve dalla **metà destra** del campo quando il proprio punteggio è pari, e dalla **metà sinistra** del campo quando il punteggio è dispari.
- . **Prima sequenza di servizio del gioco:** All'inizio di ogni nuova partita, solo uno dei due giocatori della squadra al servizio ha l'opportunità di servire prima di commettere un fallo; dopo il fallo, il servizio passa

alla squadra ricevente.

Punteggio

Tradizionale (Stoesaide-Out Scoring)

- **Chi segna i punti:** I punti possono essere segnati **solo dalla squadra che serve**.
- **Punteggio per vincere:** Le partite normalmente si giocano fino a **11 punti**, con una differenza minima di **2 punti** per vincere.
- **Partite di torneo:** Nei tornei, le partite possono essere giocate fino a **15 o 21 punti**, sempre con una vittoria con **2 punti di scarto**.
- **Posizione dei giocatori:** quando il punteggio della squadra che serve è **pari** (0, 2, 4, 6, 8, 10), il giocatore che ha iniziato il servizio per la squadra sarà nella **metà destra del campo** sia durante il servizio che durante la ricezione; quando il punteggio è **dispari** (1, 3, 5, 7, 9), lo stesso giocatore sarà nella **metà sinistra del campo**.

Regola del Doppio Rimbalzo

- **Doppio rimbalzo obbligatorio:** Quando la palla viene servita, la squadra ricevente deve lasciarla rimbalzare prima di rispondere, e successivamente la squadra che ha servito deve lasciarla rimbalzare prima di rispondere, completando così **due rimbalzi**.
- **Dopo i due rimbalzi:** Una volta che la palla ha rimbalzato una volta nel campo di ciascuna squadra, entrambe le squadre possono colpire la palla al volo (**prima che rimbalzi**) o giocarla dopo un rimbalzo (**colpo a terra**).
- **Vantaggi della regola:** La regola del doppio rimbalzo elimina il vantaggio del servizio e del colpo al volo, prolungando gli scambi.

Zona Non-Volley

- **Definizione:** La zona non-volley è l'area del campo situata entro **7 piedi (circa 2,13 metri)** su entrambi i lati della rete.
- **Divieto di colpire al volo:** È proibito colpire la palla al volo all'interno della zona non-volley. Questa regola impedisce ai giocatori di eseguire smash da una posizione all'interno della zona.
- **Falli relativi al non-volley:** È un fallo se, durante un colpo al volo, un **giocatore calpesta la zona non-volley** (inclusa la linea) o se il suo slancio lo porta, o porta qualsiasi cosa indossi o trasporti, a toccare la zona non-volley, incluse le relative linee.
- È un fallo se, dopo aver colpito la palla al volo, un giocatore **viene spinto dallo slancio nella zona non-volley** o la tocca, anche se la palla colpita è già dichiarata fuori gioco.
- **Permesso di entrare:** Un giocatore può legalmente trovarsi nella zona non-volley in qualsiasi momento, purché **non colpisca la palla al volo**.
- **Termine informale:** La zona non-volley è comunemente chiamata "**kitchen**" (cucina).

Chiamate sulle Linee

- **Palla sulle linee:** Una palla che tocca qualsiasi linea è considerata "**dentro**", eccetto la linea della zona non-volley durante un servizio.
- **Servizio corto:** Un servizio che tocca la linea della zona non-volley è considerato **corto** e costituisce un fallo.

Falli

- **Definizione:** Un fallo è qualsiasi azione che interrompe il gioco a causa di una violazione delle regole.
- **Falli della squadra ricevente:** Un fallo commesso dalla squadra ricevente comporta un punto per la squadra che serve.
- **Falli della squadra che serve:** Un fallo commesso dalla squadra che serve comporta la perdita del servizio o il cambio del servizio (side-out).
- **Situazioni di fallo:**
 - Il servizio non atterra all'interno dei confini del campo di ricezione.
 - La palla viene colpita nella rete durante il servizio o qualsiasi risposta.
 - La palla viene colpita al volo prima che abbia rimbalzato una volta su ciascun lato del campo.
 - La palla viene colpita fuori dai confini del campo.

- La palla viene colpita al volo dalla zona non-volley.
- La palla rimbalza due volte prima di essere colpita dal ricevitore.
- Un giocatore, l'abbigliamento di un giocatore o qualsiasi parte della racchetta di un giocatore tocca la rete o i suoi pali mentre la palla è in gioco.
- Vi è una violazione di una regola di servizio.
- Una palla in gioco colpisce un giocatore o qualsiasi cosa che il giocatore indossa o trasporta.
- Una palla in gioco colpisce un oggetto permanente prima di rimbalzare sul campo.

Compendio differenze regole tennis, beach tennis e padel

REGOLE TENNIS	REGOLE BEACH TENNIS	REGOLE PADEL
Punteggio in un gioco – Regola 5 .. Il giocatore/coppia deve vincere due punti consecutivi subito dopo “parità” per vincere il “gioco”. ..	Punteggio in un gioco – Regola 8 .. b) se entrambi i giocatori/coppie hanno vinto tre punti, il punteggio è “parità” e si gioca un punto decisivo; il giocatore/la coppia che vince questo punto decisivo vince il gioco. <i>No adv.</i> ..	Punteggio nel gioco – Regola 1 .. quando entrambe le coppie hanno vinto tre punti ed il punteggio è “parità”; il punto seguente è chiamato “vantaggio” e se la stessa coppia si aggiudica anche il punto seguente, si aggiudica anche il gioco; se invece lo perde, si ritorna in “parità” e così di seguito finché una delle due coppie non si sia aggiudicata due punti consecutivi dopo la “parità”, necessari per vincere il gioco. ..
Battitore e ribattitore – Regola 8 1. I giocatori/coppie devono stare ai lati opposti della rete. Il battitore è il giocatore che mette in gioco la palla per il primo punto. Il ribattitore è il giocatore che è pronto a ribattere la palla battuta dal battitore.	Battitore e ribattitore – Regola 9 .. 2. Prima dell’inizio di ogni punto il ribattitore/i deve prendere posizione, seguito dal battitore che esegue la battuta. Il ribattitore/i non può modificare sostanzialmente la sua posizione sia rispetto al compagno sia al battitore quando il battitore ha preso la sua posizione finché la palla è messa in gioco. La regola della zona vietata deve essere applicata in ogni incontro (v. Appendice I Regole Beach Tennis) per cui nessun giocatore può toccare alcuna parte del campo all’interno della zona vietata finché la palla è messa in gioco.	Posizione dei giocatori – Regola 3 1. Ogni coppia di giocatori si dispone in una delle due metà campo, poste ai due lati della rete. Il giocatore che mette la palla in gioco è il battitore e quello che la respinge, stando diagonalmente dall’altro lato della rete, è il ribattitore. 2. Il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo compagno ed il compagno del battitore.
Cambio del lato del campo- Regola 10 “...comma 2, Durante il tie-break, i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.	Cambio del lato del campo- Regola 11 “...comma 3, Durante il tie-break, i giocatori/coppie cambiano lato del campo dopo il primo punto e poi ogni quattro punti.	Cambio del lato del campo- Regola 5 “...comma 2, Nel tie-break, i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.
Palla che tocca la linea – Regola 12 La palla che tocca la linea è considerata come caduta nel campo delimitato da quella linea. <i>Ovviamente nel tennis non si pone il problema di spostamento di linee</i>	Palla che tocca la linea – Regola 13 “...comma 2, Nel caso di spostamento di qualsiasi linea, prima di iniziare il punto ciascun giocatore/coppia può chiedere all’arbitro di mettere a posto la linea (ciò può essere fatto da un giocatore se l’incontro è senza arbitro), ma il riposizionamento non ha effetto sulle chiamate dei punti precedenti.	\\
La battuta – Regola 16 1. Immediatamente prima di cominciare il movimento di battuta, il battitore deve stare in posizione	La battuta – Regola 17, 1. Immediatamente prima di iniziare il movimento della battuta, il battitore deve stare fermo con	La battuta – Regola 6, a) il battitore, all’inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta, tra il

<p>di riposo con entrambi i piedi fuori dal campo dietro la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari del segno centrale e della linea laterale.</p> <p>2. Il battitore deve poi lanciare con una mano la palla in qualsiasi direzione e colpirla con la racchetta, prima che questa tocchi terra. Il movimento di battuta è completato nel momento dell'impatto della racchetta con la palla o se il giocatore la manca. Il giocatore con l'uso di un solo braccio può usare la racchetta per lanciare la palla.</p>	<p>entrambi i piedi dietro (cioè più lontano dalla rete) la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari delle linee laterali.</p> <p>2. Il battitore deve poi lanciare la palla con la mano in qualsiasi direzione e colpirla con la racchetta prima che tocchi il suolo; il movimento della battuta è completato nel momento in cui la racchetta colpisce la palla o la manca.</p> <p>3. Il giocatore con l'uso di un solo braccio può usare la racchetta per lanciare la palla.</p>	<p>prolungamento immaginario della linea centrale di battuta e la parete laterale (area di battuta) e deve mantenere questa posizione fino a quando la palla è colpita;</p> <p>b) il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova;</p> <p>c) il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta (<i>fallo di piede</i>);</p> <p>d) al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno....</p>
<p>Esecuzione della battuta – Regola 17</p> <p>1. Quando si effettua la battuta in un gioco normale, il battitore deve stare alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, cominciando in ogni gioco dal lato destro.</p> <p>2. Nel tie-break, la battuta viene effettuata alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, eseguendo la prima battuta dal lato destro.</p> <p>3. La palla battuta deve passare sopra la rete e cadere nel campo di battuta diagonalmente opposto, prima che il ribattitore possa rimandarla.</p>	<p>Come battere – Regola 18</p> <p>1. Durante l'esecuzione della battuta, il battitore può stare in qualunque punto dietro la linea di fondo.</p> <p>2. La palla battuta deve passare sopra la rete prima che un ribattitore possa colpirla.</p> <p>3. Non è prevista una seconda battuta.</p> <p>4. Nelle gare di doppio misto, l'uomo deve battere dal basso.</p> <p><u>N.B. il palo della rete è sempre arredo permanente sia in battuta che durante il gioco.</u></p>	<p>... La battuta – Regola 6,</p> <p>e) il battitore deve lanciare la palla facendola passare sopra la rete, nel riquadro di battuta opposto diagonalmente nell'altro lato del campo, in modo che il primo rimbalzo avvenga entro le linee che lo delimitano; la prima battuta è fatta dal lato destro verso il riquadro alla sua sinistra e, terminato il punto, la seguente è fatta dal lato sinistro verso il riquadro a destra, proseguendo poi alternativamente dai due lati</p> <p>f) il battitore, nell'eseguire il colpo, non può camminare, correre o saltare; si ritiene che il giocatore non abbia cambiato posizione se ha fatto piccoli movimenti con i piedi che non abbiano mutato la posizione iniziale;</p> <p>g) nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata; Se la prima battuta è fallo, si ha una seconda possibilità</p>
<p>Fallo di piede – Regola 18</p> <p>Durante il movimento della battuta, il battitore non deve:</p> <p>a) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti;</p> <p>b) toccare con l'uno o l'altro piede la linea di fondo o il campo;</p> <p>c) toccare con l'uno o l'altro piede l'area situata oltre il</p>	<p>Fallo di piede – Regola 19</p> <p>Durante il movimento della battuta, il battitore non deve:</p> <p>a) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti;</p> <p>b) toccare la linea di fondo o il campo con l'uno o l'altro piede;</p> <p>c) toccare il terreno oltre l'immaginario prolungamento delle</p>	<p>\\ vedi box sopra</p>

<p>prolungamento immaginario della linea laterale; d) toccare con l'uno o l'altro piede il prolungamento immaginario del segno centrale.</p>	<p>linee laterali con l'uno o l'altro piede.</p>	
<p>Colpo nullo in battuta – Regola 22 1. La battuta è colpo nullo se: a) la palla di battuta tocca la rete, la cinghia o il nastro ed è buona sotto ogni altro aspetto; se, dopo aver toccato la rete, la cinghia o il nastro, tocca il ribattitore o il suo compagno o qualunque cosa essi indossano o portano, prima di toccare terra; b) la palla è battuta quando il ribattitore non è pronto. 2. In caso di battuta nulla, questa specifica battuta non conta ed il battitore deve battere di nuovo, ma una battuta nulla non annulla un fallo precedente.</p>	<p>Colpo nullo in battuta – Regola 22 La battuta che tocca la rete, la cinghia o il nastro e prosegue oltre la rete, è in gioco (regola senza nullo). <i>Praticamente non si ribatte mai.</i></p>	<p>.. o battuta nulla – Regola 9 1. La battuta si ripete (battuta nulla) se: a) a) la palla tocca la rete o i pali che la sostengono (se sono all'interno del campo) e poi cade nell'area di battuta del ribattitore, sempreché non tocchi la rete metallica prima del secondo rimbalzo; b) la palla, dopo aver toccato la rete o i pali (se posti dentro l'area di gioco), colpisce uno degli avversari o qualunque cosa indossi o porti; c) è effettuata quando il ribattitore non era pronto</p>
<p>Perdita del punto – Regola 24 Si perde il punto se: a) il giocatore batte due falli consecutivi; b) il giocatore non rimanda la palla in gioco prima che questa abbia rimbalzato due volte consecutivamente; c) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi la superficie o, prima che rimbalzi, un oggetto, al di fuori del giusto campo; d) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima che rimbalzi, tocchi un arredo permanente; e) il ribattitore rimanda la battuta prima del rimbalzo; f) il giocatore accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; g) il giocatore o la racchetta, in mano o no, o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete, i pali/paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia, il nastro o il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco; h) il giocatore colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; i) la palla in gioco tocca il giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta;</p>	<p>Perdita del punto – Regola 24 Si perde il punto se: a) il battitore commette fallo di battuta; b) la palla colpisce il suolo all'interno del campo di gioco dalla propria parte della rete; c) un giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi il suolo o un oggetto, al di fuori del giusto campo; d) un giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima di toccare terra, tocchi un arredo permanente od il palo della rete; e) un giocatore accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; f) un giocatore o la racchetta, in mano o no, o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete, i pali della rete, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro o il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco; g) un giocatore colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; h) a palla in gioco tocca un giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta; i) la palla in gioco tocca la racchetta quando il giocatore non la sta tenendo;</p>	<p>Punto perso – Regola 13 Una coppia perde il punto: a) se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti toccano la rete, i pali che la sostengono, la cinghia o ogni parte del terreno del campo avversario; 1) Gioco autorizzato all'esterno. Oltre i m 0,92 dal suolo e solo nel caso che sia autorizzato il gioco all'esterno, il palo verticale mediano tra le porte è ritenuto zona neutrale, per cui i quattro giocatori possono toccarlo o aggrapparvisi; b) se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta; c) se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esca dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta; 1) Gioco autorizzato all'esterno. Quando la palla, dopo aver rimbalzato esce dai limiti segnati del campo o attraverso l'ingresso correttamente nel terreno, esce dal limite superiore della parete di fondo. Se esce dal limite superiore della parete laterale o dalla porta, si perde il punto quando rimbalza sul suolo per la seconda volta o tocca un</p>

<p>j) la palla in gioco tocca la racchetta quando il giocatore non la sta tenendo; k) il giocatore deliberatamente e materialmente modifica la forma della sua racchetta mentre la palla è in gioco; l) in doppio, entrambi i giocatori toccano la palla per il rimando.</p> <p>CASI E DECISIONI Caso 4 Perde il punto il giocatore che oltrepassa la linea immaginaria di prolungamento della rete prima o dopo di aver colpito la palla? Decisione Il giocatore non perde il punto in nessuno dei due casi purché il giocatore non tocchi il campo dell'avversario.</p>	<p>j) entrambi i giocatori della coppia in doppio toccano la palla per il rimando; k) un giocatore della coppia battitrice o ribattitrice tocca qualsiasi parte del campo all'interno della zona vietata prima che la palla sia messa in gioco.</p> <p>CASI E DECISIONI Caso 2 Perde il punto il giocatore che oltrepassa la linea immaginaria di prolungamento della rete prima o dopo di aver colpito la palla? Decisione La coppia non perde il punto in nessuno dei due casi purché nessun componente della coppia tocchi la rete o causi disturbo alla coppia avversaria.</p>	<p>elemento esterno estraneo al campo; d) se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete; e) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario; f) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire la rete o i pali di sostegno e poi direttamente una parete del campo avversario o la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che non si trovi nel campo avversario; g) se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo); h) se, dopo che uno dei componenti della coppia ha colpito la palla, questa tocca il giocatore che l'ha colpita o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino; i) se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari; j) se un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete metallica od il terreno nella sua metà campo o qualsiasi oggetto estraneo al campo sito nel proprio terreno di gioco; k) se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta; l) se salta sopra le rete mentre la palla è in gioco; m) se entrambi i giocatori della coppia, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla, perdono il punto; solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla; n) se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno od i due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il "gioco all'esterno"; o) il giocatore commette fallo nella seconda battuta.</p>
--	--	--

<p>Risposta buona – Regola 25 La risposta è buona se:</p> <p>a) la palla tocca la rete, i pali/paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro, purché essa passi al di sopra di ognuno di essi e tocchi terra entro il giusto campo, tranne quanto previsto nella regola 2 e 24(d);</p> <p>b) dopo che la palla in gioco ha toccato terra nel campo giusto ed a causa dell'effetto o di una folata di vento ritorna indietro oltre la rete, il giocatore si allunga oltre la rete e la gioca nel giusto campo, purché non contravvenga alla regola 24;</p> <p>c) la palla è rimandata esternamente ai pali, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, anche se tocca i pali, purché tocchi terra nel campo giusto, tranne quanto previsto nelle regole 2 e 24 (d);</p> <p>d) la palla passa sotto al cavo della rete fra il paletto da singolare e l'adiacente palo senza toccare la rete, il cavo o il palo e tocca terra nel giusto campo;</p> <p>e) la racchetta del giocatore passa sopra la rete dopo che questi ha colpito la palla dalla sua parte della rete e la palla tocca terra nel campo giusto;</p> <p>f) il giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente sul campo giusto.</p>	<p>Risposta buona – Regola 25 La risposta è buona se:</p> <p>a) la palla tocca la rete, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro, purché essa passi al di sopra di ognuno di essi e tocchi terra entro il giusto campo;</p> <p>b) la palla è rimandata esternamente ai pali della rete, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, purché tocchi terra nel campo giusto;</p> <p>c) la racchetta del giocatore passa sopra la rete dopo che questi ha colpito la palla dalla sua parte della rete e la palla tocca terra nel campo giusto;</p> <p>d) un giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente nel campo giusto.</p>	<p>Risposta buona – Regola 14 1. La risposta è buona:</p> <p>a) se la palla, dopo essere stata colpita, è colpita al volo da uno dei giocatori della coppia avversaria o tocca il suo corpo e qualunque parte dell'abbigliamento o nella propria racchetta;</p> <p>b) se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e in seguito rimbalza direttamente nel campo avversario;</p> <p>c) se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;</p> <p>d) se, in conseguenza della direzione e della forza del colpo, la palla rimbalza nel campo avversario e poi esce dai limiti del campo o colpisce il soffitto o le luci dell'illuminazione o qualsiasi oggetto o arredo del campo;</p> <p>e) se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;</p> <p>f) se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al gioco (ad esempio, un'altra palla) sito nel campo avversario;</p> <p>g) se la palla, dopo il rimbalzo nel campo corretto, ritorna nel campo di chi l'ha colpita ed è colpita nel campo avversario, sempreché il giocatore o qualunque parte del suo abbigliamento o la racchetta non abbiano toccato la rete, i pali di sostegno o il campo avversario è la palla è conforme a quanto indicato ai punti da a) ad f) precedenti;</p> <p>h) se la palla è trattenuta o accompagnata, la risposta è buona se il giocatore non ha colpito la palla due volte, il colpo è effettuato con un unico movimento e non sia variata sostanzialmente la traiettoria naturale della palla;</p> <p>i) se la palla rimandata rimbalza nel campo avversario nell'angolo formato da una delle pareti e dal terreno, la risposta è buona; (la palla chiamata comunemente "uovo" è buona);</p> <p>j) "Gioco autorizzato all'esterno" - se la palla è colpita fuori del campo, la risposta è buona se è conforme a</p>
---	--	--

		quanto indicato nei punti precedenti di questa Regola.
\\	\\	Punto assegnato – Regola 15 Il punto è assegnato a chi ha colpito la palla: a) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, esce dal campo attraverso un buco od un difetto della recinzione metallica o rimane incastrata in essa; b) b) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, si ferma nella superficie orizzontale superiore del muro.
Gioco continuo – Regola 29 .. a) Fra un punto e l'altro sono concessi al massimo venticinque secondi. ..	Gioco continuo – Regola 29 .. a) Fra un punto e l'altro sono concessi al massimo venti secondi. ..	I tempi – Regola 2 .. 4. Tra un punto ed il successivo l'intervallo massimo consentito è di venti secondi. ..