FITP
FEDERAZIONE ITALIANA TENNIS e PADEL
Ufficiali di gara

VADEMECUM

PER GLI

UFFICIALI DI GARA

(Edizione 2026)

Edizione a cura della Commissione regolamenti e del Comitato centrale degli ufficiali di gara.

Si ringraziano tutti i colleghi ufficiali di gara che hanno contribuito e contribuiranno alla stesura ed all'aggiornamento di questo documento, con suggerimenti, con critiche, con osservazioni, con la loro esperienza sul campo, ecc.

PREFAZIONE

Nel corso della vita federale, più volte il settore arbitrale si è impegnato per redigere un manuale o vademecum, che fosse una guida ed un ausilio per tutti gli ufficiali di gara nello svolgimento delle loro mansioni.

La prima occasione di cui si ha conoscenza è il "Manuale-guida per i giudici arbitri (utile anche ai direttori di gara) – Roma 1960", a cui appartiene la seguente premessa riportata integralmente.

PREMESSA ALL'EDIZIONE 1960

Il presente opuscolo è destinato ad essere principalmente una guida per il giudice arbitro nell'espletamento dei suoi compiti ed in pari tempo una guida anche per i direttori sportivi dei Circoli che organizzano manifestazioni.

Le regole di gioco, la cui conoscenza è della massima importanza, sono riportate in Regole di tennis, regole di Beach Tennis e regole del Padel pubblicate. Le disposizioni principali dei Regolamenti (troppo numerose e complesse per essere riferite integralmente) sono richiamate nel corso dell'esposizione con la maggior abbondanza compatibile con l'economia dell'esposizione. Le più importanti di esse sono riportate per intero nelle appendici.

Un giudice arbitro può essere chiamato a sovraintendere a tornei individuali o ad incontri intersociali: poiché il primo compito è il più vasto e complesso, vengono esposte in primo luogo le indicazioni ad esso attinenti. Per il secondo compito valgono molte indicazioni riguardanti il primo, opportunamente completate con le regole specifiche delle competizioni a squadre.

Successivamente risultano editi nell'ordine (pur senza certezza di completezza dei dati):
Vademecum per i giudici arbitri (utile anche ai direttori di gara) – Roma 1966
Manuale per gli ufficiali di gara – Roma 1980
Vademecum arbitri – Roma 1984
Manuale per arbitri e giudici di linea di tennis 1988 – Roma 1988
Manuale per arbitri e giudici di linea di tennis 1990 – Roma 1989
Guida operativa per corsi di aggiornamento, perfezionamento e formazione del Giudice arbitro – Ottobre 1993 – Marzo 2003

prima dell'inizio di un periodo di oblio durato sino ad ora, quando il rifacimento integrale della normativa del settore arbitrale, basata su nuovi concetti e presupposti, ha consigliato il ripristino di questo documento, in cui sono riportate tutte quelle indicazioni per gli ufficiali di gara che non hanno valore normativo, ma comprendono prassi, consigli, suggerimenti, procedure comportamentali ed altro similare.

Il vademecum non sostituisce le norme a cui in esso si fa riferimento, norme che comunque, in caso di contrasto, prevalgono sulle indicazione del presente vademecum e che quindi devono essere ricercate nell'ambito delle Carte federali e dei singoli regolamenti che le contengono, a cui fa riferimento anche l'elenco delle abbreviazioni all'inizio dell'opera.

Il vademecum è pensato soprattutto per la direzione delle gare nazionali, ma ci sono numerosi riferimenti anche alla direzione delle gare internazionali, ancorché interessanti solo per un ristretto numero di colleghi.

Siamo certi che gli ufficiali di gara apprezzeranno questo tentativo e cureranno che questo vademecum, come il nome suggerisce (dal latino = vieni con me!), sia sempre con loro durante le loro prestazioni, come un amico a cui far ricorso in ogni momento in cui se ne ravvisi la necessità.

In copertina è anche riportato un numero di edizione, per avere certezza che quello in possesso sia il testo più aggiornato e corretto.

COLLEGAMENTI

https://www.fitp.it/Federazione/Carte-e-Atti/Carte-federali
https://www.fitp.it
http://www.udgfit.it/

LISTA DELLE REVISIONI

DATA	PARAGRAFO	MODIFICA
18/02/2025	SINTESI Verifica del campo e delle attrezzature	Altezza rete padel, aggiunta tolleranza
19/02/2025	SINTESI Verifica del campo e delle attrezzature	Altezza rete beach tennis per U18M
27/12/2025	Intero documento	Sostituzione F.I.T.P. con FITP Inserito il titolo delle Appendici dei documenti di riferimento
27/12/2025	G) Documentazione pag. 34	Aggiunta frase 'secondo la modulistica federale vigente'.
27/12/2025	L) Match Format e Metodo Classifiche pag. 37	Aggiunta la parola 'estratto' in merito all'elenco delle PROCEDURE E METODI DIVERSI DI PUNTEGGIO di Regole di Tennis
27/12/2025	Appendice D pag. 50	Aggiunta la frase 'La presente Appendice recepisce e riepiloga quanto previsto dall'Appendice V del Regolamento Tecnico Sportivo'.
27/12/2025	Appendice N pag. 68	Aggiunta la frase 'Le funzionalità e le modalità operative del sistema SGAT possono essere aggiornate dalla Federazione; fa sempre fede la versione del sistema in uso al momento della manifestazione.'.
09/03/2026	Intero documento	Eliminata qualche casistica ripetuta
16/05/2026	Correzione degli errori pag 62	Il giocatore/coppia batte dal lato sbagliato del campo: Il punto rimane – correzione immediata il fallo di battuta non conta
16/05/2026	Pubblicità pag 79	…misurata all'altezza dei pali e dei paletti…
16/05/2026	Schema unico che include le informazioni principali su tennis, beach tennis e padel pag. 80	Altezza Rete beach tennis
16/05/2026	D1) Direzione di una manifestazione individuale	Inserite specifiche per quote e durata delle competizioni
16/05/2026	SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Campionati a Squadre	Modifica delle limitazioni alla partecipazione dei tesserati

Sommario

Introduzione *3*

A) GLI UFFICIALI DI GARA **4**

A1) Come si diventa ufficiali di gara 4

B) I GIUDICI DI LINEA **4**

B1) Ripartizione delle competenze 5
B2) Compiti e doveri dei giudici di linea 5
B3) Le chiamate dei giudici di linea (e dell'arbitro) 5
B4) Posizione dei giudici di linea 7
B5) Arbitraggio con tutti gli assistenti dell'arbitro 7
B6) Arbitraggio con un numero incompleto di assistenti dell'arbitro 8
B7) Arbitraggio senza assistenti dell'arbitro 8

C) L'arbitro **8**

C1) Correzione di una chiamata (overrule) 11
C2) Procedure per la verifica del segno. 11
C3) Procedure per la verifica elettronica (challenge hawkeye) 12
C4) Questioni di fatto 12
C5) Questioni di diritto 12
C6) Casistica sulle questioni di fatto o di diritto 13
CASO 1 RECLAMO DEL BATTITORE 13
CASO 2 RECLAMO DEL RIBATTITORE 13
CASO 3 RECLAMO DEL BATTITORE 13
CASO 4 ARBITRO "BLOCCATO" SU UNA QUESTIONE DI FATTO 13
CASO 5 APPELLO PER UN "COLPO NULLO" 13
C7) Comportamento dei giocatori in campo. 14
C8) Gli annunci dell'arbitro 14
C9) La compilazione del foglio di arbitraggio 18

D) Giudice arbitro **23**

D1) Direzione di una manifestazione individuale 24
D2) Direzione di un incontro intersociale di un campionato a squadre 27
D3) Campionato a squadre degli affiliati: particolarità 29
D4) Reclami 31
D5) Controllo Antidoping 32
D6) Espulsione immediata – Default 32

E) Commissario di campo **33**

F) Diritti e doveri degli ufficiali di gara **34**

G) Documentazione **35**

H) Casistica e problemi interpretativi **36**

Attrezzatura elettronica. 36
Arbitro bloccato su questioni di fatto. 36
Disturbo causato dagli ufficiali di gara. 36
Disturbo che proviene dall'esterno. 36
Inizio ufficiale delle gare 36
Giocare con corde rotte. 36
Giocatore che disturba l'avversario. 36
Gioco continuo. 37
Lenti a contatto ed occhiali. 37
Ribattitore che non sta al ragionevole ritmo del battitore. 37
Sostituzione di calzini o scarpe bagnati. 37
Supporto tubolare sotto la rete. 38

I) Perdente fortunato (Lucky Loser) **38**

L) Match Format e Metodo Classifiche **38**

Appendice A - Glossario *40*

Appendice B – REGOLE DI TENNIS – APPENDICE VII *42*
COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO 42
CASI E DECISIONI 42
PROCEDURE PER LA VERIFICA DEL SEGNO 43
PROCEDURE PER IL CONTROLLO ELETTRONICO 43
Appendice C - Posizione dei giudici di linea *45*
Appendice D – Da RTS Appendice V *51*
SOSPENSIONI CONSENTITE PER SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA, PER IL BAGNO OD ALTRO – differenze 51
PROCEDURE PER L'ARBITRO ED IL FISIOTERAPISTA/PREPARATORE ATLETICO 54
Appendice E – Incontri disputati senza arbitro – Codice di arbitraggio senza arbitro *56*
DIRETTIVE PER GIUDICI ARBITRI/ASSISTENTI 56
AVVISO PER I GIOCATORI 57
Appendice F – Uso e disposizione dei raccattapalle *59*
Appendice G – Correzione degli errori *62*
Appendice H – Dimensioni e posizione delle scritte pubblicitarie sugli indumenti *63*
Appendice I – Disturbo *63*
Appendice L - Palle *64*
Appendice M – Violazione di tempo e del Codice di condotta - differenze *66*
Appendice N - SGAT - Sistema Gestione Automatizzata Tornei *68*
CAMPIONATI A SQUADRE **68**
ATTIVITA' INDIVIDUALE (TORNEI) **68**
Appendice O - CASI E DECISIONI *69*
Specifiche del Beach Tennis 77
Specifiche del Padel 78
SINTESI Verifica del campo e delle attrezzature *79*
SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Campionati a Squadre *81*
SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Attività Individuale *85*
Terminologia per registrare i risultati degli incontri *87*
Compendio differenze regole tennis, beach tennis e padel *88*

Introduzione

In tutte le discipline sportive, dilettantistiche o no, ci sono almeno tre categorie di persone: i dirigenti, gli ufficiali di gara e gli atleti.
E gli ufficiali di gara, volutamente elencati in mezzo, sono il collegamento pratico e teorico, nonché etico, tra l'organizzazione delle gare e il loro svolgimento.
Non solo, ma la differenza fondamentale tra un evento definito "gara" ed un evento analogo definito altrimenti è rappresentata dalla presenza di ufficiali di gara per il controllo regolamentare e disciplinare della stessa.
Quando quindi talvolta un partecipante ai corsi di preparazione, di fronte ad affermazioni apodittiche, in relazione ad una norma che deve essere applicata dall'ufficiale di gara (arbitro o giudice arbitro), chiede "ma se l'arbitro (o il giudice arbitro) non c'è?", l'unica risposta secca ed altrettanto apodittica possibile è "l'arbitro (o il giudice arbitro) c'è sempre"!
Per quanto riguarda l'arbitro, in particolare, talora non è sul classico seggiolone (cosa che lo fa definire popolarmente arbitro "di sedia" o semplicemente dagli anglo-sassoni "the chair"), ma c'è comunque, come nel caso di applicazione del "Codice di arbitraggio senza arbitro" (CASA), quando la funzione arbitrale è svolta di volta in volta da uno dei contendenti.

Agli ufficiali di gara vengono affidati compiti importanti e con un'ampiezza tale da poterli paragonare a quelli di un libero professionista, che agisce, nell'esercizio della sua professione, nel rispetto e nei limiti delle norme, che l'ufficiale di gara deve difendere ed applicare nella loro interpretazione più ampia, nel rispetto delle finalità del nostro sport.

La personalità dell'ufficiale di gara è il fulcro intorno a cui gravitano l'organizzazione, lo svolgimento e la riuscita delle gare e le necessarie doti di un ufficiale di gara sono pertanto:

- **la competenza**, cioè la profonda conoscenza delle norme, la cui stesura è necessariamente concisa, funzionale e rigida e la cui interpretazione richiede l'intelligenza, il buon senso e l'esperienza dell'ufficiale di gara;
- **la passione**, vera molla dello sportivo dilettante, improntata tuttavia alla più completa imparzialità;
- **il tatto e la sensibilità**, per ottenere che le norme, la sportività e la correttezza siano osservate senza ricorrere alla coercizione ed alle sanzioni, rendendo l'ufficiale di gara veramente autorevole, senza essere autoritario;
- **il buon senso**, senza il quale è difficile evitare spiacevoli inconvenienti e inutili e polemiche discussioni.

Non esiste disciplina, lo ribadiamo, che non preveda la presenza di una funzione arbitrale, con lo scopo principalmente di garantire ai contendenti identiche condizioni di gioco, perché nessuno fruisca di indebiti vantaggi; e quando, come talvolta accade, si inizia la gara senza la presenza dell'ufficiale di gara e senza adottare le procedure arbitrali alternative previste dalla normativa, ci si avventura in un terreno ignoto, in cui non ci sono più regole applicabili, perché le carte federali sono state gettate improvvidamente nel cestino della spazzatura, al momento della decisione di iniziare la gara in modo difforme dalle previsioni regolamentari.
Nelle previsioni del presente vademecum, quando si fa riferimento al gioco del tennis, esso si intende riferito anche alle altre discipline sportive gestite dalla FITP (beach tennis, padel e tennis in carrozzina), salvo che sia esplicitamente indicato diversamente.

A) GLI UFFICIALI DI GARA

Gli ufficiali di gara impegnati nel controllo di una gara hanno tre tipi diversi di compiti e responsabilità:

- **i giudici di linea**, che hanno la possibilità di decidere solo in base ad un'alternativa (palla fuori/palla dentro palla che tocca o non tocca la rete – ecc.) senza altra ulteriore scelta;
- **l'arbitro**, le cui decisioni invece vanno oltre la semplice scelta alternativa, ma che spesso richiedono una valutazione più ampia con un ventaglio maggiore di possibili determinazioni;
- **il giudice arbitro**, le cui decisioni sono finali (in particolare per l'interpretazione e l'applicazione delle regole e dei regolamenti) e quindi con valutazioni ampie e diversificate e senza alcun condizionamento, salve le previsioni regolamentari, per la determinazione finale.

Queste caratteristiche di ciascun ufficiale di gara sono anche alla base dei rapporti "gerarchici" tra loro e dei relativi poteri operativi.

Nelle manifestazioni internazionali sono impiegati ufficiali di gara con qualifica di "certificati" e con livelli definiti da un distintivo di colore "verde", "bianco", "bronzo", "argento" ed "oro".
Inoltre, possono essere presenti altri ufficiali di gara con particolari compiti, quali

- **il supervisor**, le cui mansioni sono simili e collaterali a quelle del giudice arbitro, che infatti le esercita totalmente ove il supervisor non sia previsto o nominato:
- **il capo degli arbitri**, responsabile della scelta, dell'organizzazione e dell'impiego degli arbitri e dei giudici di linea.

Per i loro compiti e le loro responsabilità, si rimanda alla normativa internazionale, visto il loro uso specifico nelle gare di livello internazionale

A1) Come si diventa ufficiali di gara

Coloro che vogliono acquistare la qualifica di ufficiale di gara, in una o più delle diverse qualifiche possibili, per adempiere alle relative mansioni, devono frequentare i corsi tenuti periodicamente in ogni regione e superare l'esame finale, nonché svolgere un periodo di tirocinio se previsto per la specifica mansione arbitrale.
Gli ufficiali di gara si distinguono, in base alle mansioni svolte, in :

a) giudici di linea (o assistenti dell'arbitro):
b) Arbitri;
c) giudici arbitri;
d) Commissari di campo.

Tali classificazioni, secondo le determinazioni di volta in volta espresse del C.C.U.G., possono essere ottenute cumulativamente o separatamente per ciascuna delle discipline sportive gestite dalla FITP (tennis, beach tennis, padel), mentre per il tennis in carrozzina sono utilizzati normalmente gli ufficiali di gara del tennis, stante la sostanziale identità delle regole applicabili.
Diverso è invece il caso delle altre due discipline, perché le regole del padel sono decisamente diverse da quelle del tennis, mentre quelle del beach tennis, nate come "variazioni" od eccezioni, stanno progressivamente diversificandosi ed ormai costituiscono un testo separato anche quando il tenore letterale è perfettamente identico.
Tutto ciò può determinare la scelta degli organismi gestionali del settore arbitrale per una separazione o meno degli ufficiali di gara in base alle predette discipline sportive.

B) I GIUDICI DI LINEA

I giudici di linea, detti anche complessivamente "assistenti dell'arbitro", sono gli ufficiali di gara che hanno il compito di valutare che i singoli colpi dei contendenti siano terminati o meno all'interno del campo o siano comunque regolari, chiamando, se necessario, il fallo per la palla terminata fuori e così via.
I giudici di linea, in base alla mansione svolta assumono le seguenti denominazioni:

- giudici di linea laterale
- giudice della linea di fondo
- giudice della linea di battuta
- giudice della linea centrale di battuta
- giudice di rete
- giudice di fallo di piede

Per esercitare le mansioni di giudice di linea è necessario possedere buona vista, buon udito, capacità di attenzione ed essere a conoscenza delle norme da applicare. Buoni giudici di linea sono essenziali per un buon arbitraggio dell'incontro e, poiché il loro obiettivo è di fare chiamate accurate e precise, i loro occhi devono stare al punto giusto al momento giusto. Il giudice di linea deve avere e conservare la massima concentrazione, ricordando che la chiamata più importante è sempre la prossima: il resto è storia!

B1) Ripartizione delle competenze

Le competenze dell'arbitraggio, quando nel campo sono presenti più ufficiali di gara, sono ripartite come segue:

- i giudici delle linee di fondo, laterali, di battuta e centrale di battuta chiamano le palle "fuori" rispetto alle rispettive righe loro assegnate;
- il giudice di rete chiama "rete" o "attraverso" e collabora per la misurazione dell'altezza della rete e per il cambio delle palle;
- i giudici delle linee di fondo, laterali e centrale di battuta chiamano il "fallo di piede" rispetto alla riga loro assegnata;
- l'arbitro chiama "colpo nullo", "doppio tocco", "fallo", "doppio rimbalzo" e "colpo disturbato".

B2) Compiti e doveri dei giudici di linea

Il giudice di linea deve vestire in modo uniforme con gli altri giudici di linea e non indossare indumenti di colore bianco, giallo o altri colori chiari che possano interferire con la visione dei giocatori.
Deve poi prendere in tempo una posizione che gli dia la migliore visione della linea assegnata, spostandosi se il ribattitore gli ostacola la visuale, ma evitando spostamenti durante il gioco. (in **Appendice C** - Posizione dei giudici di linea sono riportate le indicazioni per una corretta posizione dei giudici di linea sul campo).
Deve segnalare immediatamente all'Arbitro se non è riuscito a vedere una palla, perché coperto da un giocatore; altrettanto immediata deve essere la correzione di una chiamata errata. Anche il miglior giudice commette sbagli, per cui se ci si accorge che la chiamata "no" era relativa ad una palla caduta nel campo, la correzione dell'errore deve essere immediata, guadagnandosi così anche il rispetto dei giocatori.
Ciascun assistente dell'arbitro è competente per il solo compito che gli viene assegnato e deve fare le chiamate solo in relazione ad esso ("fuori" oppure "rete" o " fallo di piede"), senza mai dare opinioni o fare chiamate in relazione alle altre linee.

B3) Le chiamate dei giudici di linea (e dell'arbitro)

Le chiamate delle palle, sia dei giudici di linea, sia dell'arbitro, (in parentesi l'equivalente inglese per l'arbitraggio bilingue, ove richiesto dalla tipologia della gara) devono essere fatte a voce alta e chiara, attendendo che la palla abbia toccato il suolo, accompagnate da gesti dei giudici di linea diretti a segnalare all'arbitro il motivo della chiamata; tuttavia il gesto non può mai sostituire la chiamata verbale.

Chiamata	Gesto accompagnatorio	
"NO" (OUT), se nell'esecuzione del colpo, diverso dalla battuta, la palla in gioco tocca il terreno, un arredo permanente o altro oggetto al di fuori del giusto campo di gioco;	Il braccio è allineato con la spalla e disteso lateralmente nella direzione in cui la palla è caduta, con il palmo della mano rivolto verso l'arbitro e le dita distese e unite	
"PALLA BUONA" (GOOD BALL o SAFE SIGNAL): non vi è chiamata verbale per una palla buona, ma solo il gesto di conferma, se necessario, che la palla era buona;	Le mani sono aperte, con palmo rivolto verso il basso, mosse in giù lentamente ed in silenzio, durante uno scambio od un colpo che assegna il punto.	

"FALLO" (FAULT), se la prima o la seconda palla di battuta cadono fuori del giusto rettangolo di battuta; se anche la seconda battuta è fallo, non deve mai essere chiamato "doppio fallo";	Il braccio è allineato con la spalla e disteso lateralmente nella direzione in cui la palla è caduta, con il palmo della mano rivolto verso l'arbitro e le dita stese e unite	
"FALLO" (TOUCH), se il giocatore colpisce la palla prima che abbia passato la rete o tocca la rete mentre la palla è ancora in gioco, o se la palla colpisce un giocatore o qualunque cosa indossa o porta, o se qualcosa che il giocatore indossa o porta cade nel campo avversario;	nessun gesto – la chiamata è solo dell'arbitro	
"RETE" (NET), se la palla di battuta tocca la rete e passa poi nell'altro lato del campo;	Il braccio è completamente disteso in alto, contemporaneamente alla chiamata	
"ATTRAVERSO" (THROUGH), se la palla in gioco passa attraverso la rete, anziché al di sopra;	Il braccio è completamente disteso in alto, contemporaneamente alla chiamata	
"FALLO DI PIEDE" (FOOT FAULT), se il giocatore viola la Regola di tennis 18 o di Beach tennis 19;	Il braccio è completamente disteso in alto, contemporaneamente alla chiamata	
"COLPO NULLO" o "BATTUTA NULLA" (LET), se l'arbitro decide che il punto o la battuta devono essere rigiocati;	nessun gesto – la chiamata è solo dell'arbitro	
"DOPPIO RIMBALZO" (NOT UP), se il giocatore non riesce a colpire la palla dopo il primo rimbalzo;	nessun gesto – la chiamata è solo dell'arbitro	
"DOPPIO TOCCO" o "PALLA TRATTENUTA" (FOUL SHOT), se il giocatore colpisce deliberatamente due volte la palla o deliberatamente la accompagna o la trattiene;	nessun gesto – la chiamata è solo dell'arbitro	
"PALLA NON VISTA" (UNSIGHTED): quando il giudice di linea non è in grado di giudicare una palla perché non ha potuto vederla, coperto da uno dei giocatori od altro motivo; non vi è alcuna chiamata verbale e questo segnale, rivolto all'arbitro, viene usato in silenzio.	Le mani sono poste aperte davanti agli occhi, con il dorso verso l'arbitro	
"CORREZIONE" (CORRECTION): quando il giudice di linea si accorge di aver fatto una chiamata errata ed immediatamente la corregge, completando la chiamata con "LA PALLA È BUONA O FUORI"	Il braccio è completamente disteso in alto, contemporaneamente alla chiamata	
"CORREZIONE" (OVERRULE): quando l'arbitro corregge la chiamata o la mancanza di chiamata del giudice di linea, completando la correzione con il motivo e la conseguenza;	nessun gesto – la chiamata è solo dell'arbitro	
"COLPO DISTURBATO" (HINDRANCE), se un giocatore deliberatamente o involontariamente commette un atto che disturba l'avversario durante l'esecuzione di un colpo o se il giocatore che esegue il colpo è disturbato da qualcosa al di fuori del suo controllo;	nessun gesto – la chiamata è solo dell'arbitro	

"ATTENDERE, PREGO" (WAIT, PLEASE), se qualcosa impedisce di iniziare il gioco, con la prima o la seconda palla di battuta.	nessun gesto – la chiamata è solo dell'arbitro	

Le chiamate degli assistenti dell'arbitro sono insindacabili, salvo per le correzioni previste dalle Regole di tennis nell'Appendice VII - Compiti degli ufficiali di gara in campo (qui riportate in Appendice B – REGOLE DI TENNIS – APPENDICE VII). Quando un giudice non è in grado di decidere, lo deve segnalare immediatamente all'arbitro (palla non vista) che deve prendere una decisione; altrettanto immediatamente deve correggere un'eventuale chiamata errata (correzione).
Se anche l'arbitro non è in grado di decidere su una questione di fatto, il punto deve essere rigiocato (colpo nullo).
Le chiamate per "fallo di piede" o per "rete" debbono essere fatte dal giudice di linea, solo se gli è stato esplicitamente affidato tale compito.
Durante lo svolgimento del gioco, il giudice di linea:

- deve riferire immediatamente all'arbitro le violazioni del codice di condotta commesse dai giocatori e che
- l'arbitro non abbia visto;
- accompagnare i giocatori durante la sospensione per andare in bagno o per cambiare l'abbigliamento, assicurandosi che il giocatore non usi la sospensione per altri motivi; in caso di violazione della procedura, deve contestarla al giocatore e riferirla all'arbitro;
- non deve raccogliere le palle o tenere asciugamani per i giocatori;
- non deve conversare con gli spettatori;
- non deve applaudire i giocatori;
- non deve lasciare il campo senza il permesso dell'arbitro.

Se la chiamata del giudice di linea è corretta dall'Arbitro, questo non è un fatto personale, per cui bisogna evitare ogni reazione, come scuotere la testa o ripetere la chiamata, togliendo immediatamente anche il segnale manuale.
Se interpellato dal giocatore, riferirlo immediatamente all'Arbitro; dimenticare l'episodio e concentrarsi sulla prossima chiamata.

B4) Posizione dei giudici di linea

Le sedie per i giudici della linea di battuta e della linea di fondo sono poste sul prolungamento delle rispettive linee lungo la recinzione laterale, non rialzate rispetto al terreno di gioco, a non meno di m 3,66 dal campo.
Le sedie per i giudici della linea centrale di battuta e della linea laterale sono poste agli angoli dietro il campo, salva diversa indicazione.
Dove il sole è determinante, le sedie dei giudici di linea sono poste in modo da non avere il sole in faccia; dove il sole non è determinante, sono poste sul lato del campo opposto alla posizione della sedia dell'arbitro.
La sedia del giudice di rete è posta vicino al palo della rete sul lato opposto rispetto all'arbitro.
I giudici di linea devono essere attenti ed in una posizione confortevole:

- quelli delle linee orizzontali, seduti, con i piedi al suolo (ma non incrociati) e mani sulle gambe;
- quelli delle linee verticali, in piedi, chinati, mani appena sopra i ginocchi, da quando il giocatore sta per battere alla fine del punto;
- il giudice di rete, con un dito sul cavo della rete, guardando lungo la rete stessa, con l'orecchio vicino alla corda della rete; nel singolare, il dito è posto sulla corda all'interno del paletto supplementare.

B5) Arbitraggio con tutti gli assistenti dell'arbitro

Se l'arbitro dispone dell'intero numero di dieci assistenti, l'arbitraggio avviene come sopra indicato: i giudici di linea sono responsabili solo per la porzione di linea dalla loro

parte della rete, i giudici delle linee laterali e della linea centrale di battuta debbono stare in piedi.

B6) Arbitraggio con un numero incompleto di assistenti dell'arbitro

Se il numero degli assistenti dell'arbitro non è completo, sono disposti come segue:

1) con sette assistenti
   a) le linee laterali e la linea centrale di battuta sono coperte da quattro giudici di linea in piedi
   b) ciascun giudice di linea laterale chiama solo fino alla rete
   c) le battute sono chiamate dal lato del ribattitore ed il giudice della linea centrale di battuta ritorna a coprire la linea laterale non coperta dopo che la palla è messa in gioco.
   d) c'è spostamento durante il gioco del punto
2) con sei assistenti
   a) le linee laterali e la linea centrale di battuta sono coperte da tre giudici di linea in piedi
   b) la linea laterale di battuta è coperta anche al di là della rete dal lato del battitore mentre la linea centrale di battuta è coperta dal lato del ribattitore
   c) non c'è spostamento durante il gioco del punto
3) con cinque assistenti
   a) le linee laterali e la linea centrale di battuta sono coperte da due giudici di linea in piedi
   b) l'assegnazione delle linee è come quella con sei assistenti, tranne che il giudice della linea centrale di battuta si sposta alla linea laterale non coperta dopo la battuta
   c) c'è spostamento durante il gioco
4) con meno di cinque assistenti
   a) l'arbitro assegna i giudici di linea nel modo che ritiene migliore e più efficace
   b) l'arbitro copre tutte le linee non coperte dagli assistenti

La dislocazione e gli spostamenti per sette, sei e cinque assistenti dell'arbitro sono riportati in **Appendice C** - Posizione dei giudici di linea.

B7) Arbitraggio senza assistenti dell'arbitro

Se l'incontro non prevede la presenza degli assistenti, l'arbitro fa tutte le chiamate.

C) L'arbitro

L'arbitro è l'ufficiale di gara che ha la responsabilità della direzione di ogni singolo incontro individuale; il suo giudizio è inappellabile per quanto concerne i fatti, salvo quanto previsto dalle Regole di tennis - Appendice VII - Compiti degli ufficiali di gara in campo (qui riportata in **Appendice B** – REGOLE DI TENNIS – APPENDICE VII), mentre è soggetto ad appello presso il giudice arbitro per quanto concerne l'interpretazione delle Regole di tennis e delle altre norme regolamentari inerenti alle stesse.

L'arbitraggio è obbligatoriamente fatto in lingua italiana, salvo per gli incontri internazionali o a cui partecipano giocatori stranieri, ove le chiamate in italiano sono seguite dalla loro versione inglese (in **C8)** Gli annunci dell'arbitro in **Appendice A** - Glossario il glossario bilingue).

L'arbitro deve essere in buone condizioni fisiche, avere una vista eccellente ed un buon udito, avere perfetta conoscenza delle Regole di tennis, del regolamento della manifestazione e di tutte le altre regole e procedure applicabili all'incontro che è chiamato a dirigere.

Deve vestire in modo appropriato e disporre di un cronometro per scandire i tempi e gli intervalli dell'incontro (palleggio preliminare, intervallo tra i punti, intervallo per il cambio di lato del campo, intervallo tra le partite, sospensioni per trattamento medico od uso del bagno, ecc.), nonché di un metro od altro strumento per misurare l'altezza della rete e la posizione dei paletti supplementari per il singolare.

Deve essere attento, preciso, sicuro ed imparziale nelle proprie decisioni, energico nel dirigere l'incontro e nel reprimere l'indisciplina dei giocatori ed eventualmente le intemperanze del pubblico; a tale scopo:

a) non deve arbitrare incontri a cui prendano parte giocatori con cui abbia rapporti che possano far supporre un conflitto di interessi;

b) non deve socializzare o diventare intimo dei giocatori o comunque comportarsi in modo che possa mettere in dubbio la sua imparzialità quale arbitro.

L'arbitro, prima dell'inizio delle gare, deve mettersi a disposizione del giudice arbitro e prendere conoscenza del programma della manifestazione, onde essere sempre presente negli incontri che deve arbitrare con congruo anticipo sul termine fissato.

L'arbitro, prima dell'inizio di ciascun incontro a lui affidato:

- deve ritirare il foglio di arbitraggio (modello approvato dalla FITP) dal giudice arbitro, almeno quindici minuti prima dell'orario fissato per l'inizio dell'incontro e munirsi di un cronometro, quando non ve ne sia uno visibile installato sul campo;
- nelle competizioni che prevedono il live score accertarsi di avere il PDA carico e, dal giudice arbitro farsi dare le credenziali per accedere alla gestione dell'incontro che gli verrà assegnato;

Sceso in campo prima dei giocatori, deve controllare che il campo di gioco sia agibile, che la rete sia regolarmente tesa e la sua altezza sia regolamentare, che siano stati collocati i paletti di sostegno nelle gare di singolare, che le palle siano regolamentari e siano nel numero, della marca e del tipo previsti per la manifestazione ed in buono stato, che gli assistenti, se designati, siano regolarmente disposti ed in genere che tutte le condizioni di fatto prescritte dai regolamenti per lo svolgimento dell'incontro siano verificate.

All'arrivo dei giocatori deve eseguire, utilizzando il lancio di una moneta, il sorteggio per la scelta del campo e della battuta, prendendo nota sul foglio di arbitraggio del giocatore che effettua la prima battuta. Il foglio di arbitraggio va compilato completamente e chiaramente, ricordando che esso deve poter essere letto da chi non ha assistito all'incontro, per ricostruirne esattamente lo svolgimento.

Controllato che l'abbigliamento dei giocatori sia quello prescritto *(per un esempio di dimensioni delle scritte pubblicitarie, v.* ***Appendice H*** – Dimensioni e posizione delle scritte pubblicitarie sugli indumenti *in calce)* o concessi 15 minuti al giocatore inadempiente per rimediare, pena l'esclusione dalla gara, l'arbitro ricorda ai giocatori le principali regole che vengono applicate nell'incontro ed in particolare:

a) se l'incontro si svolge in due partite su tre con il tie-break in tutte le partite (se non diversamente previsto)
o se, ad esempio, la terza partita è sostituita dal tie-break decisivo;

b) se è previsto o no il riposo tra una partita e l'altra;

c) che il gioco deve essere continuo, con soli venticinque secondi per riprendere il gioco tra un punto e l'altro e con novanta secondi di tempo per il cambio di lato del campo, ma non nel corso del tie-break e del primo cambio di lato del campo di ogni partita;

d) che alla fine di ogni partita, vi è un intervallo che può essere al massimo di centoventi secondi;

e) che i giocatori sono tenuti ad impegnarsi al massimo delle loro possibilità;

f) che i giocatori possono ricevere consigli negli incontri a squadre solo dal capitano, se è nel campo, ed al cambio di lato del campo, ma non quando cambiano lato del campo nel corso del tie-break;

g) che è vietato colpire, calciare oppure lanciare con violenza le palle da tennis, la racchetta od altro equipaggiamento, salvo che ciò avvenga nel logico sviluppo di un punto;

h) che è vietato abbandonare il campo senza il permesso dell'arbitro prima che l'incontro sia concluso;

i) che è vietato dire parole o fare gesti osceni;

j) che è vietato usare espressioni offensive nei confronti degli ufficiali di gara, degli avversari, degli spettatori o di altre persone;

k) che è vietato tentare di aggredire o aggredire gli avversari, gli spettatori od altre persone, nonché gli ufficiali di gara presenti, sottolineando che in quest'ultimo caso, oltre all'espulsione dalla manifestazione, è prevista la squalifica per almeno sei mesi e, nei casi più gravi, fino alla radiazione;

l) che per le infrazioni predette e per le altre contenute nel Codice di condotta, l'arbitro può richiedere l'intervento del giudice arbitro e in ogni caso deve applicare il punteggio penalizzato.

Per l'applicazione del punteggio penalizzato, l'arbitro deve sempre contestare al giocatore l'infrazione commessa.
L'esclusione dalla gara, a seguito dell'applicazione del punteggio penalizzato è disposta dal giudice arbitro, che decide seduta stante ed inappellabilmente.

Dopo l'inizio dell'incontro, l'arbitro deve:

a) annunciare ad alta voce il punteggio, chiamando nel corso del gioco sempre prima i punti del battitore, ed aggiornare immediatamente il foglio di arbitraggio;
b) annunciare ad alta voce, dopo ogni gioco, il numero di giochi, la partita ed il giocatore in vantaggio; a tale scopo deve anche conoscere la corretta pronuncia dei nomi dei giocatori o delle squadre;
c) annunciare ad alta voce i falli di gioco e, quando vi sono gli assistenti, ripeterne la chiamata solo se necessario;
d) correggere il giudizio errato di un giudice di linea solo quando ha la certezza assoluta e sempre che la suddetta correzione sia fatta immediatamente;
e) curare l'efficienza degli assistenti, dando in proposito le opportune disposizioni, provvedere alla loro rotazione sul campo in caso di necessità ed effettuando la loro sostituzione in caso di provata incapacità;
f) curare che i giocatori cambino campo dopo il primo gioco ed ogni volta che la somma di giochi di ciascuna partita dà un numero dispari;
g) curare l'esatto alternarsi della battuta;
h) curare che nelle gare di doppio e nel corso di ogni partita la posizione dei ribattitori resti invariata;
i) sospendere il gioco, pronunciando la parola "ALT" quando si verifichino fatti che possono pregiudicare la regolare prosecuzione dell'incontro (interferenze, intemperanze del pubblico, caduta della rete, riduzione della luce artificiale, ecc.);
j) controllare che la pausa, tra un punto e il successivo, non superi la durata prestabilita;
k) controllare l'esatta durata del riposo regolamentare nelle gare per le quali esso è previsto;
l) decidere sull'intenzionalità di ogni temporeggiamento o sospensione di gioco, applicando, se del caso, il punteggio penalizzato;
m) valutare la regolarità dei colpi e del comportamento dei giocatori;
n) richiamare i giocatori per ogni scorrettezza e segnalare le infrazioni disciplinari al giudice arbitro per i provvedimenti di sua competenza;
o) dirimere le eventuali contestazioni prima di riprendere il gioco;
p) applicare il punteggio penalizzato, contestando l'infrazione al giocatore ed annotando le penalizzazioni sul foglio di arbitraggio;
q) decidere se le palle in gioco siano idonee e provvedere al cambio delle palle ed al loro reintegro quando, per qualunque motivo, ne rimangono in gioco meno di tre;
r) in assenza del giudice arbitro, decidere sulla sospensione del gioco quando richiesto da circostanze non dipendenti dai giocatori.

Particolare attenzione va posta alla norma che stabilisce che il gioco deve essere continuo e che può applicarsi la previsione per la violazione di tempo ai giocatori che attuano sospensioni o dilazioni o provochino interferenze, per riprendere forza o fiato o ricevere istruzioni o consigli.

In caso di interruzione dell'incontro, deve fissare il tempo per la ripetizione del palleggio preliminare e per la sua durata, in relazione alla durata dell'interruzione. Il palleggio va fatto con palle nuove, se alla ripresa dell'incontro sono previste palle nuove, o con palle di usura analoga, in caso contrario.

Se la sospensione è dovuta ad oscurità, deve avvenire sempre alla fine della partita o dopo un numero pari di giochi. L'arbitro riporta nel foglio di arbitraggio l'orario di interruzione dell'incontro e tutti gli altri dati necessari per una corretta ripresa del gioco, nonché curare la custodia delle palle usate per l'incontro.

Ricordarsi di riferire al termine di ogni incontro non solo il risultato dell' incontro, ma eventuali Codici di condotta o violazioni di tempo o qualsiasi informazione sia utile e necessario che il G.A. conosca.

Nei casi in cui lo ritenga necessario od opportuno, il giudice arbitro può provvedere, a suo giudizio discrezionale, sia di propria iniziativa, sia su richiesta dello stesso arbitro, alla sua sostituzione; ci si deve avvalere con parsimonia di tale facoltà, soltanto nei casi veramente gravi; soprattutto è necessario scoraggiare la tendenza di molti giocatori turbolenti a chiedere la sostituzione dell'arbitro o di un giudice di linea per motivi infondati o comunque a seguito di errori accidentali.

Quando l'incontro ha termine, l'arbitro deve completare il foglio d'arbitraggio, sottoscriverlo e consegnarlo al giudice arbitro, unitamente ad ogni altra attrezzatura eventualmente in uso.

C1) Correzione di una chiamata (overrule)

L'arbitro può correggere la chiamata di un giudice di linea o di rete *(1)* solo se è certo che è stato commesso un errore evidente e solamente se la correzione avviene immediatamente dopo l'errore. Non deve esserci quindi semplicemente una divergenza di opinione tra giudice ed arbitro, ma devono contemporaneamente essere presenti tre condizioni:

- la certezza dell'arbitro sulla commissione dell'errore da parte del giudice;
- l'evidenza dell'errore, che impone la correzione;
- la prontezza della correzione.

È difficile definire cosa si intenda per "errore evidente", ma sostanzialmente l'arbitro deve essere sicuro che ci sia stato un errore, al di là di ogni ragionevole dubbio. Pertanto, non deve mai fare una correzione su una palla molto vicina, ma per correggere una chiamata da "buona" a "fuori", deve vedere uno spazio tra la palla e la linea e per cambiare una chiamata da "fuori" a "buona", deve vedere la palla cadere o sulla linea o all'interno di essa.
Analogamente, i falli di piede evidenti non chiamati dal giudice di linea devono essere chiamati dall'arbitro.

Altra condizione è che l'arbitro faccia la correzione prontamente, vale a dire immediatamente dopo che il giudice di linea ha fatto la chiamata chiaramente errata, cioè quasi simultaneamente; la correzione non deve mai essere fatta su protesta o reclamo del giocatore.

In tali casi il giudice di linea deve rimanere in silenzio senza discutere o contestare la correzione, riferendo all'arbitro tutte le eventuali richieste dei giocatori.

(1) Per l'elenco delle chiamate , si veda il precedente punto B2) Compiti e doveri dei giudici di linea.

C2) Procedure per la verifica del segno.

Il controllo del segno può essere fatto solo sui campi in terra battuta, interrompendo il gioco, anche se un colpo di risposta è permesso, prima che il giocatore si fermi.
L'arbitro non deve essere quindi troppo veloce nell'annunciare il punteggio, a meno che non sia assolutamente certo della chiamata; se ha un dubbio, deve prima stabilire se sia necessario un controllo di segno.

Il controllo del segno richiesto dal giocatore è consentito se l'arbitro non può definire con certezza la chiamata dalla sedia, sia che si tratti di un colpo che definisce il punto, sia che il giocatore fermi il gioco durante lo scambio. Se l'arbitro decide di effettuare il controllo del segno, deve scendere dalla sedia ed effettuare il controllo; nel caso in cui non trovi il segno, può chiedere l'aiuto del giudice di linea per stabilire quale sia il segno, ma poi deve essere l'arbitro ad interpretarlo.
Se il giudice di linea e l'arbitro non sono in grado di trovare il segno, oppure se il segno è illeggibile, rimane valida la chiamata originaria o la correzione.
Identificato ed interpretato il segno, la decisione dell'arbitro è definitiva ed inappellabile.

In doppio, il giocatore deve chiedere il controllo del segno in modo che il gioco si fermi o che venga fermato dall'arbitro. In tal caso, l'arbitro prima di tutto deve determinare se la richiesta è stata fatta secondo la corretta procedura; in caso contrario, deve sancire che la coppia avversaria è stata deliberatamente disturbata.

Se un giocatore cancella il segno prima che l'arbitro prenda la decisione finale, tale comportamento comporta il punto all'avversario.

Un giocatore non può scavalcare la rete per controllare un segno senza essere soggetto al codice di condotta (comportamento antisportivo).

C3) Procedure per la verifica elettronica (challenge hawkeye)

Nei tornei in cui è adottato il sistema di verifica elettronica, si deve utilizzare la seguente procedura.
La richiesta è concessa al giocatore (o coppia) solo se fatta per un punto finito oppure se il giocatore (coppia) ferma il gioco (anche se un colpo di risposta è permesso, prima che il giocatore si fermi).
L'arbitro deve usare la verifica elettronica nel caso in cui ha un dubbio sulla correttezza di una chiamata o correzione; ha tuttavia la facoltà di rifiutare la verifica se crede che il giocatore stia facendo una richiesta irragionevole o non tempestiva.
In doppio, il giocatore deve chiedere la verifica in modo che il gioco si fermi o che venga fermato dall'arbitro. In tal caso, l'arbitro prima di tutto deve determinare se la richiesta è stata fatta secondo la corretta procedura; in caso contrario, deve sancire che la coppia avversaria è stata deliberatamente disturbata e le assegna il punto. Nel caso in cui la revisione non sia disponibile, vale la chiamata originale o la correzione.

La decisione finale dell'arbitro è il risultato della verifica e non è appellabile. Se è necessaria una verifica manuale per valutare un particolare impatto della palla, un ufficiale di gara scelto dall'arbitro decide quale segno dell'impatto sia da esaminare.

Ogni giocatore (coppia) ha a disposizione tre richieste con esito negativo per ogni partita, oltre ad una richiesta aggiuntiva in caso di tie-break. Negli incontri ai vantaggi senza tie-break, i giocatori (coppie) hanno nuovamente tre richieste con esito negativo sul 6 pari e poi ogni 12 game. Per gli incontri con la formula del tie-break decisivo, quest'ultimo conta come nuova partita ed ogni giocatore (coppia) dispone di tre richieste di verifica.
I giocatori (coppie) dispongono di un numero illimitato di verifiche con esito positivo.

C4) Questioni di fatto

Le questioni di fatto attengono alla realtà di quanto effettivamente accaduto in campo durante l'incontro: sono quindi questioni di fatto il decidere se la palla ha colpito il suolo dentro o fuori la delimitazione del campo di gioco, se la palla ha colpito o meno la rete durante la battuta, se il giocatore ha commesso o meno fallo di piede, o doppio tocco o invasione, e così via.
Le questioni di fatto durante il gioco sono decise solo dagli ufficiali di gara in campo e la decisione è vincolante sia per i giocatori sia per il giudice arbitro.
Quando l'arbitro ha la responsabilità primaria su una questione deve prendere una decisione immediata; se però l'arbitro non vede il fatto o la situazione, questa non può essere presa in considerazione ed il punto rimane acquisito.
Il giocatore può richiedere, al termine del punto, la verifica da parte dell'arbitro di una chiamata oppure di un fatto. La richiesta, la verifica e la ripresa del gioco devono essere completate nei venticinque secondi
concessi tra i punti, a meno che l'arbitro ritenga che sia necessario più tempo.
In tal caso, se è stato concesso un prolungamento del tempo, la questione termina con l'annuncio di "Riprendere il gioco" (Let's play).
Il giocatore non può mai reclamare al giudice arbitro per una questione di fatto.

C5) Questioni di diritto

Le questioni di fatto sono contrapposte alle questioni di diritto, che attengono invece all'applicazione delle regole e dei regolamenti al fatto; infatti, viene definito come "questione di diritto" tutto ciò che riguarda quale regola e come deve essere applicata ai fatti specifici; in tali casi cioè c'è una concordanza di opinioni sul fatto, ma non sulla regola che a quel fatto deve applicarsi: ad esempio, c'è accordo sul fatto che la palla si sia rotta durante il gioco, ma uno ritiene che il colpo sia comunque valido, mentre l'altro ritiene che debba essere dichiarato nullo ed il punto quindi rigiocato.
Durante l'incontro è l'arbitro a decidere per primo le questioni di diritto, ma se l'arbitro è incerto o se un giocatore fa reclamo al giudice arbitro, quest'ultimo prende la decisione finale inappellabile.
Il giocatore che ritiene che l'arbitro abbia applicato ad un fatto una regola sbagliata e con modalità non corrette, può reclamare chiedendo all'arbitro, che ferma il gioco, di chiamare in campo il giudice arbitro.
Al suo arrivo, l'arbitro gli riferisce i fatti accaduti e la sua decisione, mentre il giocatore reclamante gli espone la sua opinione. Il giudice arbitro è vincolato ai fatti come riferiti dall'arbitro e, esaminate e valutate le Regole, può confermare o cambiare la decisione dell'arbitro.
Quindi, appena il giudice arbitro annuncia "Riprendere il gioco" (Let's play), i giocatori debbono riprendere l'incontro entro venticinque secondi.

Deve essere fatto ogni sforzo necessario perché l'appello del giocatore e la conseguente decisione da parte del giudice arbitro siano definiti nel tempo più rapido possibile e dal momento in cui è pronunciato il "Riprendere il gioco" iniziano a scorrere i venticinque secondi per la ripresa del gioco; in difetto, deve essere chiamata una violazione del codice di condotta (ma mai una violazione di tempo).

C6) Casistica sulle questioni di fatto o di diritto

CASO 1 RECLAMO DEL BATTITORE

La prima palla di battuta è colpita facendola cadere nel mezzo del campo. La chiamata è "fuori", immediatamente corretta in "buona" dal giudice della linea centrale di battuta.

L'avversario non concorda, affermando che avrebbe avuto modo di giocare la palla; l'arbitro concorda e decide che il punto deve essere rigiocato. Viene chiamato il giudice arbitro che sentenzia: punto al battitore, perché l'arbitro non può modificare una chiamata su richiesta del giocatore.

CASO 2 RECLAMO DEL RIBATTITORE

Primo punto del gioco: la prima palla di battuta è chiamata fallo, ma corretta in buona dall'arbitro, che annuncia 15-0. Il ribattitore reclama perché avrebbe potuto giocare la palla, avendola rimandata nel campo avversario. L'arbitro riconosce che il ribattitore aveva rimandato la palla in campo ed ordina di rigiocare il punto, ma il battitore afferma che l'arbitro non può cambiare la sua decisione e chiede l'intervento del giudice arbitro.

Quest'ultimo decide che la palla deve essere rigiocata, perché l'iniziale assegnazione del punto al battitore non era corretta essendo basata sul fatto che il ribattitore non avrebbe ribattuto la palla.

CASO 3 RECLAMO DEL BATTITORE

Primo punto del gioco: la prima palla di battuta è chiamata fallo, ma corretta in buona dall'arbitro, che assegna il punto al battitore, basando la sua decisione sulla convinzione che il ribattitore non avrebbe potuto ribattere la palla. Il ribattitore reclama perché avrebbe potuto giocare la palla. L'arbitro non è sicuro del suo iniziale giudizio ed ordina di rigiocare il punto. Il battitore reclama affermando che l'arbitro non può cambiare la sua decisione a seguito del reclamo del ribattitore e chiede la presenza del giudice arbitro.

La decisione di quest'ultimo è che il punto è del battitore, poiché il fatto su cui l'arbitro ha basato la sua iniziale decisione non è cambiato. Inoltre, l'arbitro non può cambiare la sua decisione a seguito del reclamo
o protesta di un giocatore.

CASO 4 ARBITRO "BLOCCATO" SU UNA QUESTIONE DI FATTO

Il giocatore A ferma il gioco reclamando che il giocatore B ha giocato la palla dopo il secondo rimbalzo. L'arbitro afferma che è "bloccato" e non può prendere una decisione.

La decisione è che il punto rimane come giocato: quando l'arbitro ha la responsabilità diretta della chiamata (rete, attraverso, doppio rimbalzo e doppio tocco) diversamente dalla responsabilità indiretta (chiamate sulle linee), una decisione immediata deve essere assunta. Se l'arbitro non ha visto una violazione delle regole in relazione a qualcosa per cui ha la responsabilità diretta, tecnicamente non può essere chiamata

CASO 5 APPELLO PER UN "COLPO NULLO"

Il giocatore A batte ed il giocatore B ribatte con un colpo vincente. Il giocatore A reclama che la battura era un "colpo nullo", ma l'arbitro afferma che non ha sentito la palla colpire la rete. Il giocatore A chiede al giocatore B se l'ha sentito lui ed il giocatore B risponde di sì.

Udendo ciò, l'arbitro decide che, avendo entrambi i giocatori udito la palla toccare la rete, si deve rigiocare il punto. Il giocatore B obietta che c'è stata la chiamata arbitrale che lui ha solo confermato al giocatore A che l'arbitro aveva commesso un errore.

La decisione è che il punto resta come giocato, perché l'arbitro non può supporre l'intenzione del commento del giocatore B, ma deve essere certo che l'intenzione del giocatore B è quella di rigiocare la palla, prima di prendere qualsiasi decisione.

C7) Comportamento dei giocatori in campo.

L'arbitro ha la responsabilità primaria di applicare il Codice di condotta durante gli incontri.
Le violazioni del Codice devono essere comunicate ed annunciate immediatamente dopo la violazione. Per ogni violazione l'arbitro deve informare il giudice arbitro, che può intervenire autonomamente ed in aggiunta quanto disposto dall'arbitro, infliggendo le sanzioni previste qualora lo ritenga necessario.
Nel caso in cui l'arbitro non abbia rilevato una violazione del Codice, ma la stessa sia rilevata ed a lui riferita da un giudice di linea, sentito il giocatore interessato, l'arbitro può decidere di non dare seguito alla segnalazione ovvero di applicare il Codice di condotta sebbene la violazione non sia stata da lui direttamente rilevata.
Analogamente, qualora il giudice arbitro abbia rilevato una violazione non rilevata dall'arbitro e chieda allo stesso di applicare il Codice di condotta. In tal caso l'arbitro applica il Codice di condotta direttamente senza interpellare il giocatore, lasciando al giudice arbitro il compito di dare al giocatore l'eventuale spiegazione della decisione.
Il giudice arbitro può applicare l'esclusione dalla gara per ogni violazione del codice di condotta; la scelta di procedere immediatamente all'esclusione, saltando i gradi del punteggio penalizzato, è un provvedimento severo e deve essere attua solo in caso di violazioni gravi e flagranti.

C8) Gli annunci dell'arbitro

L'arbitro, nel corso dell'incontro, può fare i seguenti annunci, in lingua italiana e con voce chiara (in parentesi l'equivalente inglese nei casi di arbitraggio bilingue), indicando il nome del giocatore o quello della squadra:

1) PALLEGGIO PRELIMINARE

"Tre minuti" (three minutes)	- tre minuti al termine del palleggio preliminare
"Due minuti" (two minutes)	- due minuti al termine del palleggio preliminare
"Un minuto" (one minute)	- un minuto al termine del palleggio preliminare
"Tempo. Prepararsi a giocare" (time, prepare to play)	termine del palleggio preliminare, raccolta delle palle al fondo del campo da lato del battitore
"…… alla battuta. Gioco" (….. to serve, play)	il battitore deve iniziare immediatamente il gioco

2) PRESENTAZIONE DEI GIOCATORI

Se la presentazione dei giocatori è fatta dall'arbitro, dopo l'annuncio di "Due minuti", l'arbitro dice, ad esempio: "Torneo (nome torneo), incontro di singolo/doppio del turno (…), si gioca al meglio di 3/5 partite, (tie-break sets o advantage sets… in caso di parità si gioca tie-brek decisivo dell'incontro ai 10 punti), alla sinistra della sedia (giocatore, nome e cognome), e alla destra (giocatore, nome e cognome), (nome giocatore) ha vinto il sorteggio ed ha scelto di servire/ricevere o il lato del campo". "Campionato a squadre (nome campionato), fase (es a gironi, a tabellone, incontro di andata play off etc…), si gioca al meglio di 3/5 partite, (tie-break sets o advantage sets, in caso di parità si gioca tie-brek decisivo dell'incontro ai 10 punti), incontro tra : alla sinistra della sedia per (nome squadra) (giocatore, nome e cognome), e alla destra della sedia per (nome squadra) (giocatore, nome e cognome), (nome squadra) ha vinto il sorteggio ed ha scelto di (servire/ricevere o il lato del campo)".	This is a round singles/doubles match, best of three tie-break sets with No-ad scoring. At one set all, a ten-point match tie-break will be played to decide the match To the right of the chair _____(full name) and to the left of the chair _____(full name). ____(full name) won the toss and elected to _____."

Se la presentazione dei giocatori è fatta da un presentatore, durante il palleggio preliminare l'arbitro dice: " ____ (giocatore, nome e cognome/squadra) ha vinto il sorteggio e ha scelto di _____ ."	" ____ (full name/team) won the toss and chose/elected to _____)."

3) CONTROLLO DEL PUBBLICO

Ci si deve rivolgere agli spettatori sempre in modo rispettoso, preferibilmente nella lingua locale, con frasi simili alle seguenti:

"Sedersi per favore"	- (Please, be seated, thank you)
"Silenzio, per favore"	(Quite, please, thank you)
"Sedersi velocemente per cortesia"	(Seats quickly, please)
"È cortesia nei confronti dei giocatori..."	(As a courtesy to both players …)
"Non utilizzare il flash per favore"	(No flash photography, please)

4) PUNTEGGIO

Il punteggio del battitore è sempre annunciato per primo, tranne che nel tie-break.

Il punteggio si annuncia con: "Quindici-Zero, Zero-Quindici, Trenta-Zero, Zero-Trenta, Quaranta-Zero, Zero-Quaranta, Quindici Pari, Quindici-Trenta, Trenta-Quindici, Quindici- Quaranta, Quaranta-Quindici, Trenta-Pari, Quaranta-Trenta, Trenta-Quaranta, Parità (mai Quaranta-Pari), Vantaggio, Gioco"
(fifteen–love, love-fifteen, thirty-love, love-thirty, forty-love, love-forty, fifteen all, fifteen- thirty, thirty-fifteen, fifteen-forty, forty-fifteen, thirty all, forty-thirty, thirty-forty, deuce (never forty all), advantage, game)

Se si gioca senza vantaggi, l'annuncio dopo la parità è: "Punto decisivo, scelta del ricevitore"	(deciding point, receiver's choice)

Il punteggio deve essere annunciato ad alta voce e in modo chiaro al termine del punto.
L'annuncio deve essere fatto velocemente e prima di scrivere il punteggio sul foglio di arbitraggio, tranne che la situazione sia tale da far sì che un annuncio ritardato sia più efficace.

Alla fine del gioco o della partita, l'arbitro, oltre a "Gioco", annuncia il punteggio come segue: "Gioco Rossi, Rossi o Verdi conduce quattro giochi a due, prima partita" o "Gioco Rossi, tre giochi pari, prima partita" o "Gioco e seconda partita Rossi, sette giochi a cinque. Una partita pari"	(game Smith, he/she or Jones leads 4-2, first set) or (game Smith, 3 games all, first set) or (game and second set Smith, 7 games to 5, one set all)

Se c'è un tabellone segnapunti visibile agli spettatori, si può non ripetere il punteggio della partita.

All'inizio di ogni partita l'arbitro annuncia: "Seconda partita, alla battuta Rossi"	(second set, Smith to serve)
Quando la partita raggiunge il tie-break annuncia: "Gioco Rossi, sei giochi pari. Tie-break"	(game Smith, 6 games all. Tie-break)

Prima dell'inizio del tie-break decisivo dell'incontro, annuncia: "Signore e signori, al posto della terza partita sarà giocato un tie-break a dieci punti decisivo dell'incontro"	 (Ladies and gentlemen, a ten-point tie- break will now be played to decide this match)
Durante il tie-break si annuncia prima il punteggio e poi il nome del giocatore in vantaggio, come segue: "1-0 Rossi" o "1-0 Bianchi/Rossi" "1 pari" "2-1 Rossi"	Usare il termine "zero" anziché "love" (1-0 Smith" o "1-0 Smith/Jones) (1 all) (2-1 Smith)
Al termine del tie-break annuncia: "Gioco e prima partita Rossi, 7-6"	 (game and first set, Smith, 7-6)
Al termine dell'incontro, annuncia il vincitore: "Gioco, partita, incontro Rossi, due partite ad una, 6/4 2/6 7/6"	 (game, set and match Smith, 2 sets to 1, 6/4 2/6 7/6)

5) CODICE DI CONDOTTA

Le violazioni del Codice di condotta, che determinano l'applicazione del punteggio penalizzato, si annunciano come negli esempi seguenti:

"Violazione del Codice di condotta, abuso di palla, avvertimento, Rossi"	(code violation, racquet abuse, warning, Smith)
"Violazione del Codice di condotta, comportamento antisportivo, punto di penalizzazione, Rossi"	(code violation, unsportsmanlike conduct, point penalty, Smith)
Violazione del Codice di condotta, abuso verbale, gioco di penalizzazione, Rossi"	(code violation, verbal abuse, game penalty, Smith)

Le violazioni per intemperanze dei sostenitori, negli incontri intersociali a squadre sono annunciate come segue:

"Violazione del Codice di condotta, intemperanze del pubblico, avvertimento, … squadra…"	(Code violation, partisan crowd, warning, … team …)

Le violazioni per il comportamento del capitano (incontri a squadre) sono annunciate come segue:

"Comportamento antisportivo, capitano, avvertimento, … squadra …"	(Unsportsmanlike conduct, captain, warning, … team …)

Le violazioni di tempo vengono invece annunciate per la prima:

"Violazione di tempo, avvertimento, Rossi"	(time violation, warning, Smith)

e per i successive ritardi:

"Violazione di tempo, punto di penalizzazione, Rossi"	(time violation, point penalty, Smith)

Dopo un punto di penalizzazione o un gioco di penalizzazione si deve annunciare il nuovo punteggio.

Quando l'arbitro interpella il giudice arbitro per stabilire se la violazione del Codice possa determinare l'esclusione (default) del giocatore, si devono informare i giocatori e se necessario anche gli spettatori:

"Ho chiamato il giudice arbitro per valutare questa violazione del Codice di condotta"	(I'm calling the referee to discuss this Code violation)

Se il giudice arbitro decide di escludere il giocatore dalla gara, l'annuncio è:

"Violazione del Codice di condotta, abuso fisico, esclusione dalla gara, Rossi"	(Code violation, Physical abuse, default, Smith)

Un giocatore non può appellarsi all'arbitro per l'annullamento di una violazione di tempo o di codice inflitta al suo avversario.

6) SOSPENSIONE PER TRATTAMENTO MEDICO (MTO MEDICAL TIME OUT)

Quando l'arbitro decide di chiamare in campo il fisioterapista e non si è durante il cambio del lato del campo od alla fine della partita, deve annunciare:

"Il Fisioterapista è stato chiamato in campo"

Quando inizia il trattamento di tre minuti, l'arbitro deve annunciare:

"Rossi sta ricevendo un trattamento medico"

Per tenere aggiornati il fisioterapista e l'avversario sul tempo rimanente del trattamento, l'arbitro comunica (non si tratta di un annuncio pubblico):
"Mancano due minuti"
"Manca un minuto"
"Mancano trenta secondi"
"Trattamento completato"

Quando la sospensione termina, il giocatore ha il tempo necessario per poter riprendere il gioco (per esempio, per rimettere calzino e scarpa) prima che l'arbitro annunci:

"Tempo"

Se il gioco non riprende entro trenta secondi dopo l'annuncio "Tempo", il ritardo è penalizzato secondo il Punteggio penalizzato per violazione del Codice di condotta.
Se la sospensione è presa durante un cambio di lato del campo od alla fine di una partita, il tempo della sospensione va ad aggiungersi al tempo previsto per il cambio di lato del campo o per la fine della partita.

Se un giocatore decide di concedere all'avversario i punti/giochi necessari per poter arrivare al cambio di lato del campo od alla fine della partita e quindi poter ricevere il trattamento per crampi, l'arbitro deve annunciare:

"Rossi ha richiesto un trattamento immediato per crampi. Il trattamento può essere effettuato solamente durante il cambio di lato del campo/fine della partita, quindi concede tutti i punti ed i giochi necessari per arrivare al cambio di lato del campo/fine della partita"

(Smith is requesting immediate medical treatment for cramping. He may receive this treatment only on a changeover/set break and therefore is conceding all points and games up to the next changeover/set break"

Le procedure sulla sospensione per trattamento medico sono riportate in Appendice D – Da RTS Appendice V **-** Sospensioni del gioco per situazioni di rilevanza medica o altro.

7) VERIFICA ELETTRONICA

Se un giocatore richiede la verifica elettronica, giudicata corretta dall'arbitro, questi annuncia:

"Rossi ha richiesto la verifica elettronica della chiamata sulla linea di fondo (od altra); la palla è stata giudicata "fuori" (o buona)" (Smith is challenging the call on the Base Line (or other line); the ball was called IN/OUT)

Secondo le circostanze, può anche annunciare:

"Rossi ha … (numero) … richieste di verifica rimanenti" ("Smith has … X …challenges remaining")

Se il controllo elettronico non è disponibile, l'annuncio, dopo aver informato i giocatori, è:

"La verifica elettronica non è disponibile; la chiamata originaria di "fuori"/"buona" rimane valida" ("Electronic Review is unavailable, the original call of IN/OUT stands")

C9) La compilazione del foglio di arbitraggio

L'arbitro deve compilare il foglio di arbitraggio secondo le indicazioni riportate di seguito; la stessa metodologia dovrebbe essere applicata da chi svolge le funzioni arbitrali, anche senza avere la qualifica.

Munitosi del foglio di arbitraggio, prima dell'inizio dell'incontro, con l'aiuto dei giocatori, l'Arbitro completa le informazioni richieste, indicando i nomi dei giocatori, il nome del torneo, la formula dell'incontro, il turno, il cambio delle palle, ecc.
Dopo il sorteggio, annota chi lo ha vinto e le scelte fatte dei giocatori.
Annota, di volta in volta, l'orario in cui inizia e finisce ogni partita. Allo stesso modo annota anche l'orario e la ragione di ogni interruzione durante il gioco.
Annota le iniziali di ogni giocatore nell'ordine in cui batte nella partita; la colonna "Lato del battitore" corrisponde al lato del campo in cui il giocatore batte rispetto alla posizione dell'arbitro.
Segna in anticipo, nella parte destra del foglio di arbitraggio, i giochi all'inizio dei quali si debbono cambiare le palle, ove ne sia prevista la sostituzione periodica.

Partita n. 3

Tie-break	Lato del battitore	GIOCO	Formula	Posizione dei ribattitori in doppio	Ora d'inizio	GIOCHI A	GIOCHI B	Cambio palle
			Tie-break					
			□ Tie-break decisivo		17.45			
			□ Partita ai vantaggi					
	A	1	A . / D C			1		
	B	2	C / X			2		
	A	3	T			3		
	B	4	. C / D			4		
	A	5	T. T. T. / D					
	B	6						
	A	7						
	B	8						
	A	9						
	B	10						
	A	11						
	B	12						
		13	TIE-BREAK					

Estensione dei giochi

Battitore	Gioco	Punti addizionali dei vantaggi

PUNTEGGIO Partita n. 1 2 3

Squadra - Giocatore/i				Ora di fine
Squadra - Giocatore/i				

I punti sono segnati riempendo la casella corrispondente del foglio di arbitraggio con una barra inclinata, oppure come segue:
“A” = battuta vincente (ace)
“D” = doppio fallo (double fault)
Con un punto “.” al centro della linea inferiore della casella del battitore si indica che la prima battuta è fallo.

Nella colonna “Giochi” compare il numero totale dei giochi vinti dal vincitore dell’ultimo gioco.
Quando viene data una penalità per la violazione del codice di condotta o per una violazione di tempo, si indica con “C” o “T” nella casella del giocatore interessato. Quando viene applicato un punto od un gioco di penalizzazione, si segna una “X” nella casella del giocatore che riceve il punto o il gioco.
Le penalità per le violazioni di tempo e del Codice di condotta devono essere indicate anche nelle loro rispettive sezioni nel foglio di arbitraggio.
In caso di violazione, sul foglio di arbitraggio va riportata la dichiarazione con la quale sono descritti i fatti esattamente così come sono accaduti, esplicitamente comprensivi di eventuali frasi proferite, anche se oscene.

Violazioni di tempo													
Giocatore/squadra M. Rossi							Giocatore/squadra G. Bianchi						
P.	Partita	Giochi	Punti	Giocatore	25"	90"	P.	Partita	Giochi	Punti	Giocatore	25"	90"
A	III	2-0	30-15		✓		A.						
P.							P.						
P.							P.						
P.							P.						

Violazioni del codice di comportamento Punteggio penalizzato						
Giocatore/squadra M. Rossi						
P.	Partita	Giochi	Punti	Giocatore	Codice	Descrizione
A						
P						
G						
G						
G						
Def						
Giocatore/squadra G.Bianchi						
P.	Partita	Giochi	Punti	Giocatore	Codice	Descrizione
A	3	1-0	0-0		AR	dopo la perdita del gioco, rompeva in pezzi la sua racchetta
P	3	1-0	0-30		AP	deliberatamente colpiva la palla gettandola fuori dal campo
G	3	3-0	0-15		CA	sputava in direzione del giudice di linea sulla chiamata di fallo di piede
.....						

Sigle (Codice di comportamento)		
AE = abuso di equipaggiamento	AV = abuso verbale	PT = perdita di tempo
AF = abuso fisico	CA = comportamento antisportivo	OS = oscenità visibile
AP = abuso di palla	I = istruzioni	OU = oscenità udibile
AR = abuso di racchetta	MI = massimo impegno	OV = offesa verbale

Dopo aver annunciato il punteggio, facendo procedere sempre i punti del battitore, l'arbitro segna i punti fatti da questi sulla riga superiore di ogni gioco e quelli del ribattitore sulla riga inferiore.
Nell'esempio riportato precedentemente, i punti si sono susseguiti in questo ordine:
Il giocatore A inizia il gioco dal campo a destra dell'arbitro. Se le linee orizzontali sono più marcate dopo i giochi dispari, servono a ricordare all'arbitro che, a quel punto, i concorrenti debbono cambiare il lato del campo.

1° gioco: batte A: "15 a 0"; "30 a 0"(battuta vincente); "30 a 15"(doppio fallo); "40 a 15"; "gioco A"(con applicazione della penalità dell'avvertimento per la prima violazione del codice di comportamento a B).
I giochi sono 1 a 0 per A nella prima partita.
2° gioco: batte B: "0 a 15"; "0 a 30"; "0 a 40" (con applicazione della penalità della perdita del punto per la seconda violazione del codice di comportamento a B); "15 a 40"; "gioco A". I giochi sono 2 a 0 nella prima partita per A.
3° gioco: batte A: "15 a 0"; "30 a 0; "30 a 15" (con applicazione della penalità dell'avvertimento per la prima violazione di tempo ad A); "40 a 15"; "gioco A". I giochi sono 3 a 0 per A nella prima partita.
4° gioco: batte B: "0 a 15" (doppio fallo); (con applicazione della penalità della perdita del gioco per la terza violazione del codice di comportamento a B); "gioco A". I giochi sono 4 a 0 per A nella prima partita.
5° gioco: ecc. ecc. e così di seguito.

Se un giocatore concede i punti all'avversario per arrivare subito ad usufruire del trattamento per i crampi, questi sono indicati con una "X" per il giocatore che riceve quei punti.

Al termine di una partita si cambia il lato del campo soltanto se il numero dei giochi disputati è dispari;
anche al termine del tie-break si cambia il lato del campo.

Nel caso di doppio, i punti vengono segnati in maniera analoga, sia i giochi normali, sia per il tie-break. Di seguito il foglio di arbitraggio completo, disponibile nel sito internet della FITP.

① **INTERRUZIONI DI GIOCO / PAUSE BAGNO**

Set	Gioco	Punti	Dalle ore	Alle ore	Motivo

VIOLAZIONI DI TEMPO

Squadra - Giocatore/i							Squadra - Giocatore/i						
P.	Set	Gioco	Punti	Gioc.	25s	90s	P.	Set	Gioco	Punti	Gioc.	25s	90s
A							A						
P							P						
P							P						
P							P						

NOTE

② **VIOLAZIONI DEL CODICE DI COMPORTAMENTO**

PUNTEGGIO PENALIZZATO

Squadra - Giocatore/i

P.	Set	Gioco	Punti	Gioc.	Sigla	Descrizione
A						
P						
G						
G						
G						
Def						

Squadra - Giocatore/i

P.	Set	Gioco	Punti	Gioc.	Sigla	Descrizione
A						
P						
G						
G						
G						
Def						

ABBREVIAZIONI VIOLAZIONI (SIGLE)

PT	Perdita di tempo	AP	Abuso di palla	AR	Abuso di racchetta
OU	Oscenità udibile	AE	Abuso di equipaggiam.	CA	Comportamento antisportivo
I	Istruzioni	AV	Abuso verbale	MI	Massimo impegno
OS	Oscenità visibile	AF	Abuso fisico	OV	Offese verbali

FITP FEDERAZIONE ITALIANA TENNIS e PADEL — CONI

COMITATO CENTRALE
UFFICIALI DI GARA

SEGNAPUNTI - SCORECARD

EVENTO

TORNEO / CAMP. SQUADRE				
Data	Turno/Fase	N° G.L	Campo n°	Cambio palle (n°) / ( )
Giudice Arbitro		Arbitro		

INCONTRO

Giocatore	Squadra	Vinto	Scelta
Giocatore			

vs.

Giocatore	Squadra	Vinto	Scelta
Giocatore			

RISULTATO

Ora chiamata	Ora inizio	Ora fine	Durata	
Vincente			PUNTEGGIO	
			TIE-BREAK	

ARBITRO

Firma	Qualifica

② **PRIMA PARTITA**

Tie-break	Lato Battitore	GIOCO	Doppio: posizione ribattitori (Addetto)	Ora inizio	Giochi		Cambio palle
		1					
		2					
		3					
		4					
		5					
		6					
		7					
		8					
		9					
		10					
		11					
		12					
		13	TIE-BREAK				

ESTENSIONE DEI GIOCHI

Battitore	Gioco	Punti addizionali dei vantaggi	

PUNTEGGIO — PARTITA N 1

Squadra - Giocatore/i		Ora fine
Squadra - Giocatore/i		

① **SECONDA PARTITA**

Tie-break	Lato Battitore	GIOCO	Doppio: posizione ribattitori (Addetto)	Ora inizio	Giochi		Cambio palle
		1					
		2					
		3					
		4					
		5					
		6					
		7					
		8					
		9					
		10					
		11					
		12					+2
		13	TIE-BREAK				

ESTENSIONE DEI GIOCHI

Battitore	Gioco	Punti addizionali dei vantaggi	

PUNTEGGIO — PARTITA N 1 2

Squadra - Giocatore/i			Ora fine
Squadra - Giocatore/i			

PARTITA FINALE

Tie-break	Lato Battitore	GIOCO	Doppio: posizione ribattitori (Addetto)	Ora inizio	Giochi		Cambio palle
		1					
		2					
		3					
		4					
		5					
		6					
		7					
		8					
		9					
		10					
		11					
		12					
		13	TIE-BREAK				

ESTENSIONE DEI GIOCHI

Battitore	Gioco	Punti addizionali dei vantaggi	

PUNTEGGIO — PARTITA N 1 2 3

Squadra - Giocatore/i				Ora fine
Squadra - Giocatore/i				

D) Giudice arbitro

Il giudice arbitro è l'ufficiale di gara cui è affidata la responsabilità della direzione e del controllo tecnico e disciplinare delle manifestazioni agonistiche, sia individuali sia a squadre.
Egli è l'autorità finale per ciò che riguarda l'applicazione e l'interpretazione delle Regole e dei Regolamenti, del Codice di condotta, dei compiti e delle procedure che gli ufficiali di gara devono osservare e seguire durante le manifestazioni; è responsabile di tutte le problematiche che necessitano di una risoluzione immediata e che si presentano in campo o comunque durante la manifestazione.

Il giudice arbitro, quando riceve la designazione per la direzione di una manifestazione, deve avvisare immediatamente chi lo ha designato, se deve eventualmente rinunciare, qualunque sia la motivazione.
Disposta la propria partenza in modo da prevedere l'arrivo sul luogo della manifestazione con congruo anticipo rispetto all'orario fissato per le operazioni preliminari, deve prendere contatto con il direttore di gara per ogni informazione ritenuta utile ai fini di un'ordinata preparazione allo svolgimento dei compiti (il numero degli iscritti, l'orario e le modalità del sorteggio, le modalità di compilazione dei tabelloni, ecc.).
Deve inoltre prendere visione del programma-regolamento approvato della manifestazione, intendendosi per tale la copia riportante il timbro dell'organo federale che l'ha approvata; infatti una qualunque copia a stampa, soprattutto se stampata prima dell'approvazione, potrebbe non riportare tutte le variazioni o correzioni disposte dall'organo federale approvante.

Il giudice arbitro, arrivando sul luogo della manifestazione, si qualifica, esibendo la tessera di riconoscimento, e prende contatto con il Direttore di gara, insieme a cui esegue un sopralluogo dei campi per verificarne la regolarità ed agibilità.
Se rileva irregolarità nelle attrezzature, impartisce, per la rimozione delle stesse, le opportune disposizioni al Direttore di gara, che provvede in merito, ovvero decide sulla sospensione, rinvio od annullamento della manifestazione nel caso che le irregolarità del campo o delle attrezzature non consentano l'effettuazione della gara e comunque in tutti i casi in cui è impossibile gareggiare.
Controlla poi la disponibilità di palle in numero sufficiente per giocare e della marca e tipo fissati, nonché dei fogli di arbitraggio e del cronometro sul campo.
Fissa il luogo dell'albo ufficiale in cui rendere note le sue decisioni, i tabelloni ed i risultati delle gare, l'orario di gioco giornaliero; deve avere infine la disponibilità di un orologio ufficiale.
Riunisce infine i giudici arbitri assistenti, per dare loro le istruzioni necessarie, gli Arbitri designati o che l'organizzazione mette a disposizione, per impartire le istruzioni necessarie per il migliore espletamento delle loro funzioni e per ricevere la disponibilità di altri Arbitri presenti, gli eventuali giudici di linea, per spiegare loro dettagliatamente i compiti ed il modo di attuarli.

Ad essi comunica le condizioni e le caratteristiche della gara, quali il tipo e la marca delle palle, il loro numero e la loro sostituzione, ove prevista, la formula degli incontri (con eventuale tie-break decisivo), ecc.

Il giudice arbitro ha anche l'onere di verificare l'agibilità dei campi, in modo da stabilire se sia possibile iniziare o proseguire un incontro individuale.
A tal fine, oltre all'oscurità per i campi non provvisti di illuminazione, deve valutare lo stato del fondo (per es. se inzuppato d'acqua per i campi in terra battuta), la temperatura (in genere è sconsigliabile il gioco quando la temperatura ambientale è inferiore ai 10° Celsius), il vento ed altre caratteristiche ambientali che hanno o possono avere un'influenza negativa sullo svolgimento del gioco.

Durante le gare, controlla costantemente l'operato degli arbitri e soprattutto la corretta applicazione del regolamento specifico della manifestazione (cambio delle palle, riposi, punteggi alternativi, ecc.), nonché adotta ogni iniziativa per il controllo degli spettatori.

D1) Direzione di una manifestazione individuale

Ogni manifestazione tennistica approvata dalla FITP deve svolgersi sotto la direzione tecnica di un giudice arbitro, designato dall'organismo competente del settore arbitrale, il cui nome deve figurare nel programma-regolamento della manifestazione.

Gli organizzatori sono tenuti a rispettare le regole federali seguendo le istruzioni del giudice arbitro, il quale (per un'ovvia esigenza di imparzialità), non può far parte del Comitato organizzatore, né essere l'organizzatore o il direttore di gara o un arbitro, né partecipare come giocatore al torneo che è chiamato a dirigere.

LA PARTICOLARE GESTIONE DEL TESSERATO 'GOLD' È RIPORTATA NEL VADEMECUM E NEI MODELLI DA UTILIZZARE PRESENTI NELLA MODULISTICA DEL PORTALE UdG.

Il giudice arbitro designato per la direzione di una manifestazione individuale, oltre a quanto indicato in precedenza, prima dell'inizio delle gare, nel giorno ed all'ora fissati nel programma-regolamento, verifica le iscrizioni effettuate tramite il sistema di iscrizioni "MyFITP" o quelle raccolte dall'affiliato organizzatore , distinte per singole gare previste dal programma della manifestazione, complete di tutte le indicazioni richieste per ogni nominativo iscritto (vedi Art. 1.3.1 – Modalità per l'iscrizione e Art.1.3.2 - Quote d'iscrizione e penalità)

Provvede, quindi, con le modalità generali stabilite dal Regolamento tecnico sportivo e con quelle particolari stabilite dal regolamento della manifestazione, alla compilazione dei tabelloni, definendo le teste di serie (indicandone nel referto il numero e l'elenco nominativo) e la ripartizione dei giocatori in più tabelloni concatenati di estrazione o di selezione, secondo la tipologia della gara e la quantità e qualità dei partecipanti.

Si ricorda che la compilazione del tabellone con le teste di serie è obbligatoria ogni volta che alla gara partecipino giocatori classificati, mentre il giudice arbitro ha facoltà di scelta per la redazione o meno dei tabelloni concatenati, salve specifiche indicazioni nel programma-regolamento.

Il sistema delle teste di serie comporta che un determinato numero di giocatori, scelti fra quelli di più alta classifica, viene escluso dal sorteggio e sistemato preventivamente nel tabellone, per evitare che i giocatori teoricamente più forti si incontrino fra loro nei primi turni di gara.

Il numero delle teste di serie è determinato in relazione al numero degli iscritti e la loro graduatoria è fatta secondo la classifica federale del momento; in caso di giocatori classificati alla pari, la posizione in graduatoria viene decisa dalla sorte.

Fanno eccezione i tornei appartenenti ad un circuito il cui regolamento esplicitamente preveda che a parità di classifica la precedenza è determinata dalla posizione nella graduatoria del circuito stesso.

Nelle gare di doppio la scelta delle teste di serie, in mancanza di classifiche specifiche, è fatta sommando i valori dei giocatori della coppia (vedi RTS Art. 1.5.3 - Designazione delle teste di serie).

Dopo la loro redazione, che avviene normalmente il secondo giorno antecedente l'inizio delle gare (ad es. il giovedì per le gare che iniziano il sabato), i tabelloni debbono essere firmati dal giudice arbitro, che vi appone anche la data e l'ora in cui sono stati completati e dispone affinché il Direttore di gara li esponga al pubblico.

La compilazione dei tabelloni ed i relativi sorteggi devono avvenire in pubblico e ad essi possono assistere tutti i concorrenti in regola con l'iscrizione (che abbiano cioè fatto l'iscrizione secondo le modalità indicate nel programma-regolamento della manifestazione ed abbiano pagato la relativa quota di iscrizione e la quota FITP).

Definito, ove necessario, l'orario giornaliero di inizio e di termine del gioco,*(3)* tenuto conto di quanto previsto dal regolamento della manifestazione, compila l'ordine e l'orario di gioco per ciascun incontro del primo giorno di gare e lo consegna al Direttore di gara per l'esposizione al pubblico e per la chiamata dei giocatori da effettuarsi almeno dieci minuti prima dell'orario fissato.

L'ordine di gioco giornaliero deve essere fatto avendo ben presenti i seguenti dati:

1. numero dei concorrenti iscritti, ricordando che, qualunque sia il tipo di tabellone adottato, il numero degli incontri (I) necessari per il completamento di una gara ad eliminazione diretta è sempre uguale al numero degli iscritti (n) meno uno

(3) Considerata la natura del tennis per lo svolgimento del quale non sono fissati limiti di tempo, ma di punteggio, anche l'ora stabilita per l'interruzione di un incontro non va intesa in senso cronometrico; di conseguenza non è detto che le gare in corso debbano protrarsi assolutamente fino e non oltre lo scadere dell'ultimo secondo del termine stesso. In considerazione di ciò, si raccomanda al giudice arbitro di preavvisare tempestivamente i giocatori del numero massimo di giochi che—a seconda del caso – potranno ancora essere disputati

(I = n-1); infatti, ad ogni incontro uno dei due concorrenti viene eliminato, meno l'ultimo, il vincitore, e da ciò nasce la logica della formula esposta;
2. numero dei campi disponibili;
3. numero di giorni di durata della gara;
e ciò allo scopo di avere un'ordinata e logica successione degli incontri nelle giornate disponibili, ma soprattutto per ultimare il torneo entro il giorno previsto, con un adeguato margine di sicurezza per eventuali ritardi dovuti al maltempo o ad altre cause di forza maggiore (vedi Art. 1.4.2 – Durata delle competizioni individuali)

Il giudice arbitro deve anche tener presente che spesso i giocatori più quotati raggiungono gli ultimi turni in più gare (nelle rare manifestazioni che ormai prevedono più gare), il che può rallentare notevolmente la successione degli ultimi incontri.
Inoltre, va ricordato che le norme consentono di far disputare ad un giocatore di qualunque categoria o settore un numero massimo di incontri al giorno, secondo la formula della manifestazione, come indicato nella tabella in RTS Art. 1.7.2. - Numero massimo di incontri – Riposi.
L'ordine di gioco per il giorno successivo, in cui gli incontri di singolare devono essere programmati prima degli incontri di doppio, deve essere esposto all'orario e nel luogo predeterminati perché sia facilmente accessibile e conoscibile per i concorrenti.

Il giudice arbitro, se non indicato esplicitamente nel programma-regolamento della manifestazione, deve determinare altresì il ritmo di cambiamento delle palle (ogni quanti giochi, partite o incontri), ricordando che ciascun concorrente ha il diritto di giocare con palle nuove od in buono stato i propri incontri.
Se è stato designato un giudice arbitro assistente, il giudice arbitro titolare lo invita ad assisterlo in ogni fase delle operazioni preliminari, in modo da favorire l'acquisizione di esperienza.
L'assistente, infatti, coadiuva il giudice arbitro nella pianificazione ed organizzazione dell'evento e lo assiste in relazione ai compiti ed alle responsabilità a lui assegnate.

Iniziate le gare, il giudice arbitro, al primo incontro di ciascun concorrente, procede alla sua identificazione, anche richiedendo, se necessario, un documento, ed al controllo della tessera federale che il concorrente è tenuto ad esibirgli.
I concorrenti che, pur in possesso della tessera, non siano in grado di esibirla, possono essere ammessi con l'osservanza delle norme regolamentari ed in particolare con la compilazione della dichiarazione liberatoria ed il pagamento della tassa a fondo perduto.
A tale proposito, si ricorda che:
1. la dichiarazione, per essere "liberatoria" della responsabilità del giudice arbitro, deve essere compilata per intero e sottoscritta;
2. il pagamento della tassa a fondo perduto legittima la partecipazione del giocatore a quella specifica gara e per tutta la sua durata, per cui il giudice arbitro non può e non deve ripetere la richiesta ad ogni incontro del giocatore.

Ma allora, se il giudice arbitro accerta che il giocatore ha dichiarato il falso, non può far nulla? Certamente! Egli può interrompere la partecipazione del giocatore alla gara a causa del mendacio, redigendo dettagliato e specifico provvedimento disciplinare, ma non può invece ripetere più volte l'identificazione del giocatore, con ripetizione della tassa.
Il compito disciplinare è della massima importanza e l'ufficiale di gara deve espletarlo con equilibrio, ma con fermezza, tenendo presente che la lealtà e la sportività sul campo devono costituire le caratteristiche
prime del nostro sport.
Egli non deve mai sottrarsi alle proprie responsabilità e deve prendere tutte le decisioni che le norme indicano di sua competenza.

I giocatori devono trovarsi sul campo all'ora stabilita dall'ordine di gioco (al primo incontro almeno dieci minuti prima per le formalità del riconoscimento). Il giocatore che si presenti in campo con ritardo, sempreché sia libero e non sia ancora in corso l'incontro programmato in precedenza, dopo quindici minuti, deve essere dichiarato perdente ed eliminato dalla gara, senza esitazioni e senza lasciarsi influenzare dal nome del giocatore ritardatario o da pressioni o interferenze.

Il giudice arbitro ha la facoltà di derogare a questa regola in casi eccezionali di forza maggiore, con estrema cautela e severità, affinché il torneo non subisca inutili ritardi.
Decide inoltre se è necessario prolungare il tempo del palleggio preliminare (da 5 a 10 minuti) nel caso in cui, a seguito di pioggia, i giocatori non abbiano avuto il tempo di fare le normali sessioni di allenamento.
Decide poi se gli incontri devono essere spostati (di campo o di orario) per il maltempo, per l'oscurità od altra causa di forza maggiore, mentre in ogni altro caso un incontro può essere spostato solo con l'accordo dei giocatori.
Se necessario, lo spostamento di campo deve essere fatto alla fine della partita o dopo un numero pari di giochi durante la partita.
Il giudice arbitro deve poi provvedere alla designazione dell'arbitro per ogni incontro, scegliendolo preferibilmente tra gli ufficiali di gara presenti o, in mancanza, tra gli altri presenti, anche se concorrenti, ricordando che ogni giocatore partecipante alla gara ha l'obbligo di arbitrare almeno un incontro al giorno.
Può rimuovere e sostituire gli arbitri ed i giudici di linee nei casi eclatanti di gravi situazioni di inadeguatezza, nonché valutare tutti gli ufficiali di gara partecipanti all'evento.
Valuta anche la necessità o l'opportunità che l'arbitro sia affiancato da tutti o da alcuni giudici di linea.
In tale compito parallelo deve avere la massima collaborazione sia dell'eventuale giudice arbitro assistente, sia del direttore di gara.

Spetta al giudice arbitro assicurarsi che i campi usati per la gara siano corredati dell'attrezzatura necessaria per il gioco (rete, pali e paletti delle dimensioni prescritte, sedia dell'arbitro*(4),* sedie per i giocatori*(5)*, che la recinzione, di fondo campo e laterale, ed eventuali striscioni pubblicitari non contengano in misura predominante i colori bianco o giallo od altri colori chiari che possono disturbare i giocatori, valutare l'opportunità di interrompere gli incontri per oscurità, pioggia, vento, impraticabilità del campo, ed altri eventuali motivi.
Tranne per l'oscurità, ove è normalmente prestabilita l'ora di termine degli incontri, in ogni altro caso il giudice arbitro valuta a sua discrezione i motivi dell'eventuale interruzione, senza lasciarsi influenzare dalle eventuali richieste o proteste dei giocatori.

Durante lo svolgimento delle gare, il giudice arbitro, ove se ne verifichi l'ipotesi, deve incassare le tasse dovute (fondo perduto, tassa straniero, reclami) e raccogliere i reclami presentati, sui quali può decidere o meno, a seconda che il contenuto sia o meno di sua competenza.

Al termine del torneo, il giudice arbitro redige il proprio referto usando il programma informatico di gestione delle gare o, se non disponibile, sugli specifici moduli fornito dalla FITP, che deve contenere una sommaria descrizione della manifestazione, i risultati finali, il numero e la designazione delle teste di serie, gli estremi dei provvedimenti adottati o proposti (fermo restando l'obbligo della segnalazione immediata), le note sull'organizzazione ed il riepilogo delle tasse riscosse. Il giudice arbitro aggiunge anche le proprie valutazioni sull'operato dei giudici arbitri assistenti e degli Arbitri e le osservazioni sulla collaborazione del Direttore di gara; tale valutazione è obbligatoria e la sua mancanza costituisce motivo per l'adozione di rilievi tecnici da parte degli organi del settore (vedi Art. 1.8.3 – Referto arbitrale).
Allo stesso modo, l'affiliato organizzatore provvede alla compilazione del verbale di gara.
Si riportano di seguito dei punti fondamentali di RTS relativamente alle quote:
Art. 1.3.1 comma 4
4. L'iscrizione, comunque effettuata, può essere revocata solo fino al termine di chiusura delle iscrizioni di ogni specifica gara; dopo tale termine, l'iscrizione obbliga il giocatore a partecipare alla manifestazione ed a pagare quanto dovuto.
Art. 1.4.2 comma 2 e 3
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, oltre il giorno previsto.
3. Ogni altra competizione può proseguire oltre il termine fissato dal programma regolamento **solo se è d'accordo almeno la metà dei giocatori rimasti in gara**, l'affiliato organizzatore ed il Giudice arbitro. NOTA: qualora la competizione preveda una o più tipologie di gare, l'accordo deve esserci per la singola gara ed ai fini del conteggio della metà dei partecipanti, la cifra ottenuta è arrotondata per eccesso all'unità superiore.
Art. 1.3.2 comma 5
5. L'affiliato organizzatore può disporre insindacabilmente delle quote di iscrizione di sua spettanza, mentre le quote di spettanza della FITP debbono essere versate alla stessa indipendentemente dalla loro effettiva riscossione**.** NOTA: il giocatore che oltre il giorno previsto per la conclusione della competizione non ha ancora disputato il primo incontro non

è tenuto al versamento delle quote d'iscrizione, sia di quella FITP sia di quella spettante all'affiliato organizzatore, salvo che non abbia accettato di proseguire la gara ai sensi dell'articolo 1.4.2, comma 3; in caso fossero state versate devono essere restituite.

D2) Direzione di un incontro intersociale di un campionato a squadre

Il giudice arbitro deve preventivamente controllare i dati relativi alla partecipazione degli affiliati, soprattutto di quello ospitante, al Campionato (marca e tipo di palle, fondo dei campi, eventuale campo di riserva, ecc.) e deve recarsi sul luogo di disputa dell'incontro intersociale in tempo per un eventuale sopralluogo degli impianti e per lo svolgimento delle operazioni preliminari, che hanno inizio all'ora indicata in calendario (normalmente le 9 o le 15 per gli incontri che si svolgano al mattino od al pomeriggio).

(4) La sedia dell'arbitro è alta da 1,82 a m 2,44, è posta al centro del campo, lateralmente ad esso, sul prolungamento immaginario della rete e ad una distanza dal palo di circa 0,9m. Se necessario, deve essere dotata di microfono con possibilità di accensione/spegnimento e di parasole, per le gare all'aperto.
(5) Le sedie per i giocatori sono poste nello stesso lato della sedia dell'arbitro, a destra e a sinistra della stessa.

Quindi svolge i seguenti compiti:

a) accerta la designazione e la presenza del direttore di gara, a cui ricorda gli obblighi dell'affiliato ospitante;

b) accerta la presenza delle squadre e quella del numero minimo di giocatori per poter dichiarare la squadra presente e proseguire con le operazioni preliminari;

c) se una squadra è assente (o presente con un numero di giocatori inferiore al minimo sopra indicato) all'ora indicata per l'inizio dell'incontro (vedi RTS Art. 7.2.17 – Assenza della squadra), la dichiara perdente, ma deve attendere un'ora prima di poter lasciare la sede dell'incontro; se la squadra dichiarata assente e perdente arriva in questo lasso di tempo, la ammette a giocare senza ulteriori formalità, segnando nel referto arbitrale l'ora di effettivo arrivo;

d) controlla le formazioni delle squadre che i capitani gli presentano per iscritto, in duplice copia ed in busta chiusa, nonché l'elenco dei giocatori designati per i singolari, controllando le tessere federali che i concorrenti sono tenuti ad esibirgli e, se lo ritiene, i documenti di riconoscimento; tale controllo può essere limitato, in questa prima fase, ai soli singolaristi obbligatoriamente presenti;

e) per coloro che, pur in possesso della tessera, non siano in grado di esibirla (compreso il capitano), richiede la compilazione della dichiarazione liberatoria ed il pagamento della tassa sub iudice; *(6)*

f) fa rettificare dai capitani eventuali errori commessi nell'indicazione dei singolaristi in ordine decrescente di classifica e fa togliere e sostituire, se possibile, gli eventuali singolaristi assenti fisicamente; l'eliminazione riguarda l'elenco dei singolaristi, ma non l'elenco dei giocatori inclusi nella formazione, per cui il giocatore eliminato dall'elenco dei singolaristi può essere ancora ammesso a partecipare agli incontri di doppio;

g) nei casi in cui il capitano non voglia o non possa ottemperare, provvede d'ufficio alla rettifica ed all'eliminazione degli errori riscontrati;

h) definite le due formazioni, firma ciascun foglio indicando l'ora di completamento e consegna ad ogni capitano la seconda copia della formazione avversaria, ricordando che dall'ora ivi indicata decorrono i trenta minuti utili per la presentazione di eventuali reclami basati sull'inserimento o sulla posizione dei giocatori;

i) definisce quindi l'ordine di gioco, sulla base dei campi disponibili, accoppiando il n. 1 di una formazione con il n. 1 dell'altra e così via, stabilendo la sequenza per sorteggio o per accordo dei capitani, salvo che l'ordine non sia definito nel regolamento specifico di quel campionato; nei casi in cui l'affiliato ospitante metta a disposizione più campi di quelli obbligatori, il giudice arbitro ha la facoltà, ma non l'obbligo, di utilizzarli tutti o solo alcuni;

j) definisce con i due capitani gli eventuali accordi sulle modalità di disputa dell'incontro intersociale e ribadisce i limiti e le caratteristiche delle loro funzioni in campo, nei confronti del giocatore o dei giocatori della propria squadra;

k) informa il direttore di gara sulla responsabilità che incombe all'affiliato ospitante per il comportamento del pubblico, per la tempestività degli interventi di ripristino dei campi ed in genere per tutti gli obblighi che ad esso spettano.

Le operazioni preliminari debbono essere integrate dopo il termine dei singolari, ove nella composizione dei doppi siano presenti nominativi non verificati al momento della prima fase, in quanto l'obbligo della presenza in quel momento è limitato ai soli giocatori designati per i singolari.
A tale scopo, il giudice arbitro restituisce ai capitani le copie delle formazioni in suo possesso, perché le integrino con la composizione del doppio o dei doppi; quindi, riavutole completate, procede al riconoscimento ed alla verifica della legittimità della partecipazione dei giocatori non verificati nella prima fase delle operazioni preliminari, disponendo, se necessario, per le opportune correzioni od integrazioni.
Al termine, indica l'ora di completamento delle operazioni, da cui decorrono i trenta minuti previsti per la presentazione di eventuali reclami.
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.

(6) Pur avendo natura e motivazione analoghe alla tassa a fondo perduto nelle competizioni individuali, in quelle a squadre la tassa si chiama " sub iudice" perché la situazione, che nelle competizioni individuali non può essere contestata, qui può essere oggetto di reclamo da parte del capitano della squadra avversaria, con conseguente giudizio del commissario di gara sulla posizione regolare o meno del giocatore o dei giocatori ammessi in tal modo.

N.B. 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)

Analoga procedura è adottata, trenta minuti dopo il termine dei doppi, per la composizione dell'eventuale doppio supplementare di spareggio; per quanto ovvio, si ricorda che al termine della seconda e terza fase delle operazioni preliminari non c'è la consegna della copia della formazione al capitato della squadra avversaria, come avvenuto al termine della prima fase.

Tale operazione infatti serve a ciascun capitano per valutare la legittimità di partecipazione alla gara di tutti i componenti della squadra avversaria, inclusi nell'elenco dei giocatori, indipendentemente dalla loro designazione come singolaristi o componenti di un doppio; la sua ripetizione sarebbe quindi assolutamente inutile.

Il giudice arbitro, per poter iniziare gli incontri, deve nominare gli Arbitri, tenendo presente che l'affiliato ospitante ha l'obbligo (tranne per la serie D) di mettere a disposizione almeno due arbitri e che in caso di inadempimento:

a) deve deferirlo agli organi di giustizia, sancendo 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;
b) deve solo deferirlo agli organi di giustizia, negli altri casi.

In quest'ultima ipotesi, l'arbitraggio avviene con applicazione del CASA in tutti i casi in cui non è possibile disporre di arbitri. Il capitano della squadra ospitata infatti può mettere a disposizione gli arbitri necessari, anche per conto della squadra ospitante.

Anche nel caso in cui siano presenti arbitri designati dall'affiliato ospitante, il capitano della squadra ospitata ha il diritto di chiedere e di ottenere l'arbitraggio paritetico; in tal caso, entrambi i capitani hanno l'obbligo di fornire al giudice arbitro almeno due nominativi, tra i quali l'ufficiale di gara sceglie i nominativi per la copertura degli incontri non coperti da eventuali Arbitri iscritti all'Albo, designati dagli organismi di settore e presenti.

Iniziato l'incontro intersociale, il giudice arbitro chiama in campo gli incontri secondo la sequenza determinata precedentemente e, nel caso di un giocatore, presente alla prima fase delle operazioni preliminari, ma **assente** dopo 15 minuti della chiamata del suo incontro, assegna la vittoria all'avversario presente.
Analogamente a quanto avviene per le competizioni individuali, decide se e quando un incontro deve essere interrotto (o non iniziato) per cause di forza maggiore (pioggia, oscurità, impraticabilità di campo, ecc.) e quando deve essere ripreso dopo l'interruzione; e ciò sia per l'intero incontro intersociale sia per i singoli incontri individuali che lo compongono.

In relazione ai singoli incontri individuali, controlla il loro regolare svolgimento, ordinando all'arbitro l'applicazione del punteggio penalizzato quando questi non vi provvede.
Interviene, se richiesto, per le cosiddette "questioni di diritto", cioè sulle controversie circa l'applicazione delle Regole di tennis e delle altre norme regolamentari inerenti alle stesse, previa sospensione del gioco, decidendo immediatamente e inappellabilmente senza particolari formalità e dando una risposta verbale.
Nelle fasi ad eliminazione diretta, quando necessario nei casi di parità, dispone la disputa del doppio supplementare di spareggio, ricordando che l'ipotesi può verificarsi:

- nei campionati con formula comprendente un numero pari di incontri (ad es. quattro singolari e due doppi), sul risultato finale di parità dell'incontro;
- nei campionati con formula comprendente un numero dispari di incontri (ad es. quattro singolari ed un doppio), sull'eventuale risultato di parità determinatosi occasionalmente ed inaspettatamente (ad es. un singolare potrebbe non essere stato giocato per la mancanza contemporanea dei giocatori di entrambe le squadre, presenti al momento delle operazioni preliminari, ma assenti al momento di scendere in campo, con impossibilità di assegnare la vittoria di quello specifico incontro individuale all'una od all'altra squadra).

Adotta, se necessario, i provvedimenti connessi al controllo disciplinare di sua competenza o propone al giudice sportivo quelli di competenza di quest'ultimo, inviando in giornata il relativo rapporto, in cui deve indicare specificamente se ha contestato o no l'addebito al giocatore.
Tale adempimento deve essere rigorosamente rispettato, per evitare all'organo di giustizia competente la ripetizione dell'adempimento trascurato.
Inoltre il rapporto deve descrivere con la massima precisione lo svolgimento dei fatti nella loro sequenza temporale, il comportamento dei giocatori tenuto durante e dopo il fatto contestato, le espressioni usate e le dichiarazioni fatte, riportate il più possibile letteralmente, ogni altro elemento necessario od utile all'organo di giustizia per l'adozione dei provvedimenti di propria competenza.
Vanno quindi evitate descrizioni generiche come "comportamento scorretto", "parole sconvenienti", "gesti osceni" e simili, perché la realtà che sottostà a tali indicazioni generiche può assumere un valore diverso in zone diverse del nostro territorio e un'espressione può essere un semplice intercalare in una regione ed una contumelia od un'ingiuria altrove.

Il giudice arbitro adotta anche tutti gli altri provvedimenti di sua competenza, sia d'ufficio sia su reclamo, che riceve insieme alla tassa federale prevista; adotta, di intesa con il Direttore di gara, tutti i provvedimenti atti a garantire il regolare svolgimento della manifestazione e che non siano in contrasto con le norme regolamentari.

Al termine della manifestazione, il giudice arbitro completa il referto arbitrale, usando il programma informatico di gestione delle gare o, se non disponibile, sugli specifici moduli fornito dalla FITP che deve contenere una sommaria descrizione della manifestazione, il dettaglio degli incontri, gli estremi dei provvedimenti adottati o proposti (fermo restando l'obbligo della segnalazione immediata), le note sull'organizzazione, il riepilogo delle tasse riscosse e gli eventuali reclami. Il giudice arbitro aggiunge anche le proprie valutazioni sull'operato dei giudici arbitri assistenti e degli Arbitri e le osservazioni sulla collaborazione del Direttore di gara; tale valutazione è obbligatoria e la sua mancanza costituisce motivo per l'adozione di rilievi tecnici da parte degli organi del settore (vedi Art. 7.2.25 - Referto arbitrale e allegati).
Si trattiene infine sul luogo delle gare, dopo la conclusione dell'ultimo incontro, ancora trenta minuti, onde consentire la presentazione di eventuali reclami.

D3) Campionato a squadre degli affiliati: particolarità

Le norme del Campionato a squadre degli affiliati consentono la partecipazione contemporanea di più squadre dello stesso affiliato, alla stessa serie od a serie diverse ovvero la possibilità di spostamento di giocatori dalla squadra o dalle squadre inferiori a quella partecipante alla serie A1.

In merito al primo problema, quando è consentita la partecipazione di più squadre, a differenza di quanto previsto per i Campionati giovanili e veterani, l'unico obbligo è che nella squadra di rango più elevato siano inseriti i migliori quattro giocatori classificati (tre per le giocatrici), senza riguardo alle caratteristiche dei giocatori (ad es. vivaio).
Quindi il giocatore od i giocatori del vivaio, obbligatoriamente da includere in formazione, possono essere o non essere compresi tra i predetti migliori classificati.
Tale previsione sembrerebbe in contrasto quella relativa al numero minimo di giocatori da indicare in formazione, sia in quella allegata all'iscrizione al Campionato, sia in quelle presentate di volta in volta al Giudice arbitro. In realtà, contrasto non c'è perché si indica esplicitamente che in tali numeri minimi sono compresi i giocatori la cui presenza e partecipazione sono obbligatorie.
Cerchiamo di chiarire quanto affermato con alcuni esempi**.**

Esempio 1

La squadra A partecipante alla divisione nazionale di serie A2 è iscritta con la seguente lista: 2.1, 2.1, 2.2, 2.2, 3.1 V, 3.3 V, mentre la squadra B è iscritta alla divisione nazionale di serie B1 con la seguente lista: 2.4, 2.4, 2.5 V, 2.6, 2.8 V, 3.1.

L'iscrizione è corretta, perché anche se nella squadra B ci sono giocatori del vivaio (con obbligo di presenza e partecipazione) di classifica inferiore ai giocatori del vivaio presenti nella squadra B1, tuttavia è rispettata la norma che impone di inserire i migliori quattro classificati nella squadra di più alto rango.
Ovviamente, in tal caso, poiché i giocatori obbligatori non sono compresi tra i migliori quattro, il numero minimo sale a sei: i quattro di più alta classifica più i due giocatori del vivaio obbligatori. (RTS 7.1.10 – Iscrizione della squadra, 8.2.6,- Ammissione e composizione della squadra, 8.2.8 – C omposizione di più squadre iscritte).

Esempio 2

La squadra A partecipante alla divisione nazionale di serie B1 è presentata al Giudice arbitro di un incontro intersociale con la seguente lista: 2.1, 2.1, 3.1 V, 3.3 V, ma il giocatore 3.3 V non risulta presente alle operazioni preliminari e non è sostituibile.

Il giudice arbitro dichiara la squadra presente perché tre è il numero minimo di giocatori per ammettere la squadra all'incontro, ma poiché due è il numero minimo dei giocatori obbligatori (nel caso specifico due giocatori del vivaio), mentre ne risulta presente uno solo, la squadra A perde l'incontro di singolare e quello di doppio che avrebbe dovuto disputare il giocatore assente. (RTS 7.2.17 – Assenza della squadra, 7.2.19 – Assenza dei giocatori, 8.2.6 - Ammissione e composizione della squadra).

Esempio 3

La squadra A partecipante alla divisione nazionale di serie B1 è presentata al Giudice arbitro di un incontro intersociale con la seguente lista: 2.1, 2.1, 3.1 V, 3.3 V; tutti i giocatori sono presenti alle operazioni preliminari, ma uno dei due giocatori del vivaio, la cui presenza e partecipazione sono obbligatorie, non risulta presente quando il suo incontro individuale viene chiamato.

Il giudice arbitro dichiara la vittoria del giocatore avversario di quello che è risultato assente, ferma restando la legittimità della partecipazione della squadra A, anche se nei tre giocatori rimasti è compreso un solo giocatore del vivaio, la cui presenza e partecipazione sono obbligatorie, essendone comunque risultati presenti due alle operazioni preliminari. (RTS 7.2.19 – Assenza dei giocatori).

Esempio 4

La squadra A partecipante alla divisione nazionale di serie A1 è iscritta con la seguente lista: 2.1, 2.1, 2.2, 2.2, 3.1 V, 3.3 V, mentre la squadra B è iscritta alla divisione nazionale di serie B1 con la seguente lista: 2.1, 2.1, 2.2, 2.2, 2.4, 2.4, 2.5 V, 2.6, 2.8 V, 3.1. Uno o più dei primi quattro giocatori è/sono lo stesso/gli stessi in entrambe le squadre.

L'iscrizione non è legittima ed il giocatore od i giocatori identici va/vanno depennato/i da una delle due formazioni, perché nessun giocatore può essere incluso nelle liste di due o più squadre del medesimo Campionato. Dopo l'iscrizione delle squadre, con giocatori diversi nelle due liste, è invece possibile e legittimo il passaggio di uno o più giocatori dalla squadra B alla squadra A, trattandosi di serie A1. (RTS 8.2.8 - Composizione di più squadre iscritte)

D4) Reclami

L'iter dei reclami è da sempre una delle cose più complesse che possono capitare durante lo svolgimento di un incontro intersociale. Esistono diversi tipi di reclami che possono essere posti al giudice arbitro, il più semplice è quello che riguarda l'applicazione delle regole di tennis in cui il reclamo è presentato a voce ed il giudice arbitro risponde immediatamente, il reclamo in materia tecnica va presentato entro trenta minuti dal momento in cui il reclamante ha avuto conoscenza del fatto causante il reclamo ed infine per tutti gli altri casi non temporaneamente definibili entro trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale. Bisogna porre particole attenzione a come si fanno i reclami, se mancano procedure o la documentazione necessaria il Commissario di Gara non può decidere in merito.

I reclami si suddividono tra **ricevibili ed irricevibili**, un reclamo è **ricevibile** se accompagnato da assegno o bonifico intestato alla Federazione (Comitato Regionale della squadra di casa), se è nei termini temporali stabiliti e se è presentato in forma scritta. Al contrario il reclamo è **irricevibile** se manca uno o più delle caratteristiche sopra elencate, in questo caso il giudice arbitro restituisce tutto al reclamante e l'iter termina qua.

Se il reclamo è ricevibile il giudice arbitro lo esamina e se è di sua competenza continua nell'esame dello stesso, se invece dichiara che il reclamo non è di sua competenza, perché non è in grado di decidere restituisce tutto al reclamante invitandolo a ripresentare il tutto entro le ore 14.00 del giorno successivo al Commissario di Gara che deciderà in seguito (ammissione sub-iudice, componenti irregolari della squadra) e riportando nel referto che il reclamo è stato presentato al GA nei tempi e modi corretti. Se il reclamo è di sua competenza il giudice arbitro decide se **accogliere o meno** il reclamo e se lo accoglie restituisce tassa al reclamante ed elimina il motivo che ha dato causa al reclamo ed annota tutto sul referto arbitrale compreso il relativo reclamo, se lo respinge incamera la tassa, da risposta scritta al reclamante ed annota sul referto reclamo e motivi del respingimento.

In merito ai reclami in cui il giudice arbitro non è stato in grado di decidere e ripresentati al Commissario di Gara questi lo riterrà ricevibile solamente nel caso sia stato presentato precedentemente al giudice arbitro e deciderà in maniera definitiva ed inappellabile; se accoglierà il reclamo restituirà tutto al reclamante, se respingerà il reclamo incamererà la tassa e ne darà motivazione scritta al reclamante.
Riepilogando il reclamo può essere:

RICEVIBILE (nei tempi e modi) o IRRICEVIBILE (fuori tempo, non scritto o mancante motivo, mancante tassa);

Se il GA può decidere:

. ACCOGLIE reclamo : restituisce la tassa, risolve, risponde per iscritto e riporta nel referto.

. RESPINGE (NON ACCOGLIE IL RECLAMO) : incamera la tassa, motiva per iscritto e rimette reclamo , decisione e tassa agli organi competenti insieme al referto arbitrale.

Se il GA NON può decidere :

. restituisce tutto al reclamante invitandolo a ripresentare il tutto entro le ore 14.00 del giorno successivo al CdG e riportando nel referto che il reclamo è stato presentato al GA nei tempi e modi corretti.

L' eventuale reclamo al Commissario di Gara per cause di forza maggiore (es. luci saltate) deve essere presentato solo al CdG entro le ore 14.00 del giorno successivo con attestazione del pagamento. Non al Giudice Arbitro.

Le motivazioni di assenza totale per causa di forza maggiore ovviamente si presentano al solo CdG.
Se leggendo la tessera o SGAT la classifica è differente rispetto alla lista NO RECLAMO…per il GA designato la lista è quella che fa fede, sarà sua premura indicare nel referto eventuali discordanze.

D5) Controllo Antidoping

Nel giorno fissato in calendario per l'incontro intersociale potrebbe arrivare nel corso della giornata l'ispettore per effettuare i controlli antidoping agli atleti delle due squadre. La procedura per il controllo anti doping prevede l'apertura di una busta sigillata che indica la modalità del sorteggio degli atleti da sottoporre al controllo che deve avvenire nella saletta appositamente allestita all'interno del circolo con tavolo, sedie, lavabo, bagno e sala d'attesa dove poter effettuare i prelievi. Per prima cosa il giudice arbitro dovrà chiedere all'ispettore il tesserino che ne dimostri l'identità e successivamente prenderà visione con lui nel suo ufficio del contenuto della busta. Non esiste un momento preciso in cui potrebbe arrivare il medico incaricato, potrebbe essere sia all'inizio dei singolari sia prima che inizino i doppi, per cui una volta presa visione della modalità, il giudice arbitro deve avvisare i capitani del controllo e che fino al sorteggio dei nominativi coinvolti tutti gli atleti possono comportarsi come credono.
Effettuata l'estrazione del nominativo se il giocatore fosse in campo l'arbitro dovrà essere informato che al termine del match dovrà trattenere il giocatore i panchina in modo da notificargli il controllo antidoping a suo carico, e dopo questa notifica il giocatore deve essere seguito da un UdG incaricato dal GA (generalmente un giudice di linea se presente) fino a procedura completata , la produzione del primo campione di urina dopo la notifica del controllo antidoping. Se il metodo fosse relativo ai singolaristi in formazione il momento ideale per la notifica al giocatore è subito dopo il termine del match in modo tale da evitare assolutamente il rischio che il giocatore possa andare via prima dell'inizio dei doppi. Se altrimenti il metodo di estrazione coinvolgesse anche i doppisti il prelievo del campione di urina ovviamente sarà effettuato dopo il termine del/dei match.
Purtroppo la tendenza degli ispettori che saranno mandati ad eseguire i controlli è quella di finire nel più breve tempo possibile cercando di eseguire il prelievo nel minor tempo possibile. E' nell'interesse del GA sia rispettare la procedura corretta sia la tutela del giocatore pertanto è consigliabile prendersi il tempo necessario per eseguire una notifica corretta senza farsi influenzare dall'ispettore.

D6) Espulsione immediata – Default

Nello spiegare brevemente l'esatta procedura da applicare in caso di default deve essere chiaro come questo sia un provvedimento di estrema gravità e pertanto bisogna sempre effettuare un'attenta valutazione prima di prendere la

decisione di escludere dalla gara un giocatore, ricordando che questo provvedimento può essere dato solo ed esclusivamente dal giudice arbitro e non dall'arbitro.

I motivi che danno seguito a un default immediato sono in sintesi procurato danno anche involontario (o intenzione volontaria di colpire qualcuno), abbandono del campo senza permesso (escluso dalla manifestazione), grave offesa verbale (con contatto visivo e intenzione inequivocabile), aggressione fisica verso chiunque, anche solo una spinta, serio comportamento antisportivo (si scuote la sedia, si sputa colpendo qualcuno etc); possibile indizio per il default è che se il 'gesto' sia stato fuori controllo, causa di default è anche una perdita di controllo grave che può avere conseguenze serie (una pallata violenta tirata in mezzo al pubblico anche senza colpirlo è da default.

Quando il giudice arbitro chiamati in campo per discutere di un possibile caso di default l'arbitro lo chiamerà con l'annuncio "Violazione del codice di condotta, giudice arbitro in campo", in quel preciso istante l'arbitro sta già comunicando come quella particolare situazione accaduta sia meritevole di una discussione per un possibile caso di default. .Dopo essere entrato in campo il GA far sedere i giocatori alle rispettive panchine e parlare con l'arbitro per valutare bene la dinamica facendogli le domande giuste e prendendosi il tempo necessario per la decisione più opportuna da adottare e applicare la più severa solo se si è sicuri nel qual caso comunichiamo prima con il giocatore che sta per subire il provvedimento e successivamente con il suo avversario , dopodichè l'arbitro annuncerà pubblicamente il default del giocatore con conseguente termine del match, quindi il GA con l'arbitro si dirigeranno verso l'ufficio senza parlare con nessuno.

Se viene comminato un DEFAULT ci sono casi per i quali il fatto di poterli riammettere a giocare non è in discussione, l'espulsione dalla gara e non dalla manifestazione si sancisce per:

- mancato cambio abbigliamento entro 15 minuti;
- per puntualità (ca 15 minuti dalla chiamata, interagire con arbitro per tempistica);
- per mancanza di racchette per giocare (rotta anche ultima racchetta).

Se il giocatore non è puntuale bisogna cercarlo fin da subito, per capire se effettivamente ha intenzione di non presentarsi. La norma RTS (Art. 7.2.19 -Assenza dei giocatori) è chiara nel dire che il giocatore ha il diritto di non farsi trovare e non disputare l'incontro. A proposito di questo si consiglia al GA nel pre-match meeting con i capitani di dire un generico "mi aspetto puntualità in campo".

N.B. se durante il doppio un solo giocatore viene escluso dalla manifestazione il suo compagno può essere schierato nel doppio di spareggio.

E) Commissario di campo

Il Commissario di campo è una figura di ausilio e di controllo degli ufficiali di gara incaricati della direzione della manifestazione; la sua presenza non è obbligatoria e la necessità o l'opportunità della sua designazione è valutata di volta in volta dagli organi del settore.

Collabora con il giudice arbitro in materia tecnica, interviene autonomamente in materia disciplinare, in assenza del giudice arbitro, al quale comunica i provvedimenti adottati perché ne faccia menzione nel suo rapporto all'organo giudicante competente, interviene autonomamente in materia tecnico-regolamentare, in caso di assenza anche temporanea del giudice arbitro titolare e di altro giudice arbitro assistente, e comunica le decisioni adottate al giudice arbitro, perché ne faccia menzione nel suo referto.

Sono suoi compiti anche il controllo dell'organizzazione della manifestazione nel suo complesso,
degli ufficiali di gara durante la manifestazione, collaborando con il giudice arbitro titolare per ottenere da tutti gli ufficiali di gara un comportamento omogeneo durante la manifestazione, e l'assunzione della direzione della manifestazione controllata in assenza del giudice arbitro titolare e di altri giudici arbitri reperibili.

Al termine della sua prestazione, riferisce riservatamente a chi lo ha designato sulle qualità della direzione del giudice arbitro titolare e sulle qualità tecnico-regolamentari dei suoi assistenti e degli Arbitri, nonché sulle eventuali decisioni in materia disciplinare o tecnico-regolamentare che egli stesso ha assunto.

Il Commissario di campo ha altresì l'obbligo di assumere direttamente la direzione della manifestazione in caso di assenza od impedimento dell'ufficiale di gara a ciò designato.

F) Diritti e doveri degli ufficiali di gara

Durante l'espletamento del proprio mandato, l'ufficiale di gara deve essere imparziale e tenere un contegno rispondente alla delicata funzione che esplica.
Pertanto, deve astenersi in modo assoluto dal criticare pubblicamente l'operato dei propri colleghi, tanto verbalmente quanto per iscritto o attraverso la stampa, e tanto meno entrare in polemica con pubblico, atleti, dirigenti federali e di affiliati.

Deve osservare scrupolosa e pronta ubbidienza sul campo di gara e nei rapporti di organizzazione verso i propri colleghi investiti di incarichi direttivi.
A sua volta deve esigere la più rigorosa disciplina da parte di atleti, accompagnatori e dirigenti degli affiliati.

Gli ufficiali di gara sono tenuti a:

a) provvedere annualmente al rinnovo del tesseramento alla FITP ed all'iscrizione dell'Albo;
b) dirigere le gare ed assolvere gli incarichi per i quali sono designati, salvi i casi di giustificato impedimento o di forza maggiore, mantenendo la massima riservatezza sui fatti inerenti alla propria funzione;
c) sostituire gli ufficiali di gara assenti, in particolare il giudice arbitro, per consentire in ogni caso lo svolgimento delle gare, informando a spirito di colleganza i rapporti con gli altri ufficiali di gara;
d) frequentare le riunioni di aggiornamento e partecipare alle attività di formazione;
e) osservare e far osservare le Carte federali ed ogni altra direttiva emanata dal settore o ad esso applicabile;
f) 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 Federazione;
d) trattare sulla stampa gli argomenti riguardanti l'attività federale in generale e quella degli ufficiali di gara in particolare, senza l'autorizzazione scritta del C.C.U.G.;
e) arbitrare gli incontri della manifestazione da essi diretta o gareggiare nella stessa.

L'ufficiale di gara ha diritto:

a) di accedere alle Carte federali ed ad ogni altra norma relativa ai propri compiti;
b) di partecipare all'assegnazione dei premi stabiliti dal settore;
c) alla copertura assicurativa contro gli infortuni occorsi durante l'espletamento delle proprie funzioni;
d) ad ogni altro beneficio previsto dalle norme della FITP e del CONI o comunque concesso dagli organi federali.

Per le attività tipiche o per quelle atipiche svolte (con esclusione della partecipazione alle riunioni di aggiornamento ed alle riunioni del settore), l'ufficiale di gara ha diritto al rimborso delle spese sostenute, nella misura prevista dalle tabelle approvate annualmente dal Consiglio federale.
Per le competizioni individuali (esclusi i campionati italiani, salva specifica previsione) la richiesta di rimborso va inoltrata all'affiliato organizzatore.
Per i campionati a squadre e per ogni altra manifestazione ed attività non compresa nel punto precedente, la richiesta di rimborso va effettuata attraverso il portale che la inoltrerà all'ufficio di competenza.

Il rimborso non compete agli ufficiali di gara di affiliato impiegati nei Campionati a squadre presso gli affiliati per cui hanno dato la loro disponibilità.

G) Documentazione

La documentazione di seguito indicata è normalmente adottata in formato elettronico, ma in alcuni casi può essere necessaria la redazione nel tradizionale formato cartaceo; le indicazioni riportate valgono comunque in ogni caso secondo la modulistica federale vigente.

I seguenti documenti sono relativi sia alla manifestazione individuale, sia agli incontri di campionato a squadre:

a) la dichiarazione DAE sul defibrillatore
b) la designazione, contenente le indicazioni del tipo di competizione, del luogo di effettuazione, dei giorni di svolgimento, dell'ora di inizio delle operazioni preliminari o della compilazione dei tabelloni;
c) la comunicazione di rinuncia motivata, che l'ufficiale di gara è tenuto ad effettuare immediatamente al designante (che può essere anche verbale);
d) i fogli di arbitraggio, che devono essere messi a disposizione dall'affiliato organizzatore o dall'affiliato ospitante;
e) il rapporto del giudice arbitro sugli eventuali provvedimenti disciplinari adottati e sulle eventuali infrazioni rilevate, con l'indicazione, in entrambi i casi, se è stata effettuata o meno la contestazione dell'addebito;
f) i reclami, con allegate la decisione adottata e la tassa reclamo incamerata, nel caso in cui il reclamo venga respinto;
g) il rapporto sull'operato degli Arbitri e dei giudici arbitri assistenti, redatto sui moduli a ciò predisposti,
con la specificazione delle effettive attitudini degli ufficiali di gara utilizzati e con un sintetico giudizio sugli stessi.

I seguenti documenti sono specifici per gli incontri dei Campionati nazionali a squadre:

a) la formazione della squadra, contenente l'elenco dei giocatori che possono essere utilizzati nel corso dell'incontro con il relativo numero di tessera e gli altri dati richiesti, la designazione dei singolaristi, la composizione dei doppi, nonché dell'eventuale doppio supplementare;
b) la dichiarazione liberatoria per squadra, con le relative tasse sub iudice;
c) gli accordi presi e sottoscritti dai capitani;
d) i reclami, per i quali il giudice arbitro non è stato in grado di decidere;
e) il modulo per il rimborso delle spese;
f) il referto arbitrale, con il dettaglio tecnico ed il risultato finale dell'incontro intersociale, sancito dal giudice arbitro al termine del medesimo.

Il referto arbitrale è in copia semplice per gli incontri intersociali delle divisioni regionali del Campionato degli affiliati o di una fase regionale dei Campionati giovanili e veterani; va inviato, con tutti gli allegati, subito dopo la conclusione dell'incontro, al Comitato regionale competente.
Il referto arbitrale è in triplice copia per gli incontri intersociali delle divisioni nazionali del Campionato degli affiliati o di una fase nazionale dei Campionati giovanili e veterani; l'originale, con tutti gli allegati, va inviato, subito dopo la conclusione dell'incontro, alla FITP in Roma; le altre due copie vanno ai Comitati regionali cui appartengono gli affiliati che hanno preso parte all'incontro.
Le tasse incamerate per la partecipazione sub iudice vanno rimesse, entro e non oltre quarantotto ore dalla conclusione dell'incontro, al Comitato regionale territorialmente competente in relazione alla località di svolgimento dell'incontro.

I seguenti documenti sono specifici per le manifestazioni individuali:

a) l'elenco degli iscritti, predisposto dall'affiliato organizzatore (se non con la piattaforma digitale per le iscrizioni ai tornei federali) e controllato dall'ufficiale di gara;
b) l'elenco dei giocatori con tessera GOLD e relative agevolazioni ricevute o meno
c) le dichiarazioni liberatorie per maggiorenne, minorenne, straniero, accompagnate dalla prescritta tassa a fondo perduto o straniero;
d) i tabelloni di gara, sottoscritti dal giudice arbitro, completi di ogni dettaglio relativo ai risultati tecnici conseguiti nel corso degli incontri;
e) l'eventuale giustificazione dei giocatori assenti
f) gli eventuali moduli con l'accettazione o la rinuncia alla partecipazione alla conclusione di una sezione intermedia.

g) il referto arbitrale del giudice arbitro, diretto al Comitato regionale territorialmente competente, unitamente agli allegati, entro cinque giorni dalla conclusione della manifestazione;
h) le quietanze liberatorie, che gli ufficiali di gara devono rilasciare all'affiliato organizzatore al momento del saldo delle loro spettanze;
i) il verbale di gara, redatto dall'affiliato organizzatore, da inoltrare al Comitato regionale, accompagnato dalle quote FITP versate dai giocatori iscritti e dalle quietanze liberatorie rilasciate dagli ufficiali di gara ai sensi del precedente punto h).

Il ritardo nell'invio della documentazione, relativa alla manifestazione diretta, comporta per il giudice arbitro titolare l'applicazione dei provvedimenti tecnici previsti, salve eventuali violazioni disciplinari.

H) Casistica e problemi interpretativi

Attrezzatura elettronica.

I giocatori non possono usare, durante il gioco, apparecchiature elettroniche, ad eccezione di quelle approvate per la PAT (tecnologia per l'analisi del giocatore) o salvo che il loro uso sia consentito dal giudice arbitro.

Arbitro bloccato su questioni di fatto.

Quando l'arbitro ha la competenza principale per una chiamata (doppio rimbalzo, palla trattenuta, invasione, rete, in mancanza dello specifico giudice di linea, ecc.), deve prendere una decisione immediata. Se non si accorge di una di queste violazioni delle regole, nessuna violazione può essere dichiarata ed il punto resta assegnato.

Disturbo causato dagli ufficiali di gara.

Se una chiamata viene corretta da "fuori" a "buona", deve essere giocato un colpo nullo (let), salvo che l'arbitro giudichi il colpo un'evidente battuta vincente (ace) od un colpo vincente che non avrebbe potuto essere giocato dall'avversario (al di là di ogni ragionevole dubbio).

Qualora vi sia anche una sola possibilità che la palla avrebbe potuto essere rimandata dall'avversario, il punto deve essere rigiocato e concesso il beneficio del dubbio.

Se una chiamata viene corretta da "buona" a "fuori" , il punto si considera terminato e non vi è alcun disturbo.

Qualora sia chiamato un fallo di piede durante l'esecuzione della battuta, ma prima che ci sia stato l'impatto della palla sulla racchetta, deve essere chiamato un colpo nullo (let) e si deve giocare nuovamente la prima palla della battuta.

Disturbo che proviene dall'esterno.

Se il giocatore viene disturbato da qualcosa fuori dal suo controllo, come una palla che rotola in campo o un pezzo di carta che vola in campo, durante il gioco o durante l'esecuzione della battuta, si deve chiamare un colpo nullo (let) ed il punto deve essere rigiocato.

Il rumore degli spettatori, una chiamata "fuori" proveniente dal pubblico ed altre simili distrazioni non devono essere considerati disturbo; pertanto il gioco continua e, qualora il giocatore si ferma, perde il punto.

Inizio ufficiale delle gare

Un torneo, un incontro individuale ed un incontro intersociale iniziano ufficialmente quando viene colpita la prima palla di battuta, indipendentemente dal suo esito.

Giocare con corde rotte.

Non si può iniziare un incontro con una racchetta con corde rotte, ma se una corda si rompe durante il gioco, il giocatore deve completare il punto.

Se il ribattitore rompe una corda rimandando una prima battuta nulla, deve cambiare la racchetta immediatamente; se la rompe rimandando una prima battuta in fallo, può scegliere tra cambiare la racchetta immediatamente, nel qual caso il battitore ha la possibilità di battere nuovamente la prima palla, oppure può terminare il punto con le corde rotte, nel qual caso il battitore può battere solo la seconda palla.

Giocatore che disturba l'avversario.

Se un giocatore disturba il suo avversario, tale azione può essere involontaria o deliberata.

Se il giocatore disturba involontariamente l'avversario (palla che cade dalla tasca, cappello che vola in campo, ecc.), la prima volta l'arbitro chiama un colpo nullo ed il punto è rigiocato. L'arbitro comunica che ogni disturbo successivo sarà considerato volontario e comporterà la perdita del punto.

Ogni volta che il disturbo causato da un giocatore è ritenuto volontario, il responsabile perde il punto.

Gioco continuo.

Al massimo 25 secondi possono trascorrere dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui è battuta la prima palla per il punto successivo.
Al massimo 90 secondi possono trascorre se c'è il cambio di lato del campo e 120 secondi al termine di una partita.

- Regola dei 25 secondi

L'arbitro aziona il cronometro nel momento in cui la palla va fuori gioco o quando al giocatore viene intimato di riprendere il gioco o di giocare.

Deve quindi dare la penalità per violazione di tempo o per una violazione del Codice di condotta (dopo il "Prego, riprendete il gioco" successivo ad una discussione o qualora il giocatore non "riprenda" a giocare) se non si batte per il punto successivo entro i venticinque secondi.

La penalità per la violazione di tempo non può essere annunciata prima dello scadere dei 25 secondi.

- Regola dei 90 o 120 secondi

L'arbitro aziona il cronometro come sopra, quando la palla va fuori dal gioco, ed annuncia "Tempo" quando sono trascorsi 60 o 90 secondi .
Annuncia "15 secondi" se uno od entrambi i giocatori sono ancora seduti e non si sono diretti verso la parte del campo dove debbono battere o ribattere, dopo che sono trascorsi 75 o 105 secondi
Applica quindi la penalità per violazione di tempo o del Codice di condotta (dopo l'intervento medico od il trattamento), se la palla non è battuta entro i 90 o 120 secondi.
Prima di assegnare una penalità per la violazione è sempre necessario verificare che il battitore non sia stato ostacolato da qualcosa indipendente dalla sua volontà.

Lenti a contatto ed occhiali.

Se un giocatore porta lenti a contatto od occhiali all'inizio dell'incontro, ciò è considerato equipaggiamento necessario ed allo stesso è consentito un tempo ragionevole per rimediare ai loro eventuali inconvenienti (ad es. lenti sporche od occhiali rotti).
Tuttavia, al giocatore non è invece consentito alcun tempo se decide di cambiare dagli occhiali alle lenti a contatto o viceversa (se non ci sono gli inconvenienti suddetti).

Ribattitore che non sta al ragionevole ritmo del battitore.

L'arbitro aziona il cronometro quando la palla va fuori gioco o quando l'arbitro ordina al giocatore di giocare

Applica quindi la penalità per la violazione di tempo prima che scadano i 25 secondi (14/15 secondi)
se il ribattitore ostacola il ragionevole ritmo del battitore.

Applica la penalità per la violazione del Codice di condotta, per comportamento antisportivo, se il ribattitore intenzionalmente e palesemente ostacola il ritmo del battitore.

L'arbitro non può applicare la violazione di tempo per due volte consecutivamente. Dopo la violazione di tempo, che può anche essere seguita da un colpo nullo, infligge sempre la penalità per violazione del Codice di condotta per perdita di tempo volontaria.

Solo nel caso in cui tra due violazioni di tempo vi sia un cambio di lato del campo è possibile applicare due penalità consecutive.

Sostituzione di calzini o scarpe bagnati.

Se un giocatore lo chiede all'inizio di un cambio di lato del campo, è concesso un tempo supplementare per la sostituzione delle scarpe o dei calzini bagnati, a condizione che quelli asciutti siano pronti. Ciò può avvenire una sola volta durante l'incontro, salve le previsioni generali per la sostituzione dell'abbigliamento (ad es. quando il bagnamento deriva dalle condizioni del campo; in tal caso, l'arbitro ha l'autorità di decidere ogni richiesta singolarmente, secondo le specifiche esigenze).

Supporto tubolare sotto la rete.

Se un giocatore tocca il supporto tubolare ai piedi della rete, questo è considerato parte della rete. Se la palla tocca il supporto tubolare, questo è considerato parte del suolo.

I) Perdente fortunato (Lucky Loser)

La regola dei perdenti fortunati (RTS Art. 1.5.9) si applica solamente nei campionati individuali giovanili (nazionali o territoriali, con le specifiche modalità previste dall'Art. 6.5 c.4 - Ammissione) ed alle altre manifestazioni che ne prevedano espressamente l'applicazione nel programma regolamento.

L'applicazione dei perdenti fortunati è possibile solamente nei tornei costituiti da un unico tabellone di qualificazione utilizzato per decretare i qualificati al tabellone finale.

Nei campionati individuali giovanili ed in tutti quelli in cui è espressamente indicato nel programma regolamento una volta concluse le operazioni di sign-in il giudice arbitro provvederà a rimpiazzare i giocatori risultati assenti al termine delle operazioni con altrettanti perdenti fortunati che abbiano firmato la relativa lista.

I perdenti fortunati sono i giocatori che hanno perso nell'ultimo turno di qualificazione, o se sono richiesti più perdenti fortunati, coloro che hanno perso nei turni precedenti all'ultimo turno di qualificazione.

I criteri per la determinazione dei perdenti fortunati segue i seguenti parametri in ordine di importanza:

1. Giocatori **che hanno perso all'ultimo turno di qualificazione**, verrà quindi stilata una lista in ordine di classifica federale cioè dando priorità al giocatore con miglior classifica, ed in caso di ulteriore parità verrà effettuato un sorteggio per decretare l'ordine con cui selezionare i perdenti fortunati richiesti;
2. Giocatori **che hanno perso in turni precedenti** all'ultimo turno di qualificazione, sempre considerando a parità di turno di uscita la classifica federale, ed in caso di ulteriore parità il sorteggio.

Un perdente fortunato può essere inserito in tabellone nel caso in cui un giocatore non si sia presentato oppure che sia stato escluso per ritardo, solo se:

a) si presenta al G.A. e sottoscrive la lista di presenza entro 30 minuti dall'inizio del primo incontro di giornata (**qualora, per causa di forza maggiore, l'inizio della giornata fosse posticipato al pomeriggio la lista rimarrebbe aperta fino a 30 minuti prima dell'inizio effettivo della giornata**);
b) è pronto per giocare entro 5 minuti dalla notifica della defezione.

N.B. se il **turno** del tabellone fosse **diviso in due giornate di gara diverse**, la procedura spiegata ai pti a) e b) si deve ripetere in entrambe le giornate analogamente alla precisazione in caso di posticipo.

In tutti questi casi, se il primo perdente fortunato avente diritto, non fosse pronto a giocare b), il Giudice Arbitro deve posizionare il giocatore in fondo alla lista di presenza dello stesso turno perso nel tabellone di qualificazione (vedi 1. o 2.).

L) Match Format e Metodo Classifiche

Tutte le manifestazioni approvate dalla FITP devono svolgersi con i metodi di punteggio approvati (RTS Art. 1.4.3 - Limite degli incontri).

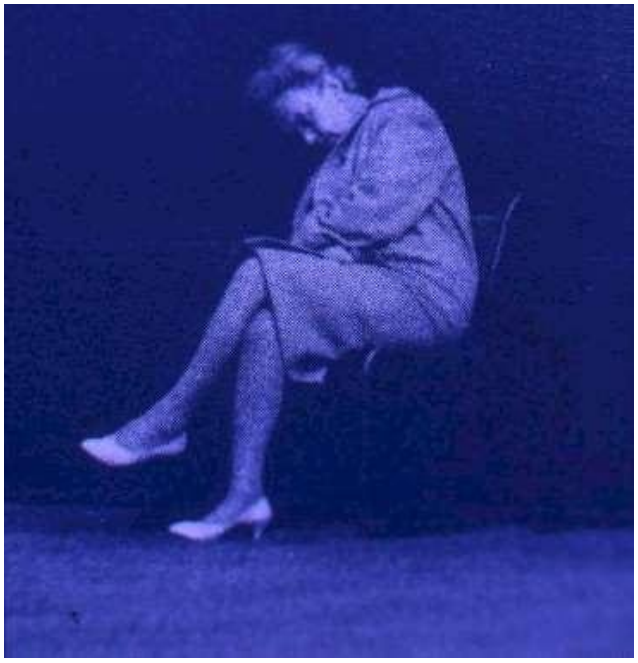
Il programma regolamento della manifestazione può prevedere, l'applicazione delle procedure e dei metodi di punteggio descritte nell'appendice VI - Procedure e metodi diversi di punteggio, delle regole di tennis e nel dettaglio possono essere (estratto):

- **Metodo di punteggio "no-ad" (no advantage = senza vantaggi)** . Se entrambi i giocatori/coppie hanno fatto tre punti, il punteggio è "parità" e si gioca un punto decisivo. Il ribattitore/i sceglie se ribattere la battuta dal lato destro o sinistro del campo. In doppio i giocatori della coppia che ribatte non possono modificare la loro posizione per ribattere nel punto decisivo. Il giocatore/coppia che si aggiudica il punto decisivo vince il "gioco". Nel doppio misto, il ribattitore del punto decisivo deve essere dello stesso sesso del battitore. I giocatori della coppia che ribatte non possono modificare la loro posizione per ribattere nel punto decisivo.
- **Metodo della partita "corta"**: Il giocatore/la coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita purché abbia un vantaggio di almeno due giochi sull'avversario/i. Se il punteggio è quattro giochi pari, si gioca il tie-break. In alternativa (a discrezione dell'ufficiale di gara) il tie-break può essere giocato sul punteggio di tre giochi pari.
- **Tie-break della partita "corta"**: Quando si gioca soltanto con partite "corte", si può disputare un tie-break "veloce". Il giocatore/la coppia che per primo si aggiudica cinque giochi vince il gioco e la partita, con la disputa di un punto decisivo se il punteggio nel tie-break "veloce" è cinque pari; l'ordine ed il numero di battute è determinato dagli ufficiali di gara. Si cambia lato del campo solo dopo la disputa dei primi quattro punti.

- **Tie-break decisivo dell'incontro (7 o 10 punti)**: Quando il punteggio è una partita pari, o due partite pari in un incontro al meglio delle cinque partite, si gioca un tie-break che aggiudica l'incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva. Il giocatore/coppia che per primo raggiunge sette o dieci punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull'avversario, vince il tie-break decisivo e l'incontro.

L'adozione di procedure e metodi di punteggio diversi deve avvenire **per tutte le gare dello stesso tabellone** (es. Tabellone di 4° categoria, 3° Categoria ecc.) ad **eccezione del tabellone finale di un torneo** in cui è concessa la facoltà di poter cambiare metodo di punteggio per la finale e le semifinali.

I punti vittorie ottenuti nelle competizioni individuali **possono subire una decurtazione** in base alla formula di gioco o per la disputa di tornei organizzati in collaborazione con Enti di promozione sportiva riconosciuti dalla FITP o per la disputa di tornei e manifestazioni a squadre del settore veterani.
Per maggiori informazioni su **metodi e classifiche** consultare : Info e documenti (fitp.it)



La capacità di attenzione è la caratteristica principale dei giudici di linea e degli arbitri!

(Foto United press international da "History of lawn tennis in pictures" di Lance Tingay, 1973

Appendice A - Glossario

ITALIANO	INGLESE		ENGLISH	ITALIAN
allenatore	coach		Ace	Battuta vincente
arbitro	chair umpire		Advantage	vantaggio
aspettito	bye		all	Pari (tranne 40-40)
attraverso	through		ball	Palla trattenuta
avvertimento battuta	warning service		Baseline unpire	Giudice di linea di fondo
battuta nulla	let		bye	Aspettito, esentato
battuta vincente	ace		Centre serviceline umpire	Giudice di linea centrale di battuta
capo degli arbitri	chief umpire		chair	seggiolone
classifica	ranking		Chair umpire	arbitro
codice di condotta	code		challenge	Virifica elettronica del segno
colpo disturbato	hindrance		Chief umpire	Capo degli arbitri
colpo nullo	let		coach	allenatore
commissario di campo	court commissioner		coaching	Istruzione ai giocatori
correzione	correction		code	Codice di condotta
correzione	overrule		correction	correzione
doppio	double		Court commissioner	Commissario di campo
doppio rimbalzo	not up		default	espulsione
doppio rimbalzo	second		deuce	parità
doppio tocco	foul shot		double	doppio
elenco degli iscritti	seeding		draw	tabellone
esentato	bye		fault	Fallo (generico)
espulsione	default		fiftenn	15
fallo (generico)	fault		Foot fault	Fallo di piede
fallo (invasione)	touch		Foot fault umpire	Giudice di fallo di piede
fallo di piede	foot fault		forty	40
foglio di arbitraggio	scorecard		Foul shot	Doppio tocco o palla trattenuta
fuori	out		Game	gioco
giocate!	let's play		hindrance	Colpo disturbato
gioco	game		Individual match	Incontro individuale
gioco di penalità	penalty game		let	Battuta o colpo nullo
girone	round robin		Let's play	Giocate!
giudice arbitro	referee		linesman	Giudice di linea
giudice di fallo di piede	foot fault umpire		Long set	Partita senza tie-break
giudice di linea	linesman		love	Zero (giochi normali)
giudice di linea centrale di battuta	centre serviceline umpire		Lucky loser	Perdente fortunato
giudice di linea di battuta	service line umpire		Main draw	Tabellone principale
giudice di linea di fondo	baseline umpire		match	incontro
giudice di linea laterale	sideline umpire		Match point	Punto decisivo dell'incontro
giudice di rete	net umpire		Match tie-break	Tie-break decisivo
graduatoria	ranking		net	rete
incontro	match		Net umpire	Giudice di rete
incontro individuale	individual match		No-ad	Senza vantaggi
incontro intersociale	team match		Not up	Doppio rimbalzo
invasione	touch		official	Ufficiale di gare
istruzione ai giocatori	coaching		out	Fuori o no
no	no		overrule	correzione
palla trattenuta	ball		Penalty game	Gioco di penalità
palla trattenuta	foul shot		Penalty point	Punto di penalità
Palleggio preliminare	Warm up		post	Palo della rete

Palo della rete	post		qualified	qualificato
Pari (tranne 40-40)	all		Qualifying draw	Tabellone di qualificazione
Parità (40-40)	deuce		rally	scambio
partita	set		ranking	Classifica o graduatoria
Partita senza tie-break	Long set		referee	Giudice arbitro
punteggio	score		Referee report	Referto arbitrale
Punto decisivo della partita	Set point		round	turno
Punto decisivo dell'incontro	Match point		Round robin	girone
Punto di penalità	Penalty point		score	punteggio
qualificato	qualified		Scorecard	Foglio di arbitraggio
Quaranta	forty		scratch	Squalifica
quindici	fifteen		second	Doppio rimbalzo
Referto arbitrale	Referee report		Seeded player	Testa di serie
rete	net		seeding	Elenco degli iscritti
scambio	rally		service	battuta
seggiolone	chair		Serviceline umpire	Giudici di linea di battuta
Senza vantaggi	No ad		set	partita
singolare	single		Set point	Punto decisivo della partita
sorteggio	toss		Sideline umpire	Giudice di linea laterale
spareggio	Tie-break		single	singolare
squalifica	scratch		supervisor	supervisore
supervisore	supervisor		Team match	Incontro intersociale
tabellone	draw		thirty	trenta
Tabellone di qualificazione	Qualifyng draw		through	attraverso
Tabellone principale	Main draw		Tie-break	spareggio
Testa di serie	Seeded player		toss	sorteggio
Tie-break decisivo	Match tie-break		touch	Fallo (invasione)
trenta	thirty		Walk over	Vittoria senza giocare
turno	round		Warm up	Palleggio preliminare
Ufficiale di gara	official		warning	avvertimento
vantaggio	advantage		zero	Zero (tie-break)
Verifica elettronica del segno	challenge			
Vittoria senza giocare	Walk over			
Zero (giochi normali)	love			
Zero (tie-break)	zero			

Appendice B – REGOLE DI TENNIS – APPENDICE VII

COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO

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)*
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.

CASI E DECISIONI

Caso 1 L'arbitro assegna la prima battuta al battitore dopo aver fatto una correzione, ma il ribattitore obietta che dovrebbe essere seconda battuta dal momento che il battitore ha sbagliato la prima battuta. Si può chiamare il giudice arbitro in campo per avere la sua decisione?

Decisione Si. L'arbitro prende la prima decisione su questioni di diritto (decisioni relative a fatti specifici). Ma se il giocatore si appella contro la decisione dell'arbitro, il giudice arbitro deve essere chiamato per la decisione definitiva.

Caso 2 Una palla è chiamata fuori, ma un giocatore sostiene che era buona. Si può chiamare il giudice arbitro in campo per avere la sua decisione?

Decisione No. L'arbitro prende la decisione finale su questioni di fatto (decisione relativa a ciò che è accaduto in un caso specifico).

Caso 3 Può un arbitro cambiare la decisione di un giudice di linea al termine di uno scambio se, a suo avviso, è stato precedentemente commesso un errore evidente durante lo scambio stesso?

Decisione No. L'arbitro può cambiare la decisione di un giudice di linea solo se lo fa immediatamente dopo che è stato commesso l'errore.

Caso 4 Un giudice di linea chiama "fuori" una palla, ma il giocatore protesta sostenendo che la palla era buona. Può l'arbitro cambiare la decisione del giudice di linea?

Decisione No. L'arbitro non deve mai modificare una decisione a seguito della protesta o richiesta di un giocatore.

(7) NOTA DELLA FITP Tali facoltà sono date al giudice arbitro quando la competizione a squadre prevede, per regolamento, la presenza fisica ininterrotta sul campo del giudice arbitro a tutti gli incontri.

Caso 5 Un giudice di linea chiama una palla “fuori”. L’arbitro non ha visto bene, ma crede che la palla sia buona. Può l’arbitro fare la correzione?

Decisione No. L’arbitro può fare la correzione solo quando è certo che il giudice di linea abbia commesso un errore evidente.

Caso 6 Può un giudice di linea modificare la sua chiamata dopo che l'arbitro ha annunciato il punteggio?

Decisione Sì. Se un giudice di linea si rende conto di avere commesso un errore, la correzione deve essere fatta appena possibile, purché non sia conseguente alla protesta o richiesta del giocatore.

Caso 7 Se l’arbitro o il giudice di linea erroneamente chiamano una palla "fuori" e poi si correggono chiamandola buona, quale decisione è quella giusta?

Decisione L’arbitro deve decidere se la prima chiamata “fuori” ha arrecato disturbo all’ uno o all’altro giocatore. Se decide per il disturbo, il punto deve essere rigiocato. Se non era disturbo, il giocatore che ha colpito la palla vince il punto.

Caso 8 Una palla torna indietro oltre la rete ed il giocatore correttamente la raggiunge oltre la rete per provare a giocarla. L’avversario/i lo disturba mentre esegue il colpo. Qual è la decisione giusta?

Decisione L’arbitro deve decidere se il disturbo è stato volontario o involontario e, a seconda del caso, assegna il punto al giocatore disturbato o fa rigiocare il punto.

PROCEDURE PER LA VERIFICA DEL SEGNO

1. La verifica del segno è ammessa solo sui campi in terra.
2. La verifica del segno richiesta dal giocatore (o coppia) può essere concessa solo se l'arbitro non è certo della sua chiamata dal seggiolone nel caso di punto finito o quando il giocatore (o coppia) si ferma durante lo scambio (è concesso che il giocatore risponda purché si fermi immediatamente).
3. Se l'arbitro decide di fare la verifica del segno, scende dal seggiolone e fa la verifica di persona. Se non trova dove è il segno, può chiedere al giudice di linea di aiutarlo a localizzarlo e quindi deve fare lui la verifica.
4. La chiamata iniziale o la correzione restano valide se il giudice di linea e l'arbitro non trovano il segno o se il segno non è decifrabile.
5. Quando l'arbitro abbia fatto la verifica e la conseguente chiamata, questa è la decisione finale non appellabile.
6. Quando si gioca su campo in terra, l'arbitro non deve comunicare il punteggio troppo repentinamente se non è sicuro della chiamata. Se è incerto, deve attendere prima di comunicare il punteggio per valutare se sia necessaria la verifica del segno.
7. In doppio la richiesta di verifica del segno da parte di un giocatore può essere fatta se ferma il gioco o se lo ferma l'arbitro. Quando viene richiesta la verifica, l'arbitro deve controllare che sia stata fatta secondo le norme. Se è stata fatta non correttamente o in ritardo, l'arbitro valuta se ciò abbia deliberatamente arrecato disturbo alla coppia avversaria.
8. Se il giocatore cancella il segno prima che l'arbitro abbia deciso, significa che accetta la chiamata dell'arbitro.
9. Il giocatore non può oltrepassare la rete per verificare il segno senza che vengano applicate le norme sul comportamento antisportivo del Codice di condotta.

PROCEDURE PER IL CONTROLLO ELETTRONICO

Negli incontri dei tornei nei quali è attivo il sistema elettronico di controllo, si devono osservare le procedure che seguono.

1. La richiesta del giocatore (squadra) di controllo elettronico di una chiamata vicino alla linea o di una correzione può essere accolta solo se è un colpo di fine punto o se il giocatore (squadra) ferma il gioco durante lo scambio (è concesso che il giocatore risponda purché si fermi immediatamente).
2. L'arbitro decide di utilizzare il controllo elettronico se è in dubbio sull’esattezza della chiamata vicino alla linea o di una correzione. Tuttavia l'arbitro può rifiutare il controllo elettronico se ritiene che il giocatore abbia fatto una richiesta non ragionevole o non tempestiva.
3. In doppio la richiesta del giocatore può essere fatta se ferma il gioco o lo ferma l'arbitro. Quando viene fatta la richiesta di verifica, l'arbitro deve controllare che si stata fatta secondo le norme. Se è stata fatta non correttamente o in ritardo, l'arbitro valuta se ciò abbia deliberatamente arrecato disturbo alla coppia avversaria, nel qual caso la squadra che ha fatto la richiesta perde il punto.

4. La chiamata iniziale o la correzione rimangono sempre valide nel caso in cui il controllo elettronico non riesca, per qualunque motivo, a dare una risposta sulla chiamata o sulla correzione.
5. La decisione finale dell'arbitro è il risultato del controllo elettronico e non è appellabile. Se il sistema richiede una scelta manuale per il controllo di un particolare impatto della palla, un revisore ufficiale autorizzato dal giudice arbitro decide quale impatto è stato riesaminato.
6. Ciascun giocatore (o coppia) può chiedere tre controlli senza successo in ogni partita ed un altro controllo durante il tie-break. Negli incontri con partite ai vantaggi, i giocatori (o coppie) hanno nuovamente la possibilità di chiedere fino ad un massimo di tre controlli senza successo sul punteggio di sei giochi pari e quindi ogni ulteriori dodici giochi. Negli incontri con tie-break decisivo, questo conta come una nuova partita ed ogni giocatore (o coppia) può chiedere tre controlli senza successo. I giocatori (o le coppie) possono fare un numero illimitato di richieste di controllo con successo.

Appendice C - Posizione dei giudici di linea

Con sette giudici di linea

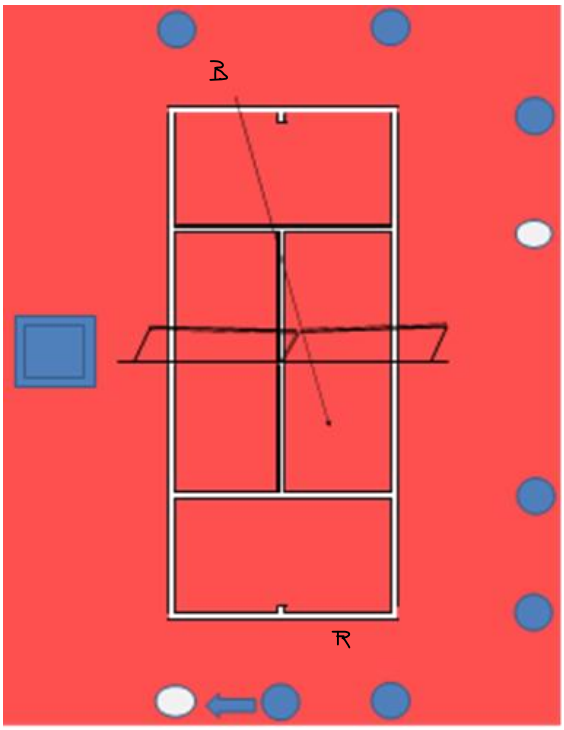
A) Le linee laterali e la linea centrale di battuta sono coperte da quattro giudici di linea

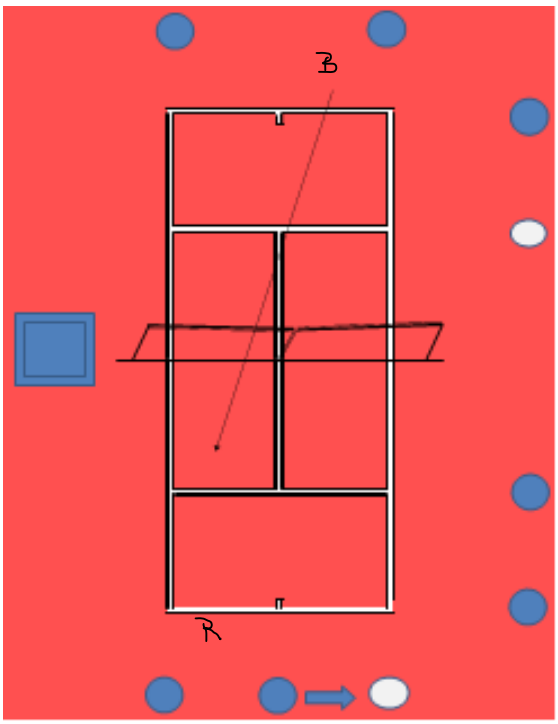
B) Tutte le linee laterali sono chiamate solo fino alla rete

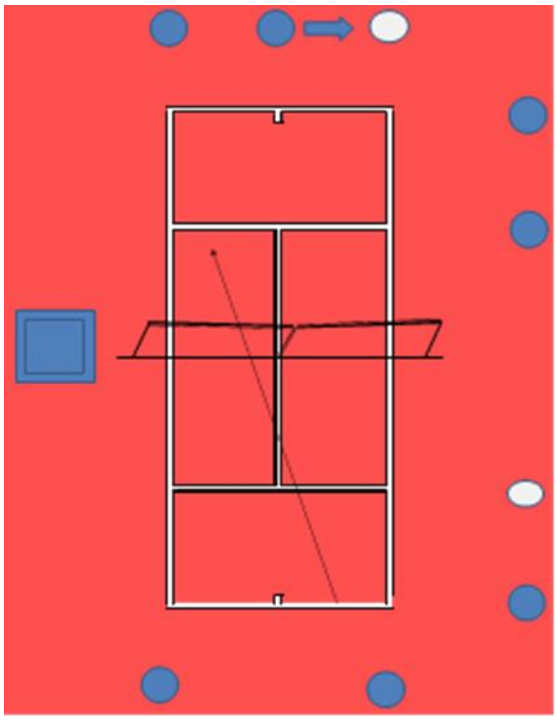
C) Le battute sono chiamate dal giudice dal lato del ribattitore ed il giudice della linea centrale di battuta si sposta alla linea laterale quando la palla è stata messa in gioco

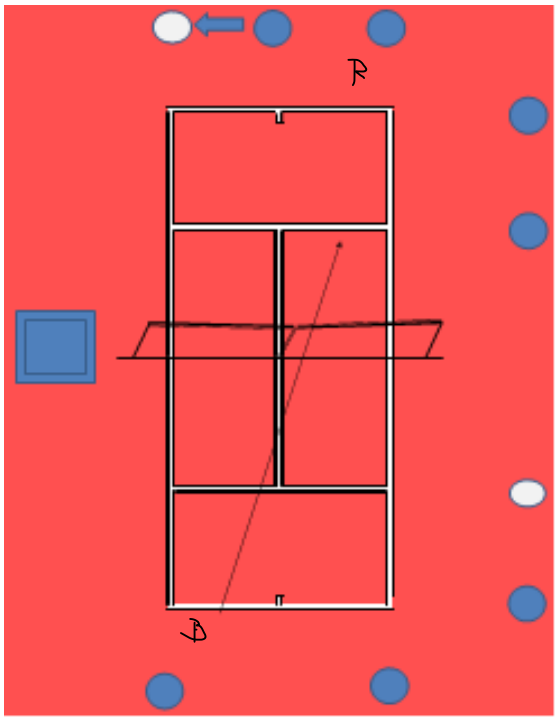
D) Ci sono spostamenti durante il gioco del punto

Singolo

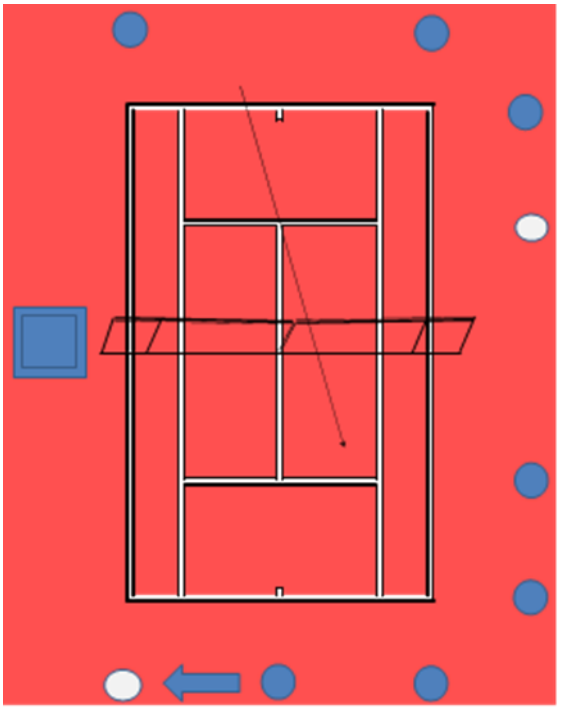


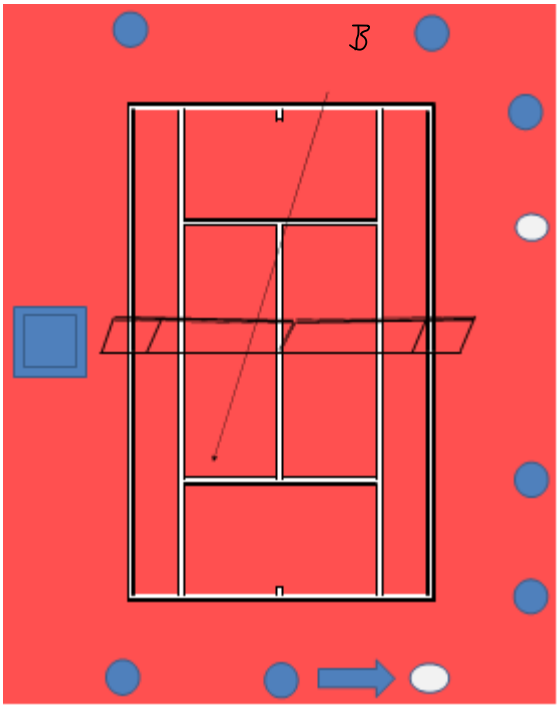


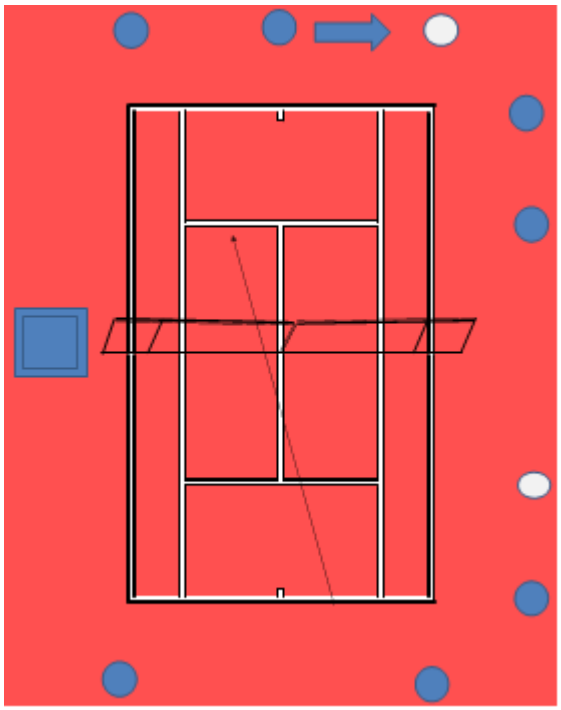


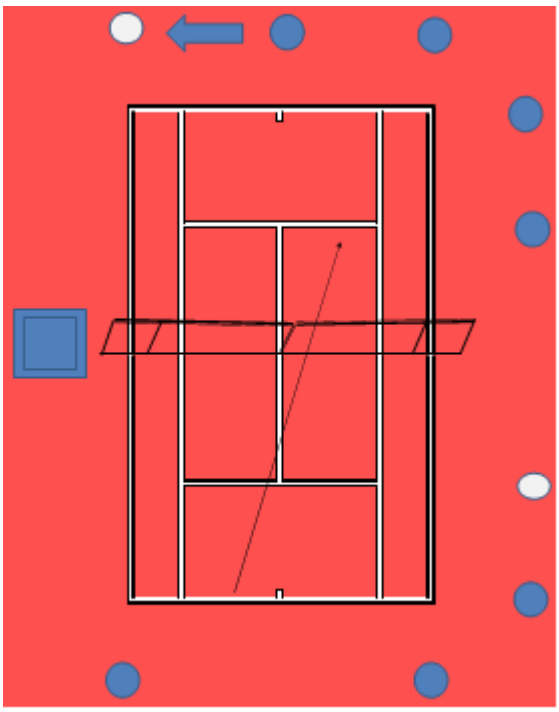


Doppio



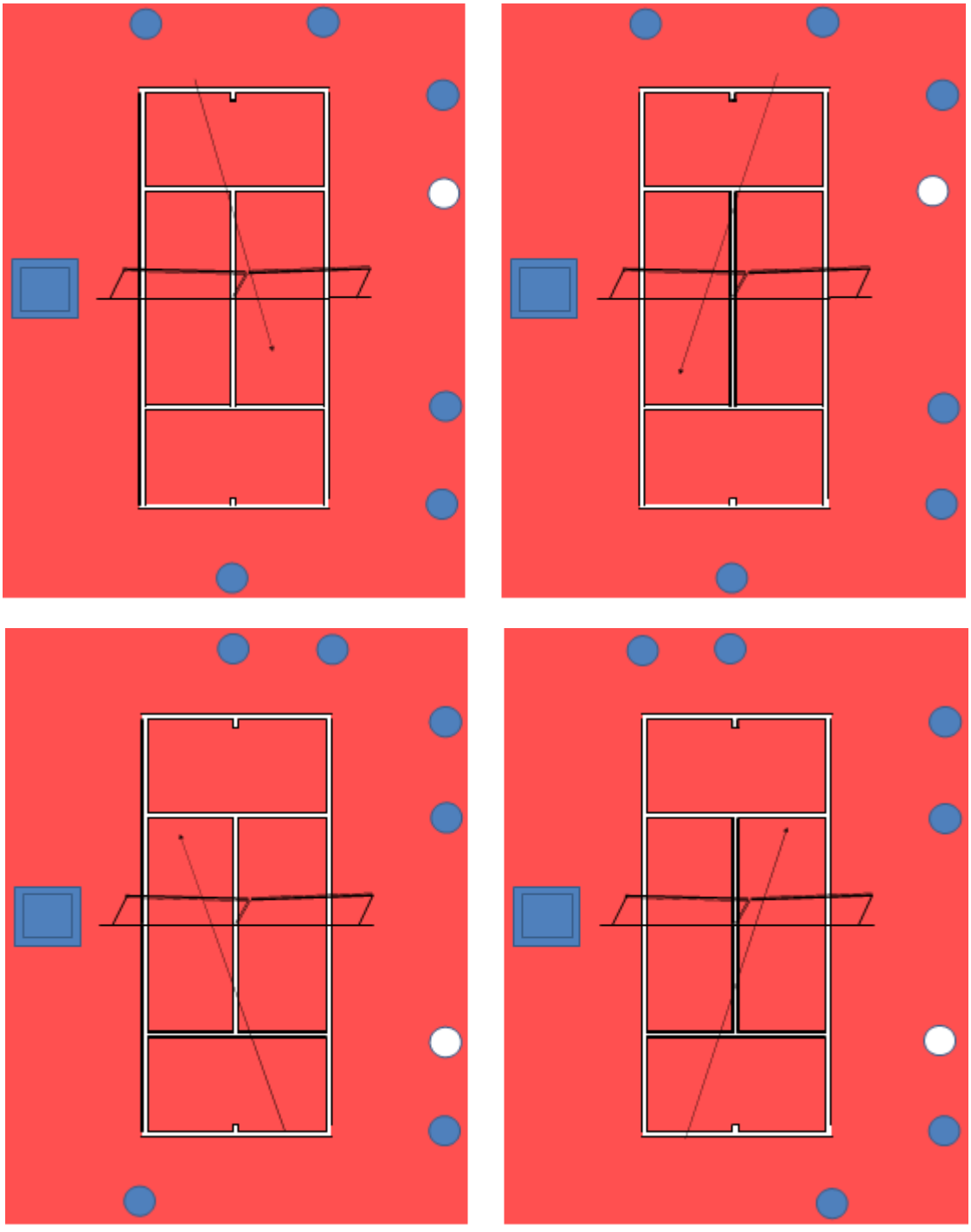




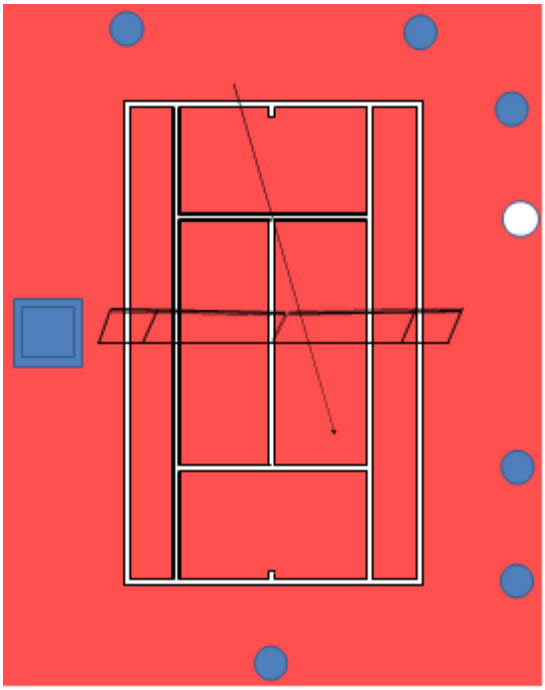


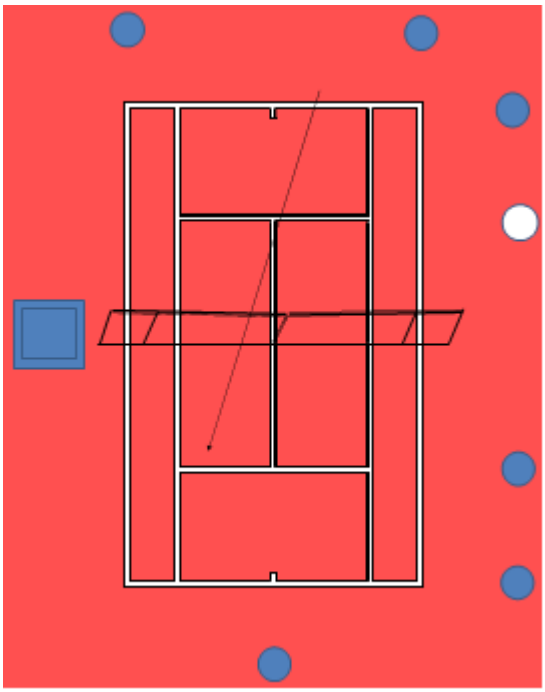
Con sei giudici di linea
A) Le linee laterali e la linea centrale di battuta sono coperte da tre giudici di linea
B) La linea laterale di battuta è chiamata anche al di là della rete dal lato del battitore e la linea centrale di battuta è chiamata dal lato del ribattitore
C) Non ci sono spostamenti durante il gioco del punto

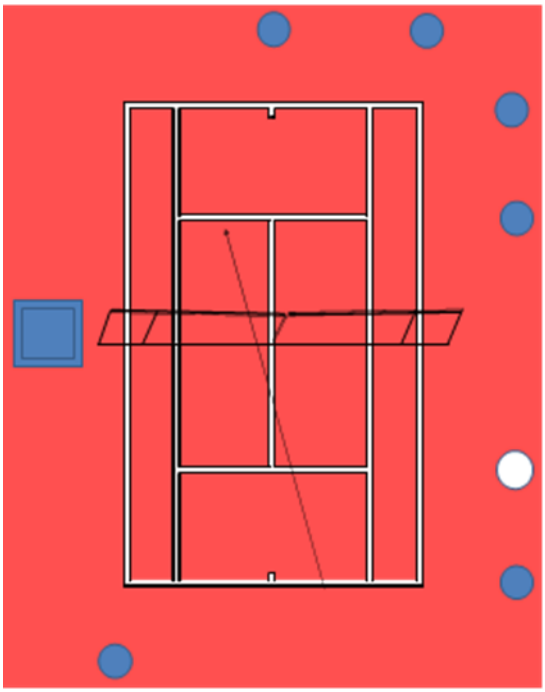
Singolo

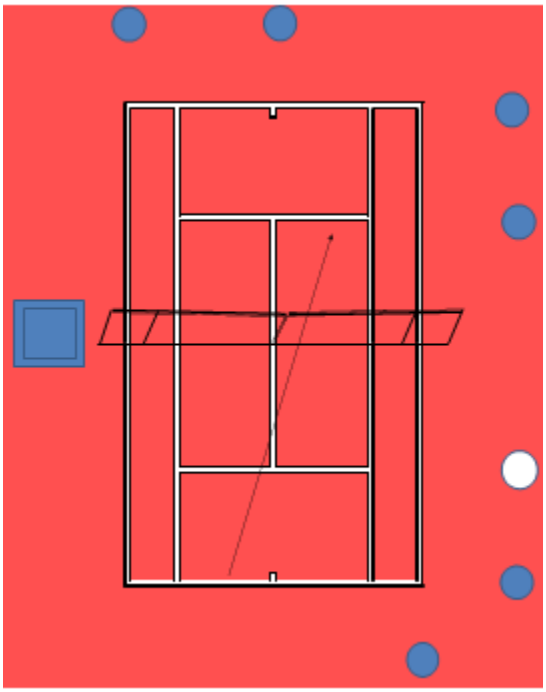


Doppio



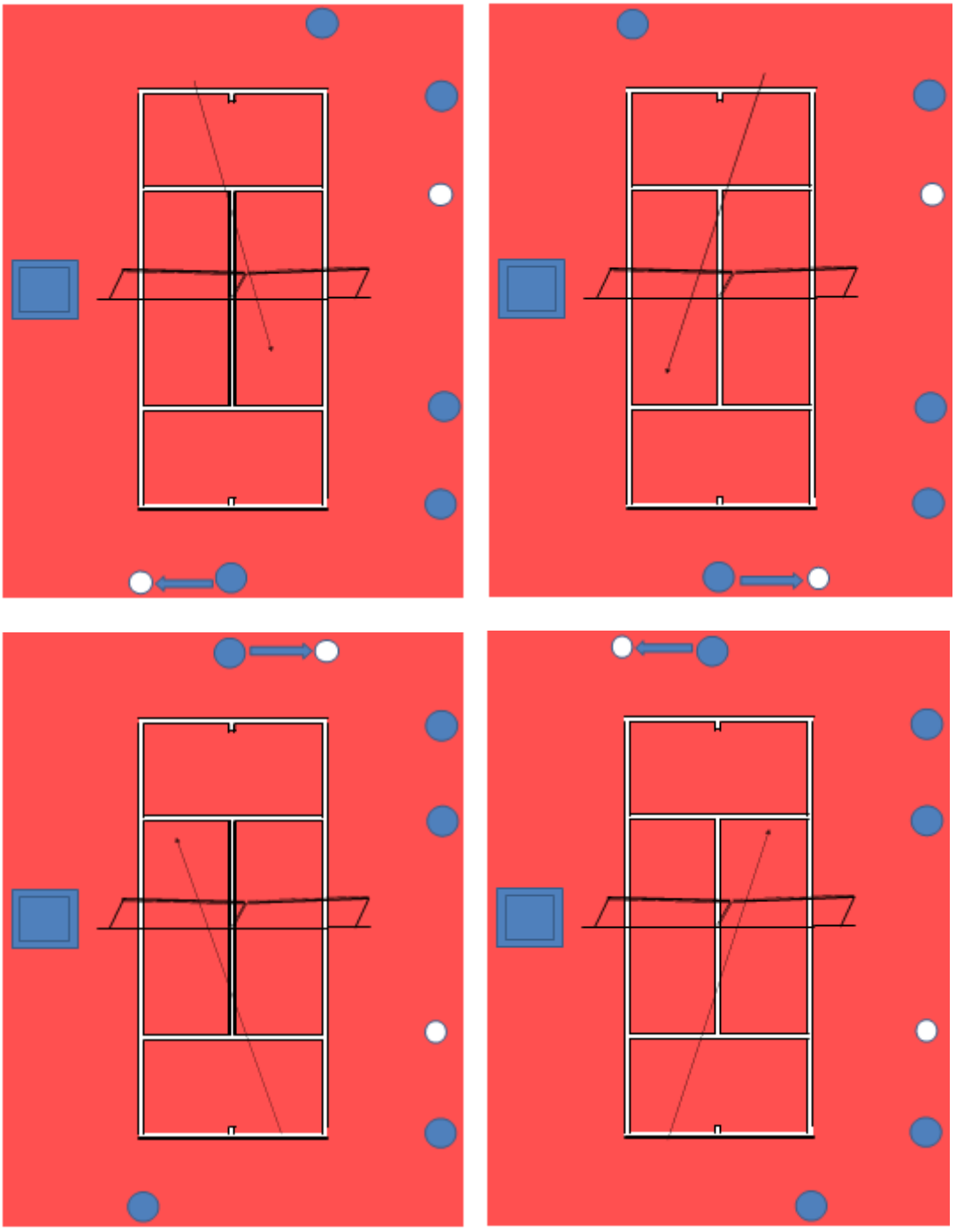




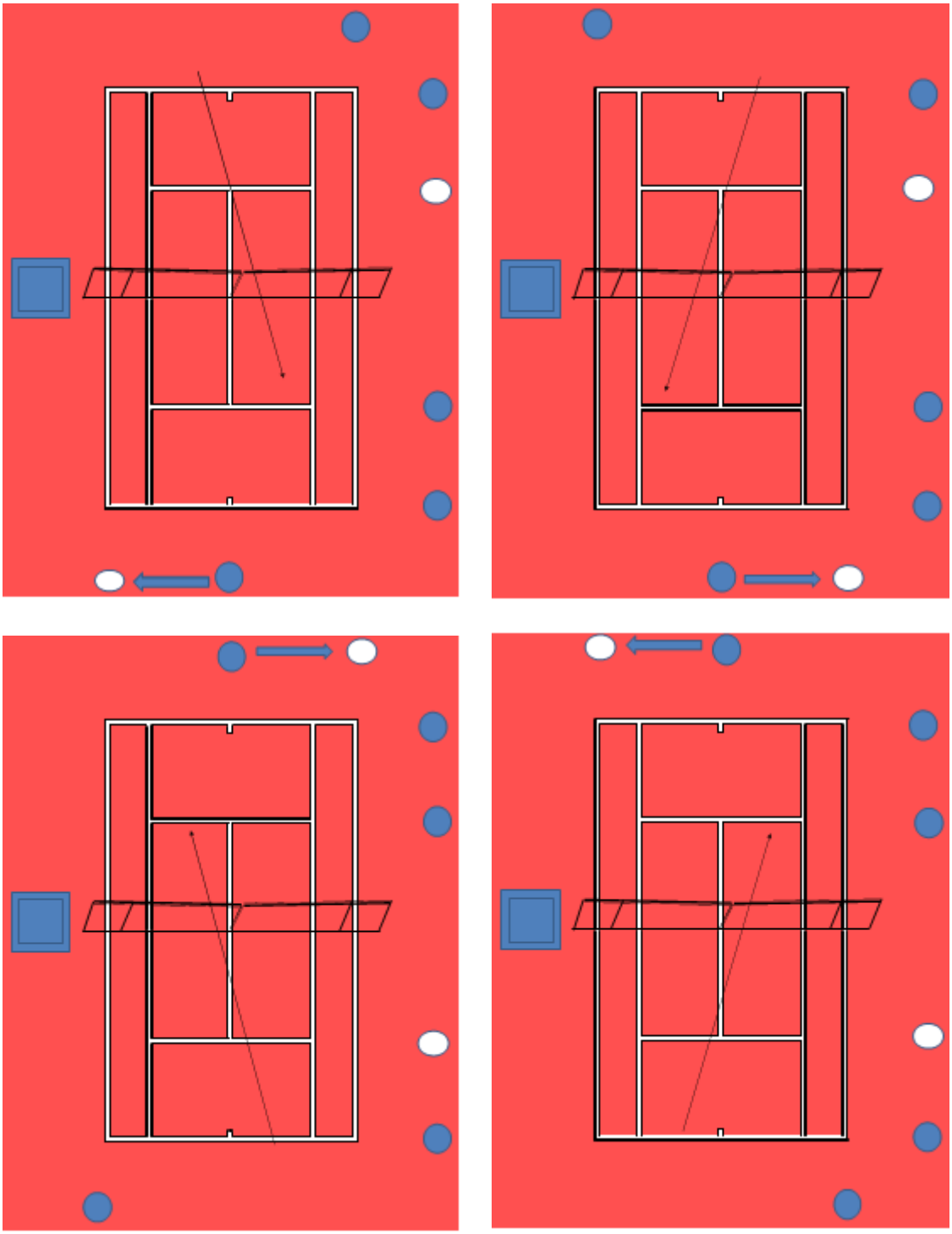


Con cinque giudici di linea
A) Le linee laterali e la linea centrale di battuta sono coperte da due giudici di linea
B) Le assegnazioni sono le stesse di quelle con sei giudici di linea, tranne per il giudice della linea centrale di battuta, che deve spostarsi alla linea laterale di battuta non coperta dopo che la palla è stata messa in gioco
C) Ci sono spostamenti durante il gioco del punto

Singolo



Doppio



Appendice D – Da RTS Appendice V

SOSPENSIONI CONSENTITE PER SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA, PER IL BAGNO OD ALTRO – differenze

La presente Appendice recepisce e riepiloga quanto previsto dall'Appendice V del Regolamento Tecnico Sportivo.

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.

1. Condizioni trattabili dal punto di vista medico:
   a) condizioni acute di rilevanza medica: l'improvviso manifestarsi di una malattia o di un danno muscolo-scheletrico durante il palleggio preliminare o l'incontro che richiedono un'immediata attenzione medica;
   b) 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.
2. Condizioni non trattabili dal punto di vista medico:
   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 i quali, se hanno ottenuto preventivamente il certificato medico, possono fare iniezioni sottocutanee di insulina.

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.

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.*(8)*

(8) 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.

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 è una condizione medica da trattare. Ogni danno muscolo-scheletrico trattabile che sia parte di una catena cinetica è da considerare una condizione medica da trattare.

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 muscolo-scheletrici 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.

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.

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.

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 possono 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.

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.

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.

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 come violazioni del Codice di condotta (punteggio penalizzato), se il giocatore non è pronto a giocare al termine del tempo assegnatogli.

Ogni violazione di questa regola da parte del giocatore è soggetta alle penalità previste dal Codice di condotta, per comportamento antisportivo.

Differenze: 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.

PROCEDURE PER L'ARBITRO ED IL FISIOTERAPISTA/PREPARATORE ATLETICO

Non al cambio di lato del campo o al termine della partita	
fisioterapista/preparatore atletico	arbitro
	L'arbitro fa partire il cronometro
	L'arbitro annuncia: "Il fisioterapista/preparatore atletico è stato chiamato in campo"
Il fisioterapista/preparatore atletico arriva sul campo	
Il fisioterapista/preparatore atletico inizia la valutazione	
Il fisioterapista/preparatore atletico dice all'arbitro: "Inizia il trattamento"	L'arbitro azzera il cronometro ed annuncia: "Rossi sta ricevendo il trattamento medico"
	L'arbitro: "2 minuti rimanenti"*
	L'arbitro: "1 minuto rimanente"*
	L'arbitro: "30 secondi rimanenti"*
Il fisioterapista/preparatore atletico esce dal campo	L'arbitro: "Trattamento completato"* ; "Tempo"#
	Se il giocatore non è in grado di riprendere il gioco dopo 30 secondi, allora annuncia la violazione di codice per perdita di tempo

Durante il cambio di lato del campo o il riposo al termine della partita	
	L'arbitro avvia il cronometro per i 90/120 secondi
Il fisioterapista/preparatore atletico inizia la valutazione	
Prima che i 60/90 secondi siano trascorsi, dice all'arbitro: "Inizia il trattamento medico"	L'arbitro annuncia: "Rossi sta ricevendo un trattamento medico"
	Trascorsi 60/90 secondi, l'arbitro azzera il cronometro
	L'arbitro: "2 minuti rimanenti"*
	L'arbitro: "1 minuto rimanente"*
	L'arbitro: "30 secondi rimanenti"*
Il fisioterapista/preparatore atletico esce dal campo	L'arbitro: "Trattamento completato"* ; "Tempo"#
	Se il giocatore non è in grado di riprendere il gioco dopo 30 secondi, allora annuncia la violazione di codice per perdita di tempo

Dopo il cambio di lato del campo o il riposo al termine della partita	
	L'arbitro avvia il cronometro per i 90/120 secondi
Il fisioterapista/preparatore atletico arriva sul campo	
Il fisioterapista/preparatore atletico inizia la valutazione	
	Dopo 55/85 secondi, l'arbitro chiede al fisioterapista/preparatore atletico: "Sono trascorsi quasi 60/90 secondi. Stai ancora valutando?"
Il fisioterapista/preparatore atletico dice all'arbitro: "Inizia il trattamento" oppure	L'arbitro: "Tempo"
Il fisioterapista/preparatore atletico dice all'arbitro: "Sto ancora valutando"	L'arbitro aspetta
Il fisioterapista/preparatore atletico dice all'arbitro: "Inizia il trattamento"	L'arbitro azzera il cronometro ed annuncia: "Rossi sta ricevendo il trattamento medico"

	L’arbitro: “2 minuti rimanenti”*
	L’arbitro: “1 minuto rimanente”*
	L’arbitro: “30 secondi rimanenti”*
Il fisioterapista/preparatore atletico esce dal campo	L’arbitro: “Trattamento completato”* ; “Tempo”#
	Se il giocatore non è in grado di riprendere il gioco dopo 30 secondi, allora annuncia la violazione di codice per perdita di tempo
Solo gli annunci indicate in grassetto sono diretti al pubblico. Tutte le altre comunicazioni sono fatte direttamente ai giocatori ed al fisioterapista/preparatore atletico.	
* Se il trattamento è completato ed il fisioterapista/preparatore atletico esce dal campo prima del termine dei 3 minuti, l’arbitro annuncia: “Trattamento completato”; “Time”	
# Dopo l’annuncio “Trattamento completato” se necessario, il giocatore deve avere il tempo necessario per rimettersi I calzini e le scarpe prima di riprendere il gioco.	

Appendice E – Incontri disputati senza arbitro – Codice di arbitraggio 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. II 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.

AVVISO PER I GIOCATORI

In una manifestazione alcuni incontri possono essere disputati senza arbitro, con applicazione del "Codice di arbitraggio senza arbitro" (CASA - Appendice II di RTS). Tutti i giocatori devono pertanto conoscere i seguenti principi fondamentali.

Il presupposto per l'applicazione del "Codice di arbitraggio senza arbitro" è la lealtà dei concorrenti pertanto i giocatori debbono impegnarsi per ottenere precisione nelle chiamate.
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. Nessun punto deve essere rigiocato perché il giocatore non è sicuro se la palla è fuori o buona.

Ogni giocatore è responsabile di tutte le chiamate dal suo lato della rete, 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).
Tutte le chiamate “fuori" o “fallo” devono essere fatte subito dopo che la palla ha toccato terra, altrimenti la palla rimane in gioco, a voce sufficientemente alta da essere sentite dall’avversario e accompagnate con gesti esplicativi, quando sia necessario od opportuno. La chiamata fatta dal giocatore interrompe il gioco.
Ciascun giocatore può chiamare il "net" sulla battuta.
In doppio 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.
In doppio la chiamata per fallo di piede può essere effettuata anche dal compagno del battitore.
Il giocatore che chiama erroneamente "fuori" una palla buona perde il punto; il punto non viene mai rigiocato.
Se un giocatore, in doppio, chiama la palla "fuori" ed il suo compagno la dichiara “buona”, la palla deve essere giudicata “buona”
Il battitore deve chiamare il punteggio prima di ogni battuta, a voce sufficientemente alta da essere udito dal suo avversario.
Se un giocatore non è soddisfatto dell’operato o delle decisioni del suo avversario, deve chiamare il giudice arbitro (o l’assistente).

Per gli incontri giocati sulla terra battuta, ci sono altre procedure che i giocatori devono seguire:

- Un segno può essere controllato alla fine di un punto o quando il gioco è interrotto da una chiamata (una risposta di riflesso è consentita, ma poi il giocatore si deve fermare immediatamente)
- Se un giocatore non è sicuro della chiamata del suo avversario, può chiedergli di mostrargli il segno. Il giocatore può andare al di là della rete per guardare il segno.
- Se un giocatore cancella il segno, accetta la concessione del punto all’avversario.
- Se c’è disaccordo sull’interpretazione del segno, il giudice arbitro (o assistente) può essere chiamato per la decisione definitiva.
- Se un giocatore chiama una palla “fuori”, dovrebbe, in normali circostanze, essere in grado di mostrare il segno

I giocatori che non adottano sportivamente queste procedure sono soggetti alle regole del disturbo volontario e del comportamento antisportivo come previsto dal Codice di condotta.
Ogni domanda o dubbio su queste procedure deve essere rivolta al giudice arbitro.

Appendice F – Uso e disposizione dei raccattapalle

Le procedure per l'uso e la disposizione dei raccattapalle sono descritte di seguito, tenuto conto che sono una parte importante nelle dotazioni del campo di gioco e possono veramente determinare il successo della competizione. Il loro compito principale è raccogliere rapidamente le palle giacenti nel campo, distribuendole agli altri raccattapalle, secondo le esigenze del gioco.

Numero dei raccattapalle

Il numero ideale di raccattapalle è sei per ogni campo, disposti come segue:

- Due nel fondo del campo a sinistra (uno in ciascun angolo)
- Due nel fondo del campo a destra (uno in ciascun angolo)
- Due presso la rete

Se ci sono solo cinque raccattapalle, uno solo è disposto in fondo al campo, nel lato del ribattitore, cambiando lato del campo, quando il ribattitore cambia. (In calce è indicata graficamente la disposizione predetta).
Se ci sono solo quattro raccattapalle, uno solo è disposto in fondo al campo, in entrambi i lati.
I raccattapalle devono essere impiegati in modo che abbiano un tempo sufficiente di riposo durante gli incontri.

Lavorare in sintonia con l'Arbitro

Uno degli aspetti più importanti nell'impiego dei raccattapalle è svolgere il proprio compito in sintonia con l'Arbitro. I raccattapalle devono sempre essere attenti ad ascoltare e vedere l'Arbitro, quando comunica con loro, sia a voce, sia con segni, ed eseguire le sue istruzioni.
Talora, l'Arbitro vuole assicurarsi che le palle non siano perse e fissa i raccattapalle in fondo al campo. Sta chiedendo loro quante palle hanno in mano. Se un raccattapalle sa che una palla è andata perduta, deve informare l'Arbitro.
I raccattapalle non sono ufficiali di gara e pertanto non debbono mai esprimere la loro opinione sule decisioni prese dall'Arbitro o dai giudici di linea o su una disputa se la palla ha colpito o no la rete.

Regole auree!

Ci sono alcune regole auree che i raccattapalle devono ricordare:

- È necessario svolgere il compito in squadra e con concentrazione per essere un buon raccattapalle;
- Non passare mai la palla ad un altro raccattapalle tra la prima e la seconda palla di battuta;
- Le palle devono essere sempre in fondo al campo dal lato del battitore, pertanto le palle restano nello stesso lato del campo per due giochi consecutivi;
- Il giudice della linea di battuta siede sempre nel lato del campo del ribattitore; se il raccattapalle non è sicuro di quale giocatore sia alla battuta, può guardare dove si trova il giudice della linea di battuta e quindi mandare le palle nel lato opposto del campo;
- Quando ci si muove nel campo, bisogna farlo il più rapidamente possibile;
- Non far mai rimbalzare le palle o passarle ad un altro raccattapalle durante la disputa del punto;
- Non usare il contenuto dei frigoriferi posti nel campo di gioco;
- Non portare mai il proprio telefono cellulare in campo!

Raccattapalle in fondo al campo

I raccattapalle stanno in piedi nel proprio angolo, con i piedi leggermente divaricati e le mani dietro la schiena, presso il muro o la rete di recinzione, senza appoggiarsi ad essi e senza ostacolare il giudice di linea, o la vista del segnapunti o degli striscioni.
Tra i punti, i raccattapalle nel lato del battitore devono stendere il braccio in alto sopra la testa, pronti a fornire al giocatore una palla, se richiesta.
Se il raccattapalle non ha palle in mano, deve indicarlo al giocatore ed agli altri raccattapalle mostrando le mani vuote (mani a lato del corpo sotto la vita, le palme rivolte al giocatore).
Se ci sono due raccattapalle in fondo al campo dal lato del battitore, devono condividere tra loro le palle (facendole rotolare attraverso il fondo del campo), evitando che un raccattapalle abbia le palle e l'altro no.
Quando il giocatore vuole una palla, non deve accennare o guardare il raccattapalle, ma questi deve lanciargliela, assicurandosi che rimbalzi tra loro. Il giocatore può chiedere altre palle, ed il raccattapalle deve essere pronto per questo.
Non si deve mai gettare al giocatore la palla che era in gioco appena prima. Alcuni giocatori chiedono una sola palla per battere, ma necessitano di un'altra palla se la prima battuta è fallo ed il raccattapalle deve essere pronto anche per questa evenienza.

Quando il giocatore ha le palle e si gira verso il campo, il raccattapalle può tornare alla sua posizione di attesa (con le mani dietro la schiena).
I raccattapalle nel lato del ribattitore che hanno palle debbono farle rotolare, tra un punto e l'altro, verso uno dei raccattapalle a rete.
Se la palla non è in gioco e dietro la linea di fondo, il raccattapalle in quel lato del campo deve raccoglierla.

Raccattapalle a rete

I raccattapalle a rete devono stare accovacciati ai lati della rete vicino ai pali (in doppio, esternamente ad essi), come nella posizione di partenza sui blocchi nella corsa veloce, uno di fronte all'altro alla destra del palo.
Se la palla non è in gioco e rimane sul campo, il raccattapalle da quel lato della rete deve raccoglierla.

Dopo averla raccolta, deve ritornare alla posizione corretta più vicina alla rete (o dal lato del campo dov'è il seggiolone dell'Arbitro o dalla parte opposta) o al fondo del campo.
Non è necessario che l'altro raccattapalle a rete cambi posizione contemporaneamente.
Alla fine di ogni punto, i raccattapalle a rete, fanno rotolare le palle in loro possesso verso il fondo del campo dal lato del battitore. Inoltre, controllano che i raccattapalle al fondo del campo nel lato del ribattitore abbiano fatto rotolare le palle eventualmente tenute verso i raccattapalle a rete.
I raccattapalle a rete debbono fare attenzione a non toccare qualunque parte della rete, la corda o cavo metallico, i pali o i cavi dell'apparecchiatura per la rilevazione della palla che colpisce la rete (se esistente).
Durante i cambi di lato del campo e gli intervalli alla fine della partita, i raccattapalle a rete debbono aiutare i giocatori per ogni richiesta (bevande, asciugamani, ecc.).

Tie-break

Questo è il momento che richiede la massima concentrazione per i raccattapalle in campo. Il lato dove si trova il battitore cambia dopo il primo punto e poi ogni due punti. Inoltre, i giocatori cambiano lato del campo dopo ogni sei punti. I raccattapalle debbono essere consci di chi batte il punto successivo e mandare le palle al fondo di quel lato del campo. Guardando il giudice della linea di battuta (o l'Arbitro), si può avere certezza di quale lato sia quello del battitore.
Quando sono usate sei palle, i raccattapalle a rete debbono sempre avere due palle in totale. Ciò significa che deve essere evitato un trasferimento delle palle non necessario.
Alla fine del tie-break, i raccattapalle debbono chiedere all'Arbitro a quale lato del campo le palle debbono confluire. La richiesta non deve essere immediata alla fine della partita, masi può aspettare finché i giocatori son seduti sulle loro sedie.

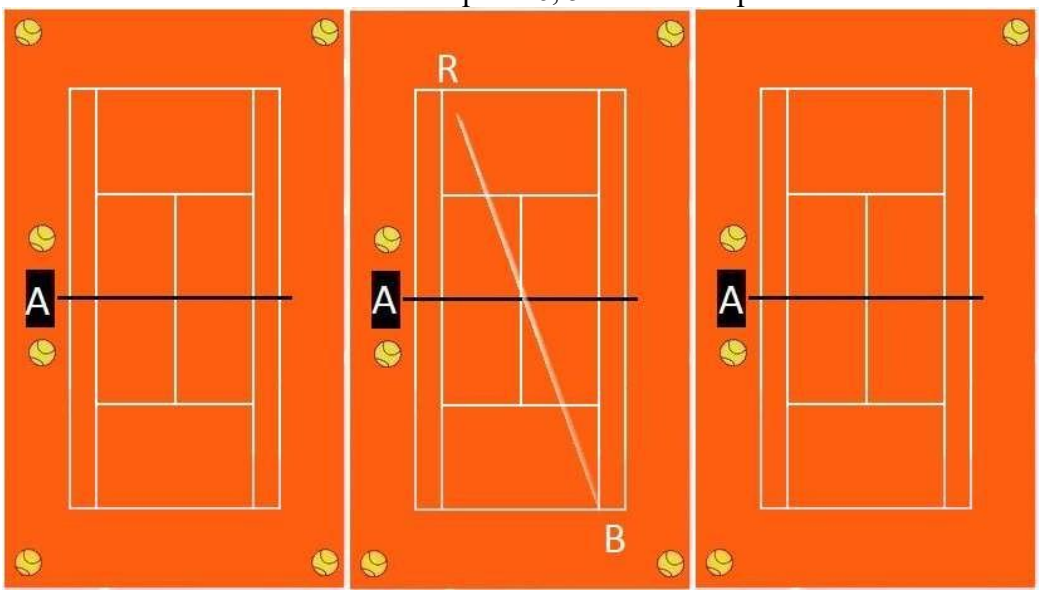
Cambio delle palle

Il cambio delle palle avviene in tempi diversi, in relazione alla competizione, ma è generalmente basato su un principio numerico (ad es. 7/9). Tali numeri significano che le palle sono cambiate dopo i prime sette giochi e poi ogni nove giochi.
L'Arbitro annuncia "cambio delle palle" o "palle nuove, per favore" quando è il momento di cambiare le palle.
I raccattapalle a fondo campo fanno rotolare le palle che hanno in mano verso i raccattapalle a rete, che provvedono a metter via le palle vecchie e prendere le nuove, che fanno rotolare verso il fondo del campo dal lato del battitore. Uno dei giudici di linea assiste i raccattapalle a rete nel cambio delle palle.
Ciascun raccattapalle deve essere pronto quando l'Arbitro annuncia che è tempo di cambiare le palle, soprattutto quando i giocatori non sono seduti.
Il cambio delle palle non può mai avvenire all'inizio del tie-break.

Sospensione e termine dell'incontro

Se l'incontro è sospeso (per l'oscurità o la pioggia) l'Arbitro annuncia "il gioco è sospeso" ed i raccattapalle debbono andare verso il seggiolone e dare le palle all'Arbitro.
I raccattapalle devono rimanere a disposizione e non allontanarsi senza il permesso dei responsabili. Tutto ciò è molto importante.
Alla fine dell'incontro, tutti i raccattapalle debbono ugualmente restituire le palle all'Arbitro.

Posizione in campo di 6, 5 e 4 raccattapalle

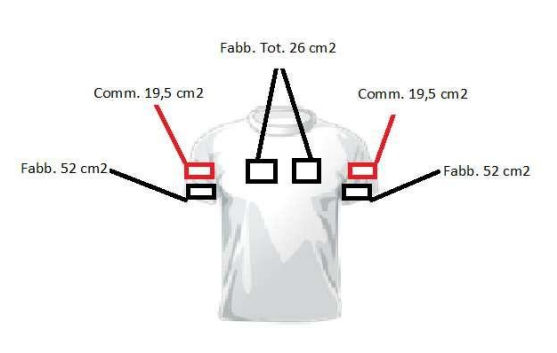


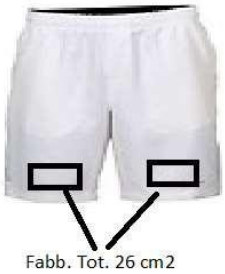
Appendice G – Correzione degli errori

TUTTI I PUNTI GIOCATI RIMANGONO ACQUISITI

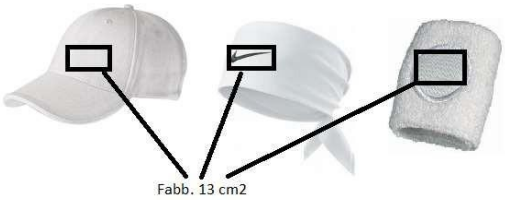
Errore	Regola 27	Correzione	
		In un gioco normale	**Nel tie-break**
Il giocatore batte dalla metà campo sbagliata	a)	Il punto rimane – correzione immediata Il fallo di battuta rimane	
Il giocatore/coppia batte dal lato sbagliato del campo	b)	Il punto rimane – correzione immediata Il fallo di battuta non conta	
Il giocatore batte fuori turno (singolare)	c) d)	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.
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	

Appendice H – Dimensioni e posizione delle scritte pubblicitarie sugli indumenti





Se senza maniche, i commerciali (sponsor) possono stare sulla parte anteriore.



Appendice I – Disturbo

DISTURBO PROVENIENTE DALL'ESTERNO	IL GIOCATORE CHE DISTURBA L'AVVERSARIO	
Situazioni che possono essere considerate come disturbi provenienti dall'esterno: • 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 <u>Fare la chiamata quando il giocatore "è disturbato"</u> **IL PUNTO SI RIPETE**	**DISTURBO INVOLONTARIO** Esempi di azioni involontarie che possono disturbare l'avversario: • Palla che cade dalla tasca • Cappellino che cade <u>Fare la chiamata quando l'avversario "è disturbato"</u> **IL PUNTO SI RIPETE** Dire immediatamente al giocatore che ogni ulteriore disturbo è considerato volontario e comporta la perdita del punto	**DISTURBO VOLONTARIO** Esempi di azioni deliberate che possono disturbare l'avversario: • 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 <u>Fare la chiamata quando l'avversario "è disturbato"</u> **IL GIOCATORE PERDE IL PUNTO**

Appendice L - Palle

<table>
<tr><td>COLORE</td><td colspan="3">bianco o giallo</td></tr>
<tr><td>NUMERO IN GIOCO</td><td colspan="3">2, 3, 4 o 6</td></tr>
<tr><td>ROTTE O SGONFIE</td><td colspan="2">ROTTA = priva di pressione o gravemente danneggiata in superficie
▯ Togliere la palla dal gioco e sostituirla
▯ Ripetere il punto solo se la palla in gioco sia rotta o si danneggi durante il punto</td><td>SGONFIA = minore pressione del normale
▯ Togliere la palla dal gioco e sostituirla
▯ Il punto non si ripete</td></tr>
<tr><td>QUANDO SOSTITUIRE</td><td colspan="2">▯ Non appena sia possibile farlo
○ Meglio non fermare il gioco
○ Se necessario aspettare fino al cambio del campo al termine della partita</td><td>▯ Non appena sia possibile farlo
○ Solamente due palle in gioco, quando si hanno 3 o 4 palle in uso
○ Solamente tre palle in gioco, quando si hanno 6 palle in uso</td></tr>
<tr><td>SOSTITUIRE CON</td><td colspan="2">PALLA NUOVA
▯ Durante il palleggio preliminare e prima che venga giocato il primo punto dell'incontro
▯ Entro due giochi dal cambio delle palle e pertanto, prima che venga giocato il primo punto del terzo gioco dal cambio delle palle</td><td>PALLA USATA O DI SIMILE USURA
▯ Dal momento in cui è stato giocato il primo punto dell'incontro fino al primo cambio delle palle
▯ Dopo che è stato giocato il primo punto (inclusa la prima battuta in fallo) del terzo gioco dal cambio delle palle, ovvero quando le palle sono state usate per più di due giochi.</td></tr>
<tr><td>CAMBIO DELLE PALLE</td><td colspan="2">DOPO UN NUMERO "STABILITO" DI GIOCHI (7/9, 9/11, 11/13, ecc.)
ES: 7/9= le palle sono cambiate al termine del settimo gioco e successivamente al termine di ogni nono gioco fino alla conclusione dell'incontro.
Il palleggio preliminare conta come due giochi.</td><td>ALL'INIZIO DELLA TERZA PARTITA
▯ Indipendentemente da chi va alla battuta</td></tr>
<tr><td>QUALORA SI DIMENTICHI DI CAMBIARE PALLE</td><td colspan="3">▯ Cambiare le palle quando il giocatore/coppia che avrebbe dovuto battere con palle nuove va nuovamente alla battuta - la medesima situazione si ha nel cambio delle palle all'inizio della partita (cambio delle palle alla terza partita)
▯ Proseguire con il cambio palle dopo il numero dispari di giochi stabiliti
▯ Mai cambiare le palle durante il gioco, mai prima dell'inizio o durante il tie-break ordinario (a 7 punti) o decisivo dell'incontro (a 10 punti)

Es: cambio delle palle previsto =7/9. Sul punteggio di 4/3 nella prima partita ci si dimentica il cambio delle palle. L'errore viene corretto sul punteggio di 5/4 nella prima partita. Il successivo cambio delle palle avviene dopo 9 giochi dal momento in cui le palle sono state effettivamente cambiate</td></tr>
<tr><td>CAMBIO DELLE PALLE ANTICIPATO</td><td>ERRORE SCOPERTO PRIMA DELL'INIZIO DEL GAME
▯ Rimettere in campo le palle originariamente in gioco
▯ Cambiare le palle dopo il numero di giochi originariamente previsti

ES: si cambiano le palle sul 3/2; ci si accorge dell'errore prima dell'inizio del primo punto del gioco o si deve rigiocare un colpo nullo. Si possono togliere le palle nuove e rimettere in campo le palle precedentemente in uso, con cui si gioca fino al cambio concordato, ovvero fino al termine del settimo gioco.</td><td colspan="2">ERRORE SCOPERTO DURANTE IL GIOCO
▯ Si tengono le palle nuove fino al termine del gioco

Se il giocatore/coppia che avrebbe dovuto battere con palle nuove le ha ricevute troppo presto, le palle rimarranno in gioco per il numero di giochi concordati</td><td>Se il giocatore/coppia che ha ricevuto palle nuove in anticipo non è quello che ha il diritto di battere con palle nuove
▯ si cambieranno nuovamente le palle quando va a battere il giocatore/coppia che deve battere con palle nuove.
▯ da quel momento le palle sono usate per il numero di giochi concordato</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>TIE-BREAK</td><td>CAMBIO DELLE PALLE ad INIZIO TIE-BREAK
 È proibito cambiare le palle all'inizio del tie-break
 Le palle si cambiano al termine del primo gioco della partita successiva</td><td>Il tie-break conta come un gioco</td></tr>
<tr><td>NUOVO PALLEGGIO PRELIMINARE</td><td>MATCH NON INIZIATO
 Non usare le palle utilizzate nel precedente palleggio preliminare (prima dell'interruzione)
 Nuovo palleggio preliminare con palle nuove
 Giocare il match con queste palle</td><td>MATCH INIZIATO
In caso di nuovo palleggio preliminare usare:
 Palle nuove qualora alla ripresa del match si debbano usare palle nuove (cambio delle palle)
 Palle nuove entro due giochi dal cambio palle
 Palle di simile usura qualora alla ripresa sia già iniziato il terzo gioco dal cambio delle palle

Riprendere il match con
 Le palle in uso al momento della sospensione se è stato giocato almeno un punto con quelle palle prima della sospensione.
 Palle nuove se è previsto il cambio palle alla ripresa.</td></tr>
<tr><td colspan="3">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.</td></tr>
</table>

Appendice M – Violazione di tempo e del Codice di condotta - differenze

VIOLAZIONI DI TEMPO	VIOLAZIONI DEL CODICE DI CONDOTTA (PERDITA DI TEMPO VOLONTARIA)
NAZIONALE	TUTTE LE COMPETIZIONI
• Avvertimento, punto, punto, ...	• Avvertimento • Punto di penalizzazione • Gioco di penalizzazione • Gioco o esclusione dalla gara • Gioco o esclusione dalla gara • ecc. …..
DAVIS CUP, FED CUP, ATP, GRAND SLAM TOURNAMENTS & ITF, MEN'S CIRCUIT	
• Server: warning, loss of serve, loss of serve, ... • Receiver: warning, point, point, ...	
ITF WOMEN'S CIRCUIT, ITF JUNIOR CIRCUIT, ITF SENIORS CIRCUIT & WTA	
• Warning, point, point, ...	
Situazioni che originano violazioni di tempo (giocatore troppo lento)	Situazioni che originano violazioni di codice
• 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)	• 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)

CODICE DI CONDOTTA	
Prima infrazione	**Avvertimento**
Seconda infrazione	**Punto all'avversario**
Terza infrazione	**Gioco all'avversario (**
Dopo la terza infrazione	**Il G.A. decide** se penalizzare con un ulteriore gioco o se l'infrazione costituisce motivo di espulsione
Alcuni esempi sanzionabili	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

VIOLAZIONI DI TEMPO : Confronto

1. **Tempo tra i punti:**
   - **Tennis: 25 secondi.**
   - **Padel** e **Beach Tennis**: 20 secondi (più rapido).
2. **Cambi di campo:**
   - Le tre discipline concedono una pausa di **90 secondi**.
3. **Fine del set:**
   - Le tre discipline concedono 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.

Appendice N - SGAT - Sistema Gestione Automatizzata Tornei

Le funzionalità e le modalità operative del sistema SGAT possono essere aggiornate dalla Federazione; fa sempre fede la versione del sistema in uso al momento della manifestazione.

CAMPIONATI A SQUADRE

Dal 2015 la gestione di tutti i campionati avviene attraverso il sistema informatico (SGAT – Campionati).
Tutti i G.A. 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 portale UDG FITP .

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.

Appendice O - 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?

- *Si, 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.*

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 palle 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 perchè 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 antivibrazioni 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 negligentemente ha omesso 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 <u>solo</u> 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.*

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 cosi 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 punteggio 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?
A) Caso con raccattapalle: il problema non si pone, si chiede al raccattapalle di togliere la palla.
B) 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.*

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 (25 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 25 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?
- *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.*

Abbigliamento

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!*

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 involontaria è sempre sanzionata con l'applicazione di quanto previsto dall'RTS?
- *NO. Quando questa risulta volontaria o successiva ad una precedente involontaria 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, purchè 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 un 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 s 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*

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 singolare 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. *Un marchio (non commerciale) dell'ente organizzatore è permesso sulla parte bassa della rete, almeno 51 cm dal bordo superiore della stessa, misurata all'altezza dei pali e dei paletti, purché sia realizzato in modo da non ostacolare la vista dei giocatori o le condizioni di gioco.*	

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

Caratteristica	**Tennis**	**Beach Tennis**	**Padel**
Campo (singolo)	23,77 m x 8,23 m	16 m x 4,5 m	Non previsto
Campo (doppio)	23,77 m x 10,97 m	16 m x 8 m	20 m x 10 m
Rete	Altezza: 91,4 cm al centro	Altezza: 1,80 m per le gare maschili over e U18, 1,70 m per quelle femminili over e U18 e miste.	Altezza: 88 cm al centro, +/- 0,5 cm
Superfici di gioco	Terra battuta, erba, cemento, tappeti sintetici	Sabbia (quarzo o silice, ben livellata)	Cemento, erba sintetica con sabbia silicea per grip
Giocatori	**Singolo (1v1)** o **doppio (2v2)**	**Singolo (1v1)** o **doppio (2v2)**	**Doppio (2v2)**
Formula di gioco	Diverse secondo tipologia di torneo	Diverse secondo tipologia di torneo	Diverse secondo tipologia di torneo
Servizio	**Dal basso o dall'alto**, a scelta (*uomo solo su uomo nel punto decisivo del doppio misto*)	**Dal basso o dall'alto** (*uomo solo dal basso nel doppio misto*)	**Solo dal basso (con rimbalzo)**
Tentativi di servizio	**Due tentativi**	**Un solo tentativo (regola senza nullo)**	**Due tentativi**

Le differenze dettagliate tra le regole delle diverse discipline sono elencate in Compendio differenze regole tennis, beach tennis e padel in questo documento.

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

PRIMA dell'inizio dell'Incontro Intersociale	**- 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.
Art. 7.2.10 Formazione della squadra e classifica dei giocatori	1. Possono disputare l'incontro intersociale solo i giocatori che risultino dichiarati nella formazione della squadra presentata al Giudice arbitro e che siano fisicamente presenti all'atto delle relative operazioni preliminari. (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. 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. 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)
	- 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. **-** Se possibile, decidi **senza possibilità d'appello,** e

DURANTE l'incontro intersociale	• 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. - 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).** - Rinvia o sospendi l'incontro nei casi previsti dalle norme. - **Verbalizza sempre eventuali accordi dei capitani** (vedi Modulistica sul portale UdG).
TERMINE dell'incontro intersociale	- 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; - A fine incontro comunica il risultato dell'incontro intersociale all'organo competente tramite il sistema informatico (SGAT) o, in caso di indisponibilità dello stesso, ovvero nei modi e nei tempi indicati da detto organo (FITP o Comitato regionale). - 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. - **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 . - **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.. - Compila la scheda di **valutazione** Arbitri. - **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**.
Campi richiesti e "causa di forza maggiore"	Ogni Affiliato deve mettere a disposizione, **per ogni incontro intersociale:** **- Divisioni nazionali serie A1 e A2 Maschile e Femminile 2 campi, coperti o scoperti di identico tipo di fondo se si gioca all'aperto è obbligatorio almeno un campo di riserva di identico tipo di fondo.** **(**Per la sola divisione nazionale serie A 1 Femminile, se si gioca al coperto, basta un solo campo**).** **- Divisioni nazionali serie B1 e B2 Maschile e Femminile, 2 campi, coperti o scoperti di identico fondo.** **- Divisioni nazionali e divisione regionale serie C, 2 campi, coperti o scoperti di identico fondo.** - **Divisioni regionali Serie "D M/F"**, il numero dei campi necessari è stabilito dal **Comitato regionale.** **- Campionati Giovanili e Veterani**, è sufficiente mettere a disposizione **un solo campo** **N.B. Per causa di forza maggiore**, l'incontro intersociale può disputarsi o proseguire anche su **un solo campo;** 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.** (N.B. **con l'accordo dei capitani** e **del Giudice arbitro**, **si può giocare anche presso altro impianto).** - Se si tratta, invece, di **divisione nazionale del Campionato degli Affiliati 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**. **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)** Determinato dalle pubblicazioni ufficiali dell'Aeronautica Militare.

Formula degli incontri intersociali	- Campionato degli Affiliati serie **A1, A2, B e C maschile: 4 singolari + 2 doppi.** - Campionato degli Affiliati serie **A1, A2, B e C femminile: 3 singolari + 1 doppio.** - Campionato degli Affiliati serie **D: la formula è decisa dal Comitato Regionale**. - Campionati giovanili, **veterani (comprese manifestazioni a squadre): 2 singolari + 1 doppio** - **Negli incontri di 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**, - 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. L'ordine degli incontri di singolare di A1 A2 B1 B2 C è inderogabilmente prefissato come segue: - Campionato maschile: n°2, n°3, n°1, n°4. - Campionato femminile: n°2, n°1, n°3. 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. Se il Direttore di Gara mette a disposizione più campi rispetto al numero indicato, il G.A. può utilizzarli.
Limitazioni alla partecipazione dei tesserati	- 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.** **Under 18 e Veterani: nessun limite.** **I giocatori under (esclusi gli under 18) trasferiti da altro affiliato non possono disputare alcun Campionato giovanile per l'affiliato di destinazione limitatamente all'edizione successiva al trasferimento, ma qualora il trasferimento sia avvenuto in corso d'anno, la limitazione si applica all'edizione dei Campionati giovanili che dovesse ancora concludersi.** Sono previste delle eccezioni indicate nell'RTS Art. 8.2.25 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati
RTS Straniero	- Il giocatore straniero può prendere parte ai Campionati degli Affiliati serie A1 A2 B e C con il limite di uno per ogni incontro intersociale. - Nella serie D decide il Comitato Regionale NON E' MAI CONSENTITA NEI: - Campionati individuali - Campionati Veterani - Nelle manifestazioni a squadre Veterani - Campionati giovanili - ….. **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 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"** (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.
Segnalazione al commissario di gara	- **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) **non vi è deferimento alla Giustizia Sportiva competente**

Alcuni casi in cui va fatto rapporto al Giudice Sportivo	**- Ritardo della squadra** (arrivo entro i sessanta minuti dall'orario fissato per l'inizio) **- Affiliato che non mette a disposizione il direttore di gara.** **- 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.
Referto arbitrale	Il referto arbitrale deve essere compilato direttamente sul portale **SGAT.** 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.
Trasmissione referto Arbitrale e allegati	**- 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**. **- 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**.**
Posizione irregolare giocatore	**- 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**.
Sospensione per bagno (vedi pag. 51)	**- 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. - Ulteriori uscite dal campo, per il medesimo motivo, autorizzate dal GA, sono consentite entro i 90 secondi del cambio di lato del campo ovvero i 120 secondi di fine set. - Per ogni infrazione alla regola, si applica il sistema del **punteggio penalizzato**: **Avvertimento - punto all'avversario – gioco all'avversario - …**
Trattamento per crampi e MTO (vedi pag. 51)	**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 (MTO).
Anti-doping	**-** 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**
Notula rimborso spese	**- Il modulo richiesta rimborso delle spese,** deve essere redatto in ogni sua parte 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 (**eventualmente se prenotati in autonomia documentati da fattura, ricevuta fiscale o scontrino fiscale**), rimborso giornaliero; codice fiscale; **coordinate bancarie IBAN tot. n°27 caratteri (lettere + numeri**). **(compilare il rimborso sulla scheda designazione presente sul portale degli UdG)**

SINTESI Regole e procedure per il Giudice Arbitro – Attività Individuale

Compilazione tabelloni "teste di serie"	In tutte le competizioni, a cui **partecipano giocatori classificati**, **la compilazione dei tabelloni deve essere effettuata con il sistema delle teste di serie comprese le gare di doppio (Art. 1.5.3)** - 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 **manuali (2)** 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.** - 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.
Tornei giovanili e limitazioni	**-** 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**. **- I giocatori del settore under 10** possono disputare **esclusivamente** le competizioni riservate al loro settore di età, 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)**
Programma Regolamento	**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).**
Referto arbitrale e allegati	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**. N.B.: In questo caso **la quota FITP non è cumulabile** (esempio: l'under che oltre al torneo giovanile, partecipa anche al torneo open, deve versare due quote FITP (giovanile € **4,5** + open € **4,5**).
Giocatori Stranieri NON tesserati in Italia	**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**

Invio documentazione	- **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. - La valutazione per GG AA assistenti e Arbitri va inserita nella area preposta della scheda designazione sul portale UdG - **Al termine del torneo il G.A. deve inviare al <u>CR</u>**: **IL REFERTO (debitamente compilato) con allegati:** 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 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. LA PARTICOLARE GESTIONE DEL **TESSERATO 'GOLD'** È RIPORTATA NEL VADEMECUM E NEI MODELLI DA UTILIZZARE PRESENTI NELLA MODULISTICA DEL PORTALE UdG. - **l'Affiliato organizzatore deve inviare**, **<u>Al Comitato regionale</u>**: **IL VERBALE DI GARA (debitamente compilato) con allegati:** 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. -**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.** N.B. **Il rapporto al Giudice sportivo competente**, per denunciare provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di giocatori o tesserati FITP, **va inoltrato in giornata**.

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	**L'incontro non è iniziato e non verrà disputato per uno dei seguenti motivi :** 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 (RG art. 24 Squalifica del tesserato atleta agonista e non agonista) della manifestazione. e) Giocatore che si ritira o soggetto al **provvedimento di esclusione o espulsione** prima che sia battuto il primo servizio dell'incontro. 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.
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.

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. *No adv.* ..	**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 -MISURE OBBLIGATORIE DEL CAMPO 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. *Ovviamente nel tennis non si pone il problema di spostamento di linee*	**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 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. 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.	**La battuta – Regola 17,** 1. Immediatamente prima di iniziare il movimento della battuta, il battitore deve stare fermo con entrambi i piedi dietro (cioè più lontano dalla rete) la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari delle linee laterali. 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. 3. Il giocatore con l'uso di un solo braccio può usare la racchetta per lanciare la palla.	**La battuta – Regola 6,** a) il battitore, all'inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta, tra il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta e la parete laterale (area di battuta) e deve mantenere questo posizione fino a quando la palla è colpita; b) il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova; c) il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta (*fallo di piede*); 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….
Esecuzione della battuta – Regola 17 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. 2. Nel tie-break, la battuta viene effettuata alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, eseguendo la prima battuta dal lato destro. 3. La palla battuta deve passare sopra la rete e cadere nel campo di battuta diagonalmente opposto, prima che il ribattitore possa rimandarla.	**Come battere – Regola 18** 1. Durante l'esecuzione della battuta, il battitore può stare in qualunque punto dietro la linea di fondo. 2. La palla battuta deve passare sopra la rete prima che un ribattitore possa colpirla. 3. Non è prevista una seconda battuta. 4. Nelle gare di doppio misto, l'uomo deve battere dal basso. *N.B. il palo della rete è sempre arredo permanente sia in battuta che durante il gioco.*	**… La battuta – Regola 6,** 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 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; 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.
Fallo di piede – Regola 18 Durante il movimento della battuta, il battitore non deve: a) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; b) toccare con l'uno o l'altro piede la linea di fondo o il campo; c) toccare con l'uno o l'altro piede l'area situata oltre il prolungamento immaginario della linea laterale; d) toccare con l'uno o l'altro piede il prolungamento immaginario del segno centrale.	**Fallo di piede – Regola 19** Durante il movimento della battuta, il battitore non deve: a) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; b) toccare la linea di fondo o il campo con l'uno o l'altro piede; c) toccare il terreno oltre l'immaginario prolungamento delle linee laterali con l'uno o l'altro piede.	\\ *vedi box sopra*

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.	**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). *Praticamente non si ribatte mai.*	**.. 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
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; 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.	**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; 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.	**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 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

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.	**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.	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.

Risposta buona – Regola 25 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); 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; 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); 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; 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; f) il giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente sul campo giusto.	**Risposta buona – Regola 25** La risposta è buona se: 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; 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; 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; d) un giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente nel campo giusto.	**Risposta buona – Regola 14** 1. La risposta è buona: 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; 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; c) se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti; 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; e) se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario; f) se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al gioco (ad esempio, un'altra palla) sito nel campo avversario; 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; 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; 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); j) **"Gioco autorizzato all'esterno"** - se la palla è colpita fuori del campo, la risposta è buona se è conforme a 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. ..