

Atti Ufficiali

2023

Circolare n. 11

di novembre 2023

Federazione Italiana Tennis e Padel

INDICE

1) REGOLAMENTI

- a) Regolamento organico
- b) Regolamento di giustizia
- c) Regolamento tecnico sportivo
 - 1) Appendice XI Regole del padel in carrozzina
 - 2) Modifiche agli articoli 6.5, 8.1.5, 8.2.7 ed all'Allegato n.8 - Tabelloni nazionali del Campionato degli affiliati
- d) Regole del Padel: nota FITP a piè di pagina 2

2) GIUSTIZIA SPORTIVA

Provvedimenti degli Organi di Giustizia

3) NUOVE AFFILIAZIONI 2023

4) CLASSIFICHE FEDERALI DI TENNIS: variazioni d'ufficio disposte dalla Commissione Campionati e Classifiche

5) METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI DI TENNIS PER L'ANNO 2025

6) METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI DI PADEL PER L'ANNO 2025

7) METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI DI BEACH TENNIS PER L'ANNO 2025

1) REGOLAMENTI

a) Regolamento organico

La Giunta Nazionale del CONI, con deliberazione n. 392 del 21 novembre 2023, ha approvato la modifica al testo degli artt. 3.1.5, 3.1.6 e 3.1.10 del Regolamento organico deliberato dal Consiglio Federale nella riunione del 27 ottobre 2023.

Di seguito si pubblicano, evidenziate in grassetto, le modifiche agli articoli 3.1.5, 3.1.6 e 3.1.10:

Articolo 3.1.5 - Tessera atleta

1. La tessera atleta è rilasciata dalla FITP, tramite l'affiliato, al socio che ne abbia fatto richiesta al fine di svolgere attività agonistica.
2. *La richiesta della tessera atleta deve essere sottoscritta:*
 - a) **dal richiedente, se maggiorenne;**
 - b) **dall'esercente la potestà genitoriale del minore;**
 - c) **dall'esercente la potestà genitoriale del minore, con il suo assenso se ha compiuto il 14° anno di età.**
3. La tessera atleta può essere rilasciata solo a chi abbia compiuto l'ottavo anno di età, o il dodicesimo per i giocatori paralimpici, previo deposito presso l'affiliato del certificato di idoneità sanitaria rilasciato a norma delle vigenti disposizioni di legge in materia sanitaria.
4. La persona transessuale deve dichiarare la propria condizione ed allegare alla richiesta di tesseramento specifica certificazione di idoneità, ottenuta secondo la procedura riportata nell'Appendice V del presente regolamento.
5. L'omessa dichiarazione della condizione di transessuale costituisce frode sportiva.
6. Il possesso della tessera atleta vincola all'affiliato che l'ha rilasciata:
 - a) l'atleta maggiorenne e quello minorenni appartenente al settore under 10, fino al 31 dicembre dell'anno in corso;
 - b) l'atleta minorenni appartenente ai settori under 12, under 14, under 16 e under 18 fino al massimo di quattro anni consecutivi o, comunque, fino al raggiungimento della maggiore età.
7. In presenza dei requisiti, il rilascio della tessera (o la richiesta di emissione agli organi federali con il pagamento della quota relativa) deve avvenire entro quindici giorni dalla richiesta del socio; in difetto, si applicano le disposizioni relative allo scioglimento del vincolo su domanda.
8. La richiesta può essere presentata solo dal 1° gennaio; se presentata prima, ha comunque effetto da tale data.

Articolo 3.1.6 - Tessera atleta non agonista

1. La tessera atleta non agonista è rilasciata dalla FITP, tramite l'affiliato, al socio che ne abbia fatta richiesta al fine di svolgere attività non agonistica.
2. *La richiesta della tessera atleta non agonista deve essere sottoscritta:*
 - a) **dal richiedente, se maggiorenne;**
 - b) **dall'esercente la potestà genitoriale del minore;**
 - c) **dall'esercente la potestà genitoriale del minore, con il suo assenso se ha compiuto il 14° anno di età.**
3. La tessera atleta non agonista può essere rilasciata anche a chi non abbia compiuto l'ottavo anno di età, o il dodicesimo per i giocatori paralimpici, previo deposito presso l'affiliato del certificato

di idoneità alla pratica sportiva non agonistica, rilasciato a norma delle vigenti disposizioni di legge in materia sanitaria.

4. La persona transessuale deve dichiarare la propria condizione ed allegare alla richiesta di tesseramento specifica certificazione di idoneità, ottenuta secondo la procedura riportata nell'Appendice V del presente regolamento.
5. L'omessa dichiarazione della condizione di transessuale costituisce frode sportiva.
6. Il possesso della tessera non agonista è incompatibile con il possesso della tessera atleta, per lo stesso settore di attività (tennis, beach tennis, padel) e vincola il tesserato all'affiliato che l'ha rilasciata fino al 31 dicembre dell'anno in corso.
7. È fatto obbligo all'affiliato di tesserare con questo tipo di tessera, fatti salvi i casi in cui risultino già in possesso di tessera atleta, tutti coloro che, soci o no, utilizzano, sia pure saltuariamente, i campi da gioco, compresi gli allievi delle scuole di addestramento.

Articolo 3.1.10 - Tesseramento di cittadino straniero

1. Il cittadino straniero può essere tesserato alla FITP ed ottenere il rilascio della tessera federale alle seguenti condizioni:
 - a) nella qualità di socio di un affiliato in qualsiasi momento (tessera socio);
 - b) nella qualità di atleta di un affiliato in qualsiasi momento (tessera atleta o atleta non agonista), previa valutazione del suo livello di classifica;
 - c) nella qualità di Ufficiale di gara, di tecnico, di medico e di massaggiatore federale non socio di affiliato, in qualsiasi momento, purché residente in Italia (tessera speciale).
2. Il cittadino straniero:
 - a) anche se tesserato, non può ricoprire cariche federali elettive;
 - b) anche se munito di tessera atleta, è sempre escluso dai Campionati individuali in ogni loro fase e dai Campionati a squadre, salvo il Campionato degli affiliati.
3. Il cittadino straniero extracomunitario, per il rilascio della tessera atleta, deve inoltre:
 - a) ottenere la dichiarazione nominativa di assenso del CONI, nel caso di fornitore di prestazioni sportive a favore di un affiliato; ovvero
 - b) presentare un documento d'identità che attesti la cittadinanza di un paese dello Spazio economico europeo o della Confederazione svizzera, dello Stato della Città del Vaticano, del Principato di Andorra, del Principato di Monaco, della Serenissima Repubblica di San Marino; ovvero
 - c) presentare regolare permesso di soggiorno in Italia, in ogni altro caso.
4. *Gli stranieri minorenni possono essere tesserati con le medesime procedure previste per i cittadini italiani, anche dopo il compimento della maggiore età e fino al completamento delle procedure per l'acquisizione della cittadinanza italiana per i soggetti che l'abbiano richiesta, avendone i requisiti in applicazione della legge 5 febbraio 1992, n. 91 **a condizione che***
 - a) *o siano regolarmente residenti nel territorio dello stato italiano dal compimento del decimo anno di età;*
 - b) **o, anche non in regola con le norme relative all'ingresso e al soggiorno, siano iscritti da almeno un anno ad una qualsiasi classe dell'ordinamento scolastico italiano.**
5. I tesserati ai sensi del comma precedente non rientrano nella definizione di "straniero" per la partecipazione alle gare sia individuali sia a squadre, anche dopo il compimento della maggiore età, se depositano una dichiarazione scritta che la procedura per l'acquisizione della cittadinanza italiana è ancora in corso.

b) Regolamento di giustizia

La Giunta Nazionale del CONI, con deliberazione n. 395 del 21 novembre 2023, ha approvato i nuovi articoli 9 ter, 9 quater e 9 quinquies del Regolamento di giustizia deliberato dal Consiglio Federale nelle riunioni del 16 settembre 2023 e del 27 ottobre 2023, a seguito dei rilievi forniti dal CONI con nota n.49 del 26 settembre 2023.

Di seguito si pubblicano i nuovi articoli 9 ter, 9 quater e 9 quinquies:

Articolo 9 ter – Responsabilità per comportamenti discriminatori in ambito lavorativo

1. Costituisce comportamento discriminatorio, sanzionabile quale illecito disciplinare, la violazione dei divieti di discriminazione nell'accesso al lavoro, alla formazione e alla promozione professionali e nelle condizioni di lavoro, ex art. 27 d.lgs. 198/2006, nonché ogni condotta di discriminazione retributiva, nella prestazione lavorativa, nella progressione di carriera, nell'accesso alle prestazioni previdenziali e alle forme pensionistiche complementari collettive ed agli impieghi pubblici, ex artt. 28, 29, 30, 30 bis e 31 d.lgs. 198/2006, e il divieto di licenziamento per causa di matrimonio, ex art. 35 d.lgs. 198/2006.

Articolo 9 quater – Conseguenze disciplinari a seguito di condanne penali definitive

1. I tesserati, condannati in via definitiva per i reati di prostituzione minorile (art. 600 bis c.p.), pornografia minorile (art. 600 ter c.p.), detenzione o accesso a materiale pornografico (art. 600 quater c.p.), pornografia virtuale (art. 600 quater 1 c.p.), iniziative turistiche volte allo sfruttamento della prostituzione minorile (art. 600 quinquies c.p.), propaganda e istigazione a delinquere per motivi di discriminazione razziale etnica o religiosa (artt. 604 bis e 604 ter c.p.), violenza sessuale (artt. 609 bis e 609 ter c.p.), atti sessuali con minorenni (art. 609 quater c.p.), corruzione di minorenni (art. 609 quinquies c.p.), violenza sessuale di gruppo (art. 609 octies c.p.) e adescamento di minorenni (art. 609 undecies c.p.), sono soggetti alle sanzioni previste dal presente Regolamento.

Articolo 9 quinquies – Costituzione di parte civile

1. La Federazione, gli affiliati e gli enti aggregati possono costituirsi parte civile nei processi penali a carico dei loro tesserati nelle ipotesi di cui al comma 1 ex art. 16 d.lgs 39/2021.

c) Regolamento tecnico sportivo

Il Consiglio Federale nella riunione del 24 novembre 2023 ha deliberato le seguenti modifiche al Regolamento Tecnico Sportivo:

1) Appendice XI Regole del padel in carrozzina

Di seguito si pubblica il testo della nuova Appendice XI Regole del padel in carrozzina con le diverse previsioni, specifiche per il padel in carrozzina, evidenziate in carattere maggiore ed in grassetto corsivo.

Appendice XI Regole del padel in carrozzina

REGOLE DEL PADEL IN CARROZZINA

INDICE

Premessa pag.	pag.	2
Titolo I – L’impianto		
A) – Il campo	“	3
B) – La rete	“	4
C) – Le recinzioni:		
1) di fondo	“	6
2) laterali	“	6
D) – La superficie	“	9
E) – Gli accessi	“	9
F) – Zona di sicurezza e gioco all’esterno	“	11
G) – L’illuminazione	“	11
H) – L’orientamento	“	12
Titolo II – L’attrezzatura		
I) – La palla	“	13
L) – La racchetta	“	13

Titolo III – Il gioco

Regola 1 – Punteggio nel gioco	“	15
Regola 2 – I tempi	“	16
Regola 3 – Posizione dei giocatori	“	18
Regola 4 – Scelta del lato del campo e della battuta	“	18
Regola 5 – Cambio del lato del campo	“	18
Regola 6 – La battuta	“	19
Regola 7 – Fallo di battuta	“	20
Regola 8 – La ribattuta	“	20
Regola 9 – Ripetizione della battuta o battuta nulla	“	21
Regola 10 – Ripetizione di un punto o colpo nullo	“	22
Regola 11 – Colpo disturbato	“	22
Regola 12 – Palla in gioco	“	22
Regola 13 – Punto perso	“	23
Regola 14 – Risposta buona	“	24
Regola 15 – Punto assegnato	“	25
Regola 16 – Gioco autorizzato all'esterno	“	25
Regola 17 - Cambio delle palle	“	25

Titolo IV – Codice di condotta

M) – Puntualità	“	26
N) – Abbigliamento	“	26
O) – Identità	“	26
P) – Comportamento e disciplina	“	26

PREMESSA

La Federazione internazionale del padel (di seguito IPF) è l'organismo che governa il gioco del padel e tra i suoi compiti e responsabilità è inclusa la fissazione delle regole di gioco.

Il Comitato delle regole del padel della IPF verifica continuamente il gioco e propone, quando lo ritiene necessario, le modificazioni all'Assemblea, autorità responsabile in ultima istanza per approvare qualunque modificazione delle Regole del padel, in conformità dello statuto.

Avendo ricevuto una richiesta perché sia nuovamente accettato, solo nel caso di campi con le pareti in vetro, che quelle laterali siano senza differenti altezze per consentire una migliore visione del gioco da parte del pubblico e dell'Arbitro dalle posizioni lungolinea, e tenendo conto che il numero di volte che la palla colpisce questa area è statisticamente molto basso, la Federazione internazionale ha deciso di predisporre l'Appendice il cui contenuto è riportato dopo il punto I/C2.

Il documento è usato altresì per ufficializzare le pareti laterali di alcuni campi con pareti solide che hanno mantenuto una morfologia senza scale, con le pareti laterali di forma rettangolare con la base di 4 m e l'altezza di 3 m, o con una parte della parete avente una pendenza, anziché una scala.

Il presente documento è stato proposto ed approvato dall'Assemblea generale annuale di Malaga in Spagna il 10 dicembre 2017 ed è incluso nelle Regole di gioco come Appendice.

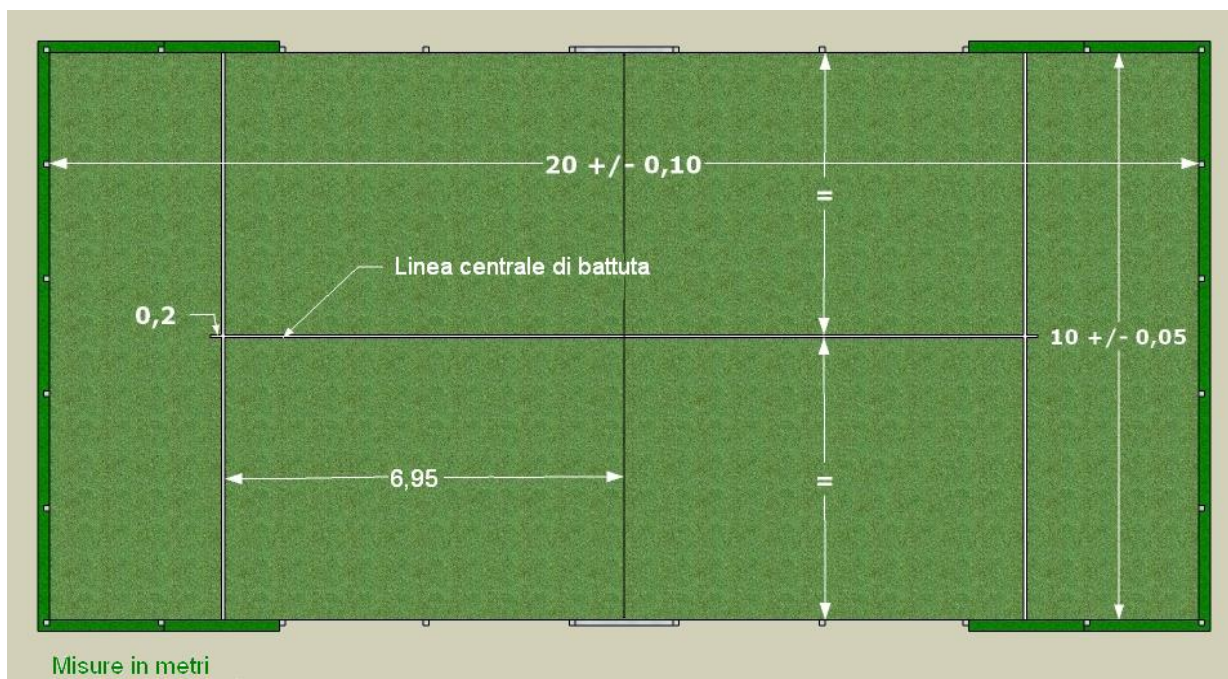
NOTA: le indicazioni in carattere maggiore ed in grassetto corsivo, come la presente, si riferiscono all'eventuale diversa previsione per il padel in carrozzina.

NOTA: salvo quando diversamente indicato, ogni previsione nelle regole al "giocatore" si intende riferita ai giocatori di entrambi i sessi.

TITOLO I - L'IMPIANTO⁽¹⁾

A) - Il campo

1. Il campo di gioco è un rettangolo largo m 10 e lungo m 20 (misure interne), con una tolleranza dello 0,5%.



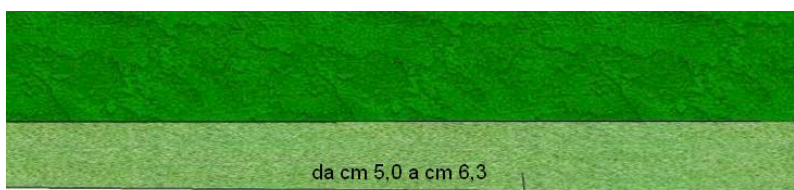
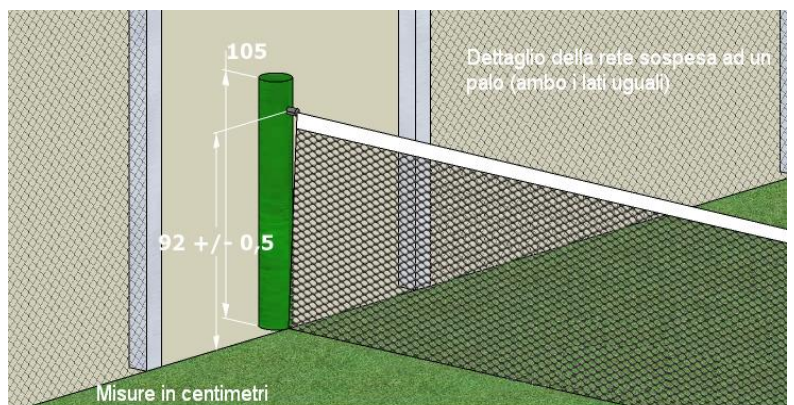
2. Il rettangolo è diviso a metà da una rete, ad entrambi i lati della quale, parallele ad essa e ad una distanza di m 6,95, sono tracciate le linee di battuta.

(1) Tutte le misure sono prese all'interno del campo, ma quelle relative all'altezza delle pareti o della maglia metallica, nei campi con erba artificiale, sono fatte come se questa non ci fosse.

3. Lo spazio tra la rete e le linee di battuta è diviso a metà da una linea perpendicolare ad esse, chiamata linea centrale di battuta, che lo divide in due zone uguali e si estende per 20 cm oltre la linea di battuta.
4. Le due metà del campo devono essere esattamente simmetriche per quanto si riferisce alla superficie ed alla tracciatura delle linee.
5. Tutte le linee sono larghe 5 cm.
6. Le righe sono preferibilmente di colore bianco o nero, per il miglior contrasto con il colore della superficie di gioco.
7. L'altezza minima libera è di 6 m su tutta la superficie del campo e nessun arredo (ad es. le luci) deve essere posto in questo spazio. Per i nuovi impianti, si consiglia un'altezza minima libera di 8 m, senza alcun arredo in questo spazio.

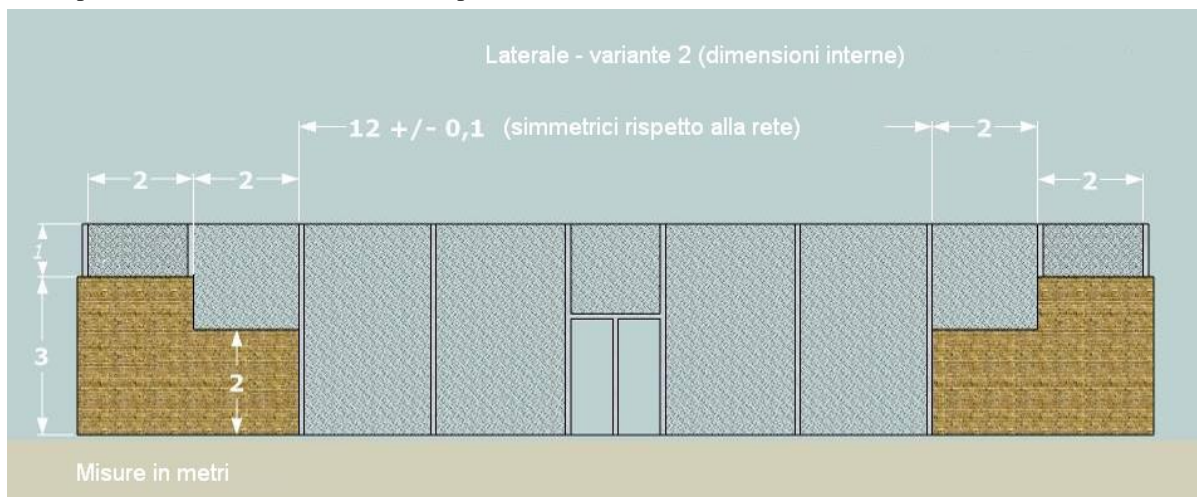
B) - La rete

1. La rete ha una lunghezza di m 10 ed un'altezza di m 0,88 al centro e di m 0,92 alle estremità (con una tolleranza massima di cm 0,5).
2. La rete è sospesa ad un cavo metallico del diametro massimo di cm 1, le cui estremità sono fissate a due paletti laterali di altezza massima di m 1,05 od alla struttura del campo che lo sostiene e lo tende correttamente.
3. Il dispositivo per tendere il cavo deve essere concepito in modo che non si apra in modo imprevisto e non costituisca un rischio per i giocatori. I paletti di sostegno della rete hanno la faccia esterna tangente ai limiti laterali del campo (apertura, accesso o rete metallica) e possono essere di sezione circolare o quadrata, purché con bordi arrotondati.
4. La rete è attaccata ad un nastro bianco, alto da 5,0 a 6,3 cm dopo la ripiegatura, nel cui interno scorre il cavo di sospensione della rete. Questo spazio può contenere pubblicità e si può aggiungere una striscia aggiuntiva fino a 9 cm.



5. La rete è montata in modo da riempire completamente, senza essere tesa, lo spazio tra i paletti di sostegno e la superficie del campo, così da non lasciare

alcuno spazio tra le estremità della rete ed i paletti.



6. Le maglie che la compongono sono di fibra sintetica e la loro ampiezza deve essere sufficientemente piccola per evitare che la palla possa attraversare la rete.

Caso 1:	Può esserci uno spazio tra la rete di recinzione metallica o il piano che la contiene ed il palo della rete? (v. figura)
Decisione:	No, un tale campo di gioco non è regolamentare.



C) - Le recinzioni

1. Il campo è recintato per tutta la sua estensione, nel fondo per m 10 di larghezza interna e lateralmente per m 20 di lunghezza interna.
2. Tutte le zone con giunzioni devono essere costruite con materiali che consentono un rimbalzo regolare della palla e zone di rete metallica dove il rimbalzo è irregolare, come descritto di seguito.

C1) - Di fondo

1. Nei lati corti (fondi) la recinzione è alta complessivamente 4 m, composta per i primi tre metri da parete in qualsiasi materiale trasparente o solido (cristallo, mattoni, ecc.), ma con le caratteristiche indicate al punto 4 per i lati lunghi (laterali), e per l'ultimo metro da rete metallica.



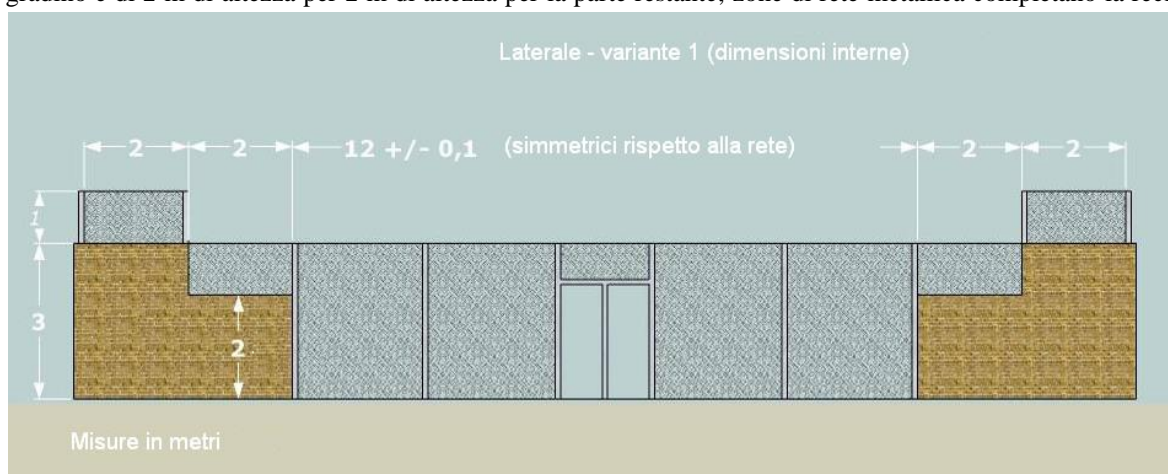
C2)

Laterali

1. Le regole consentono quattro varianti delle recinzioni laterali:

Variante 1

Composta da zone a scala di parete in entrambe le estremità, di 3 m di altezza per 2 m di lunghezza per il primo gradino e di 2 m di altezza per 2 m di lunghezza per la parte restante; zone di rete metallica completano la recinzione



fino a 3 m di altezza nei 16 m centrali e fino a 4 m di altezza nei 2 m finali in ciascuna estremità;

Variante 2

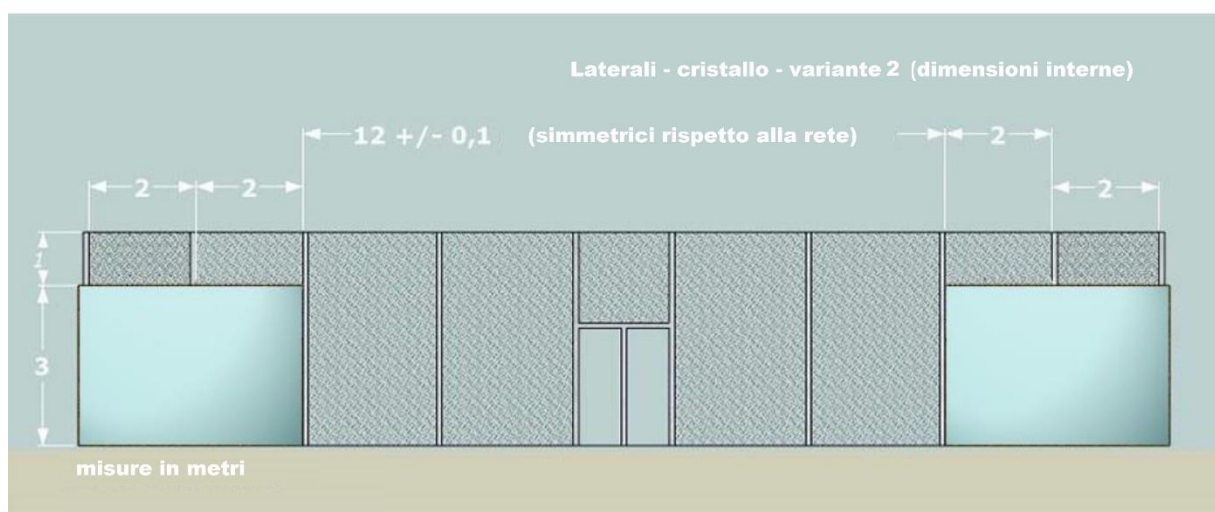
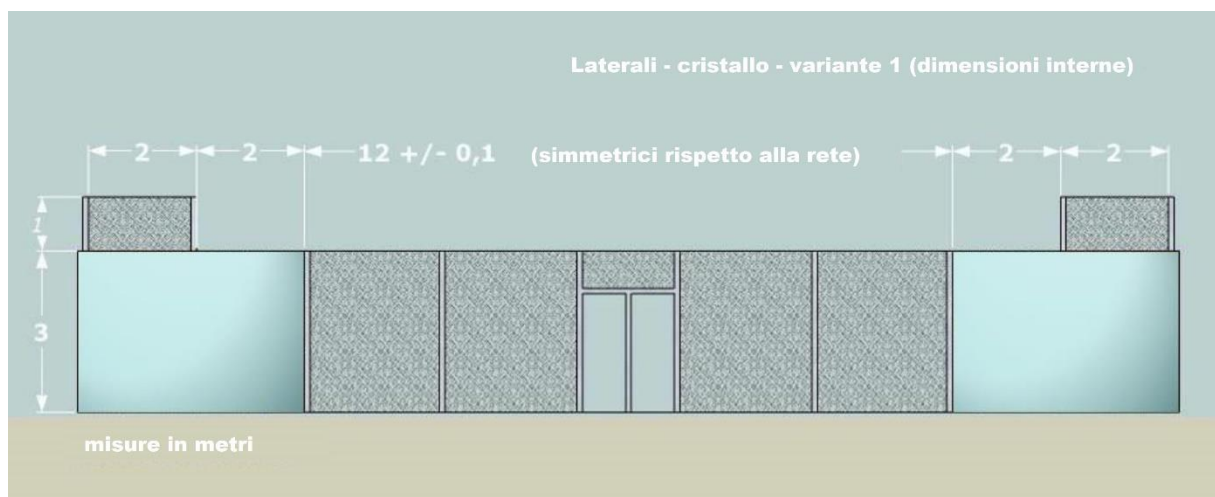
Composta da zone a scala di parete in entrambe le estremità, di 3 m di altezza per 2 m di lunghezza per il primo tratto e di 2 m di altezza per 2 m di lunghezza per la parte restante; zone di rete metallica completano la recinzione fino a 4 m di altezza per tutta la sua estensione.

Variante 1 cristallo

Composta da una zona di parete in entrambe le estremità, di 3 m di altezza per 4 m di lunghezza senza scale. Zone di rete metallica completano la recinzione fino a 4 m in altezza per gli ultimi 2 m alle estremità.

Variante 2 cristallo

Composta da una zona di parete in entrambe le estremità, di 3 m di altezza per 4 m di lunghezza senza scale. Zone di rete metallica completano l'intera recinzione fino a 4 m in altezza.



2. Le dimensioni sono misurate all'interno del campo di gioco.
3. La rete metallica è collocata sempre allineata con la faccia interna della parete.
4. Se la rete metallica è fissata ad un telaio, la parte superiore deve essere priva di elementi che non facciano parte della struttura metallica (ad es. cavi, scatole elettriche, dispositivi per illuminazione, ecc.).
5. Le pareti possono essere di qualsiasi materiale trasparente o opaco (cristallo, mattoni, ecc.), purché abbiano un'adeguata consistenza per un rimbalzo della palla regolare ed uniforme. Qualunque materiale usato deve presentare una superficie uniforme, dura e liscia, senza alcuna asperità, che consenta il contatto del corpo o lo scivolamento della palla. Il colore delle pareti opache deve essere unico, uniforme e preferibilmente verde, blu o terracotta e chiaramente diverso dal colore della superficie di gioco. Possono riportare un marchio, stampato o dipinto, ma non più di uno per ogni parete e con dimensioni e colori tali da non interferire con la visione dei giocatori.
6. Per i campi con pareti in cristallo, si devono rispettare le norme per il vetro a lastre temperato:
 - a) per l'Unione europea: EN 12150-1;
 - b) per gli altri paesi: consultare le normative specifiche.
7. Le maglie della rete metallica devono avere forma romboidale o quadrata, semplicemente ritorte o saldate, purché le

loro dimensioni (misura della diagonale) non siano inferiori a 5 cm o superiori a 7,08 cm. Si raccomanda che il diametro del filo di ferro impiegato sia tra 1,6 mm e 3 mm, con possibilità di arrivare fino ad un massimo di 4 mm, dovendosi mantenere una tensione che consenta alla palla di rimbalzarvi.

8. Se si usa una rete a maglie saldate, tutti i punti di saldatura devono essere protetti, sia all'interno del campo, sia all'esterno, perché non provochino tagli o graffi. Se la rete saldata non è ritorta deve essere montata in forma quadrata, non romboidale, i fili orizzontali paralleli al terreno devono stare all'interno verso il campo e quelli verticali all'esterno.
9. Se le maglie sono semplicemente ritorte, i tensori debbono essere collocati all'esterno del campo e sempre adeguatamente protetti. Le unioni o congiunzioni tra i rotoli della rete non debbono avere elementi pungenti.
10. Entrambe le forme della rete debbono formare una superficie piana e verticale e debbono mantenersi senza perdere tali caratteristiche.

Caso 2: *Se si rende necessario aumentare l'altezza della rete metallica sopra o sotto i limiti indicati (v. varianti 1 e 2), con lo scopo di evitare l'uscita della palla dal campo, si deve porre all'altezza di 3 o 4 m, secondo i casi, una striscia di colore bianco che consenta di distinguere chiaramente la parte valida per il gioco da quella non valida. La palla che colpisce la striscia bianca si considera fuori gioco.*

D) - La superficie

1. La superficie del campo può essere di conglomerato poroso o di cemento, di materiale sintetico o di erba artificiale, purché il materiale consenta il rimbalzo regolare della palla ed eviti l'accumulo di acqua.
2. Il colore della superficie deve preferibilmente essere verde, azzurro o terracotta, o loro varianti di tono, unico ed uniforme per l'intera superficie, chiaramente diverso dal colore delle pareti
3. Il colore nero è accettabile solo in impianti al chiuso.
4. La superficie deve avere una planarità tale che le differenze di livello interne siano inferiori a 3 mm di media, con misure di 3 m (1/1000).
5. In superfici non drenanti, le pendenze massime trasversali di evacuazione sono dell'1% e sempre iniziando dal centro verso l'esterno del campo.

Caso 3: In superfici non drenanti è valida una pendenza dello 0%.

6. I pavimenti sintetici o in erba artificiale debbono avere le seguenti caratteristiche:
 - a) per l'Unione europea: conformi alle specifiche UNE 41.958 IN per le pavimentazioni sportive;
 - b) per gli altri paesi: consultare le normative specifiche.

Requisiti

Assorbimento all'impatto (Riduzione della forza)	$RF \geq 20\%$	Erba artificiale
Frizione	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Erba artificiale
Rimbalzo verticale della palla	$\geq 80\%$	Erba artificiale Sintetici
	$SiO_2 \geq 96\%$	

Ricambio di sabbia	CaO \leq 3%	Erba artificiale
	Spigoli arrotondati	
	Granulometria: 80% del peso	
	\varnothing 16 mm - 1,25mm	
	Lunghezza visibile della fibra 2mm-3mm	

E) - Gli accessi

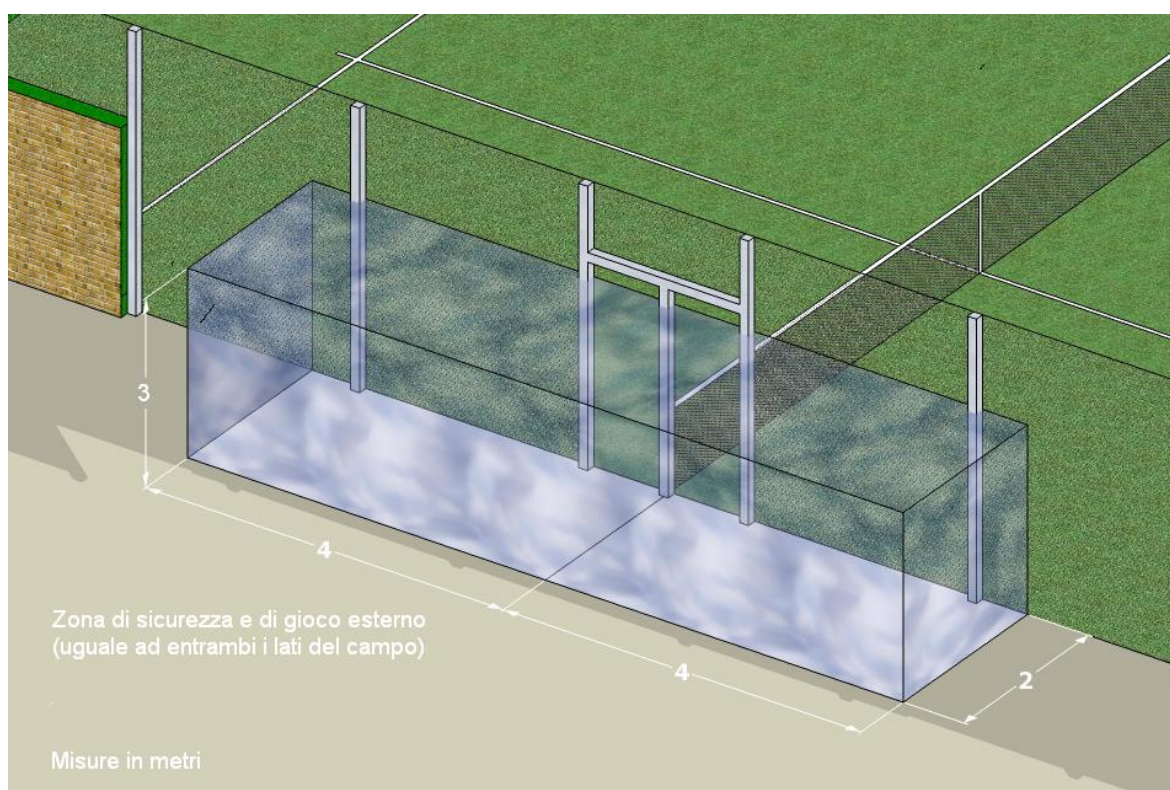
1. Gli accessi al campo sono simmetrici rispetto al suo centro e posti nelle due pareti laterali o in una sola. Possono esserci una o due aperture per ciascun lato, con o senza porta (v. Regola 16 – Gioco autorizzato all'esterno).
2. Se il campo non ha porte ed è montato sopra il terreno, nella parte corrispondente all'accesso, qualsiasi tipo di barra metallica o di altro materiale, per il rafforzamento della struttura, deve intendersi come facente parte della stessa a tutti gli effetti regolamentari; se tale barra non c'è, la proiezione verticale della struttura è considerata interno del campo, anche se non c'è una linea segnata o dipinta.
3. Le dimensioni delle aperture sono le seguenti:
 - a) con un solo accesso per lato: l'apertura ha dimensioni minime di 1,05 x 2,00 m e quelle massime di 2,00 x 2,20 m (vedi figura



- b) con due accessi per lato: ciascuna apertura ha dimensioni minime di 0,72 x 2,00 m e massime di 1,00 x 2,20 m. (vedi figura).



Nota: Gli impianti di uso pubblico sono soggetti alle normative di accesso e di soppressione delle barriere architettoniche per le persone con mobilità ridotta. Un campo è accessibile se l'accesso libero è compreso tra 100 cm e 120 cm ed il pavimento è liscio e senza gradini.



4. Se ci sono porte, le loro maniglie debbono essere collocate all'esterno del campo e non devono sporgere all'interno.

F) - Zona di sicurezza e gioco all'esterno

1. Ciascuno dei due lati del campo deve avere due accessi. Non deve esserci alcun ostacolo fisico all'esterno del campo

per uno spazio minimo di 2 m di larghezza, di 4 m di lunghezza per ciascun lato ed almeno 3 m di altezza. (v. figura)

2. L'accesso deve essere protetto nei suoi tre lati, laterali e superiore, così come la rete, con dispositivi a cuscino contro l'urto dei giocatori (ad es. gomma spugnosa, gomma, neoprene, ecc.) con uno spessore non inferiore a 2,00 cm. Le protezioni devono essere saldamente fissate alla struttura metallica ed ai pali, con sufficiente nastro adesivo o velcro per garantire l'efficacia del cuscino anti-urto e così ridurre il più possibile l'interferenza al gioco dovuta alla sua proiezione all'interno del campo.

G) - L'illuminazione

1. L'illuminazione artificiale deve essere uniforme e tale da non causare difficoltà alla visione dei giocatori, degli arbitri e degli spettatori. Deve soddisfare le norme:
 - a) per l'Unione europea: EN 12193 "Illuminazione degli impianti sportivi" e fornire i seguenti livelli minimi di illuminazione:

LIVELLI MINIMI DI ILLUMINAZIONE (esterno)	Illuminazione orizzontale E med (lux)	Uniformità E min / E med
Competizioni internazionali e nazionali	500	0,7
Competizioni locali, allenamento, gare scolastiche e ricreative	200	0,5

LIVELLI MINIMI DI ILLUMINAZIONE (interno)	Illuminazione orizzontale E med (lux)	Uniformità E min / E med
Competizioni internazionali e nazionali	750	0,7
Competizioni locali, allenamento, gare scolastiche e ricreative	300	0,5

- b) per gli altri paesi: consultare le normative specifiche.
2. I pali delle luci debbono essere posti fuori del campo. Se sono posti nella zona di sicurezza, il gioco all'esterno non è consentito.
 3. La distanza minima in altezza dal suolo alla parte inferiore dei proiettori deve essere di 6 m.
 4. Per i nuovi impianti si consiglia una distanza minima in altezza dal suolo alla parte inferiore dei proiettori luminosi di 8 m se sono installati nel campo, considerando la proiezione verticale delle pareti del campo. Diverse altezze possono essere adottate per i proiettori posto all'esterno delle pareti del campo.
 5. Per le riprese televisive a colori o cinematografiche, si richiede un livello di illuminazione verticale di almeno 1.000 lux, sebbene questo valore possa aumentare con la distanza della camera dal soggetto. Per maggiori informazioni, si consulti la norma citata.

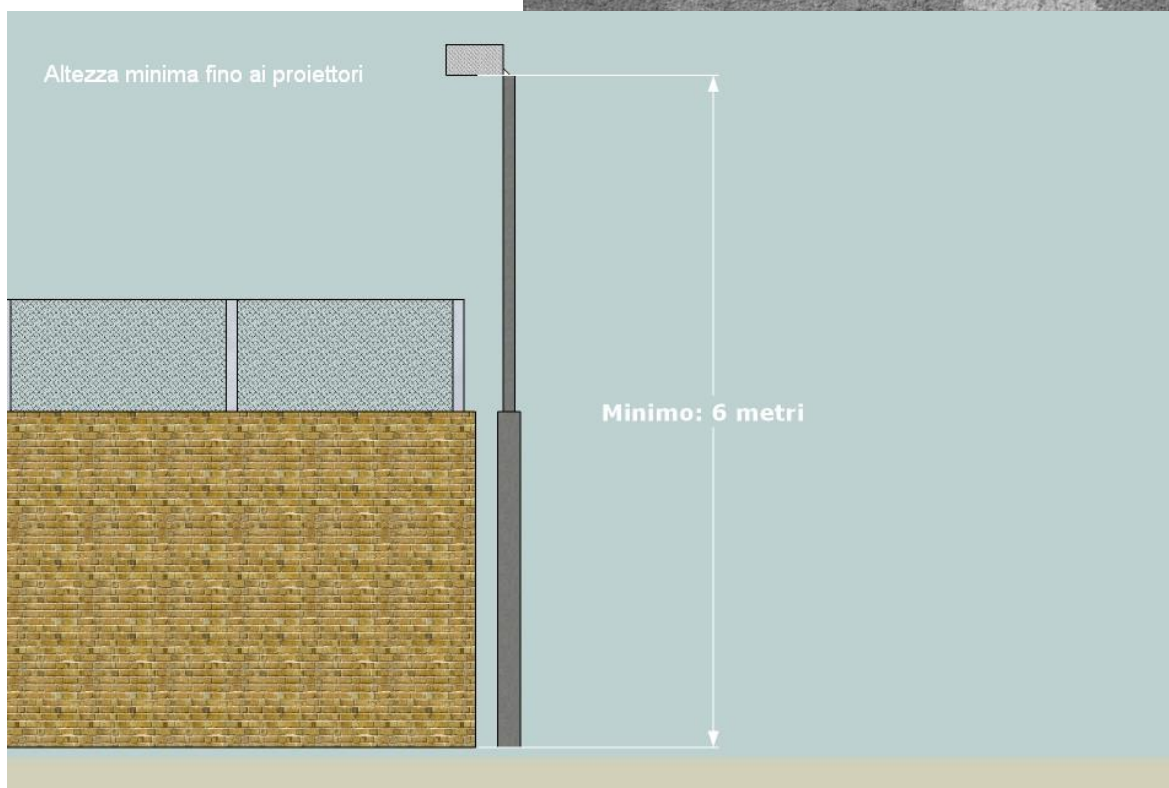
H) - L'orientamento

1. Si raccomanda che l'asse longitudinale del campo negli impianti all'aperto sia N-S, ammettendosi una variabilità compresa tra N-NE e N-NO.

TITOLO II – L'ATTREZZATURA

I) - La palla⁽²⁾

1. Le palle da usare nelle competizioni ufficiali della FIP sono solo quelle dalla stessa approvate.



2. La palla è una sfera di gomma con una superficie esterna di colore bianco o giallo. Il suo diametro varia tra 6,35 e 6,77 cm ed il suo peso tra 56,0 e 59,4 g. Deve avere un rimbalzo compreso tra 135 e 145 cm, se lasciata cadere su una superficie dura da 2,54 m.

(2) NOTA FITP: Tutte le prove per la verifica dei requisiti della palla sono effettuate secondo le procedure previste dalla normativa internazionale o, in mancanza, da quella nazionale.

3. La palla deve avere una pressione interna tra 4,6 e 5,2 kg per ogni 2,54 centimetri quadrati.
4. Quando si gioca a più di 500 m di altitudine sul livello del mare, si può usare un altro tipo di palla, identica a quelle già descritte, tranne per il rimbalzo, che deve essere compreso tra 121,92 e 135 cm.

L) – La racchetta

1. Si gioca con una racchetta regolamentare per il padel, che deve essere conforme a quanto indicato di seguito.
2. La racchetta si compone di due parti: la testa ed il manico:
 - a) il manico ha le seguenti misure massime: lunghezza 20 cm (della gola, non considerando lo spazio libero intermedio), larghezza 5 cm, spessore 5 cm;
 - b) la testa ha lunghezza variabile, ma che sommata a quella del manico non deve superare in totale 45,5 cm; la sua larghezza massima è di 26 cm e lo spessore massimo di 3,8 cm.
3. La lunghezza totale della racchetta, testa più manico, non deve superare 45,5 cm.
4. Nell'eseguire il controllo delle misure della racchetta, è consentita una tolleranza nello spessore del 2,5%.
5. La superficie di battuta, nella zona centrale, è forata da un numero indefinito di buchi circolari con diametro da 9 a 13 mm ciascuno. Entro la superficie può esserci una zona periferica di 4 cm al massimo, misurata dal bordo esterno della racchetta, in cui i fori possono avere dimensione e forma differenti, purché non modifichino l'essenza del gioco.
6. La superficie di battuta, in entrambi i lati, deve essere piana, o liscia o rugosa.
7. La racchetta deve essere libera da oggetti adesivi o altri dispositivi diversi da quelli usati esclusivamente per limitare o prevenire l'usura o le vibrazioni oppure per distribuire il peso. Qualsiasi oggetto o dispositivo deve avere dimensioni ragionevoli ed una collocazione idonea al suo scopo. La racchetta non deve costituire confusione o disturbo per gli altri giocatori, non deve avere superfici riflettenti od elementi rumorosi che possano in qualsiasi maniera interferire con il normale sviluppo del gioco.
8. La racchetta deve avere una corda o cavo non elastico che la unisca al polso del giocatore come protezione per incidenti. La corda, il cui uso è obbligatorio, deve avere una lunghezza massima di 35 cm.
9. La racchetta deve essere libera da qualsiasi dispositivo idoneo a fornire al giocatore durante il gioco comunicazioni, consigli od istruzioni di qualunque tipo, sia visivi sia sonori.

Caso 1:	Durante il gioco, un giocatore rompe accidentalmente la racchetta. Può continuare a giocare con la racchetta in tali condizioni?
<i>Decisione:</i>	<i>Si, salvo che rompa il cavo di sicurezza o che la rottura renda la racchetta un oggetto pericoloso.</i>
Caso 2:	Il giocatore può usare più di una racchetta durante il gioco?
<i>Decisione:</i>	<i>Sì, ma il cambio non può avvenire durante la disputa di un punto.</i>
Caso 3:	La racchetta può contenere una pila (batteria) che influisca sulle sue caratteristiche di gioco?
<i>Decisione:</i>	<i>No. Una pila (batteria) è vietata. La batteria è proibita perché è una sorgente di energia, come una cella solare o altri dispositivi simili.</i>

M) – La carrozzina

1. **La carrozzina per i giocatori disabili deve essere idonea a prevenire il danneggiamento dei campi, con adeguate protezioni dei suoi componenti che potrebbero causare danni al campo ed ai suoi arredi.**
2. **In particolare devono essere protetti:**
 - a) **le ruote anteriori e il ruotino antiribaltamento;**

b) il poggiapiedi, se sporgente.

TITOLO III – IL GIOCO

REGOLA 1 – Punteggio nel gioco

Opzione 1

1. Quando una coppia vince il primo punto, il punteggio è 15; se vince il secondo punto, il punteggio è 30; se vince il terzo punto, il punteggio è 40 e con il quarto punto vinto si vince il gioco, tranne 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.
2. La coppia che per prima si aggiudica 6 giochi, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica la partita; in caso di parità a 5 giochi, se ne debbono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break ordinario o quello decisivo.
3. Gli incontri si disputano al meglio delle tre partite (una coppia deve vincere due partite per aggiudicarsi l’incontro).
4. In caso di una partita pari, se è stato concordato preventivamente, si può giocare la terza partita senza applicazione del tie-break nel caso di parità a sei giochi (partita ai vantaggi), aggiudicandosi la partita chi conquista due giochi di differenza.

Opzione 2 – punteggio senza vantaggi (punto decisivo)

5. In questo metodo di punteggio alternativo, il punteggio è chiamato come segue, iniziando dal battitore:
- | | |
|----------------|---------|
| nessun punto: | “zero” |
| primo punto: | “15” |
| secondo punto: | “30” |
| terzo punto: | “40” |
| quarto punto: | “gioco” |

Se entrambe le coppie hanno vinto tre punti ciascuno, il punteggio è “parità” e si gioca un “punto decisivo”. La coppia ribattitrice sceglie se rispondere dal lato sinistro o destro del campo. I componenti della coppia ribattitrice non possono cambiare posizione nel punto decisivo. La coppia che si aggiudica il punto si aggiudica il gioco.

Nel doppio misto, ribatte il punto decisivo il giocatore del medesimo sesso del battitore, ma i giocatori della coppia ribattitrice non possono cambiare posizione per ribattere tale punto.

Il tie-break

6. Durante il tie-break, i punti sono chiamati “zero”, “1”, “2”, “3”, ecc.
7. Il tie-break è vinto dalla coppia che per prima si aggiudica 7 punti, con due punti di vantaggio sugli avversari, vincendo così il gioco e la partita. Se è necessario, il tie-break continua finché non sia raggiunto questo margine.
8. Nel tie-break inizia a battere il giocatore che avrebbe avuto comunque il diritto di battere, secondo la sequenza stabilita nella partita; batte dal lato destro del campo, una sola volta; poi, rispettando sempre la sequenza anzidetta, la coppia avversaria batte due punti consecutivi, iniziando dal lato sinistro, e così di seguito i giocatori battono due punti consecutivi ciascuno, fino al termine del tie-break, sempre rispettando la sequenza anzidetta.
9. I vincitori del tie-break si aggiudicano la partita per 7-6.
10. Nell partita seguente, inizia a battere un giocatore della coppia che ha iniziato a ribattere nel tie-break.

Caso 1:	Chi inizia a battere nel tie-break?
---------	-------------------------------------

Decisione: Il giocatore che ha iniziato a battere all'inizio della partita, salvo che si verifichi quanto previsto nella Regola 6, lettera J).

Metodi di punteggio alternativi

Punteggio in una partita⁽³⁾

a) Partita a quattro giochi o “partita corta”

La coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita, purché abbia almeno due giochi di vantaggio sugli avversari. Se le coppie sono sul punteggio di quattro giochi pari, si gioca il tie-break.

b) Tie-break decisivo a 7 punti

Quando il punteggio in un incontro è di una partita pari, si gioca un tie-break per decidere i vincitori dell'incontro. Questo tie-break decisivo sostituisce la partita finale.

La coppia che si aggiudica sette punti vince il tie-break e l'incontro, purché abbia almeno due punti di vantaggio.

c) Tie-break decisivo a 10 punti

Quando il punteggio in un incontro è di una partita pari, si gioca un tie-break per decidere i vincitori dell'incontro. Questo tie-break decisivo sostituisce la partita finale.

La coppia che si aggiudica dieci punti vince il tie-break e l'incontro, purché abbia almeno due punti di vantaggio.

Nota 1: Quando si gioca il tie-break decisivo in luogo della partita finale, si continua con la rotazione originale della battuta, ma ogni coppia può cambiare l'ordine dei battitori e le posizioni dei ribattitori.

Nota 2: Le palle non sono cambiate all'inizio del tie-break decisivo dell'incontro, anche se è così previsto.

REGOLA 2 – I tempi

1. Il Giudice arbitro dichiara perdente dell'incontro (WO) la coppia i cui giocatori non siano in campo pronti per giocare entro dieci minuti dall'orario fissato per l'inizio, salvo quando il Giudice arbitro valuta che si tratta di un caso di forza maggiore.

Caso 1: Se la programmazione degli orari avviene per turni (a seguire), l'ora prevista per l'inizio dell'incontro è fissata cinque minuti dopo il termine dell'incontro precedente.

2. Il palleggio preliminare tra i giocatori dura cinque minuti ed è obbligatorio.

3. Di regola, il gioco deve essere continuo, dal momento in cui inizia l'incontro (quando si effettua la prima battuta) fino a quando termina e non deve mai essere sospeso o rinviato allo scopo di permettere che un giocatore possa recuperare le forze o ricevere istruzioni o consigli.⁽⁴⁾

4. Tra un punto ed il successivo l'intervallo massimo consentito è di venti secondi.

5. Quando i giocatori cambiano lato del campo al termine di un gioco, è consentito un intervallo massimo di novanta secondi. Dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break il gioco è continuo ed i giocatori cambiano lato del campo senza intervallo.

6. Al termine di ciascuna partita è consentito un intervallo massimo di 120 secondi.

7. Il tempo di tali intervalli inizia nel momento in cui si assegna un punto e termina quando si effettua la battuta per il punto seguente.

8. Se per circostanze indipendenti dalla volontà del giocatore, il suo abbigliamento, le sue calzature o la sua attrezzatura

(3) NOTA FITP: Nelle sole gare nazionali, purché sia indicato nel programma regolamento del torneo, eccezionalmente l'incontro può essere disputato con una “partita lunga” a 9 giochi, con disputa del tie-break sul punteggio di 8 giochi pari.

(4) NOTA FITP: Le violazioni di tempo durante il gioco sono soggette all'applicazione delle penalità indicate nel Codice di condotta.

debbono essere sostituiti, è concesso al giocatore un tempo supplementare ragionevole per risolvere al problema.

9. Se notificato prima dell'incontro, può essere consentito un numero limitato di intervalli per andare in bagno o per cambiare abbigliamento.
10. Sono concessi venti secondi per il cambio di lato del campo durante il tie-break.
11. Se un incontro deve essere sospeso per pioggia, oscurità, incidente, ecc., alla ripresa dell'incontro le coppie hanno diritto ad un palleggio preliminare come segue:
 - a) fino a cinque minuti di sospensione, nessun palleggio preliminare;
 - b) da cinque a venti minuti di sospensione, tre minuti di palleggio preliminare;
 - c) oltre venti minuti di sospensione, cinque minuti di palleggio preliminare.
12. L'incontro deve riprendere esattamente dal punto in cui è stato interrotto, cioè con lo stesso gioco e punteggio, con lo stesso giocatore alla battuta, con la stessa disposizione in campo e con la stessa sequenza delle battute e delle ribattute.
13. Se la sospensione è dovuta all'oscurità, si deve interrompere l'incontro quando la somma dei giochi nella partita in corso sia pari, cosicché alla ripresa entrambe le coppie siano disposte nello stesso lato di quando è avvenuta l'interruzione.⁽⁵⁾
14. Se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, gli sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, che può essere ripetuto nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare. Se la sospensione avviene durante un cambio di lato del campo, il giocatore può ricevere l'assistenza medica entro tale sospensione che può durare tre minuti, potendo essere ripetuta nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare.
15. L'assistenza medica può essere fornita solo una volta per ogni giocatore e tale diritto non può essere ceduto al compagno.
16. In caso di incidente che non sia conseguenza diretta del gioco e che colpisca uno dei giocatori, il Giudice **arbitro**, a suo giudizio, può concedere un tempo per l'assistenza, che non ecceda in alcun caso quindici minuti.
17. Se un giocatore ha una ferita sanguinante, non può continuare il gioco.
18. **Il tempo per la regolazione o la riparazione della carrozzina per i giocatori disabili non può superare i venti minuti dalla presa in carico della stessa da parte del meccanico.**

Caso 1: Se l'incidente non è conseguenza diretta del gioco, conta l'assistenza fornita al giocatore?

Decisione: *No, non conta.*

Caso 2: Quale tempo di riposo e di interruzione si può avere tra la prima e la seconda battuta?

Decisione: *Nessuno, il gioco deve essere continuo.*

REGOLA 3 - Posizione dei giocatori

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.

Caso 1: Può un giocatore stare fuori del terreno di gioco mentre si effettua la battuta?

Decisione: *No, non può.*

Caso 2: È consentito ad un giocatore di una coppia di giocare da solo contro gli avversari?

(5) NOTA FITP: L'Arbitro deve comunicare la sospensione al Giudice arbitro, che fissa l'orario per la ripresa dell'incontro nello stesso giorno o nel giorno seguente; nel frattempo l'Arbitro ed i giocatori debbono rimanere a disposizione del Giudice arbitro, fino alla sua decisione.

Decisione: Sì, se il compagno rimane in campo e tutti i giocatori battono e ribattono quando è il loro turno.

REGOLA 4 - Scelta del lato del campo e della battuta

1. La scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio.
2. La coppia che vince il sorteggio può scegliere:
 - a) di battere o di ribattere nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie il lato del campo; oppure
 - b) il lato del campo dove stare nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie di battere o di ribattere; oppure
 - c) di lasciare la prima scelta agli avversari.
3. Dopo aver deciso l'ordine di battuta ed il lato del campo, entrambe le coppie comunicano all'arbitro chi sono il primo battitore e il primo ribattitore.

Caso 1: Entrambe le coppie hanno diritto di fare una nuova scelta se si interrompe il palleggio preliminare ed i giocatori abbandonano il campo?

Decisione: Sì. Il risultato del sorteggio iniziale resta valido, ma entrambe le coppie possono fare nuove scelte.

REGOLA 5 – Cambio del lato del campo

1. Le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari.
2. Nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.
3. Se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto, proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi. Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, si ha diritto solo alla seconda battuta.
4. **Per gli incontri dei giocatori in carrozzina, si può non cambiare il lato del campo se nessuna delle due coppie è disturbata dal sole, dal vento o dalla luce.**
5. **Se nel campo di gioco ci sono oggettive e consistenti difficoltà per effettuare il cambio di lato del campo, il giudice arbitro può stabilire una diversa frequenza per la sua effettuazione.**

Caso 1: Alla fine di una partita si ha un riposo di 120 secondi. Per iniziare la partita seguente, si deve cambiare lato del campo?

Decisione: Sì, se la somma dei giochi della partita terminata è dispari; no, se la somma è pari.

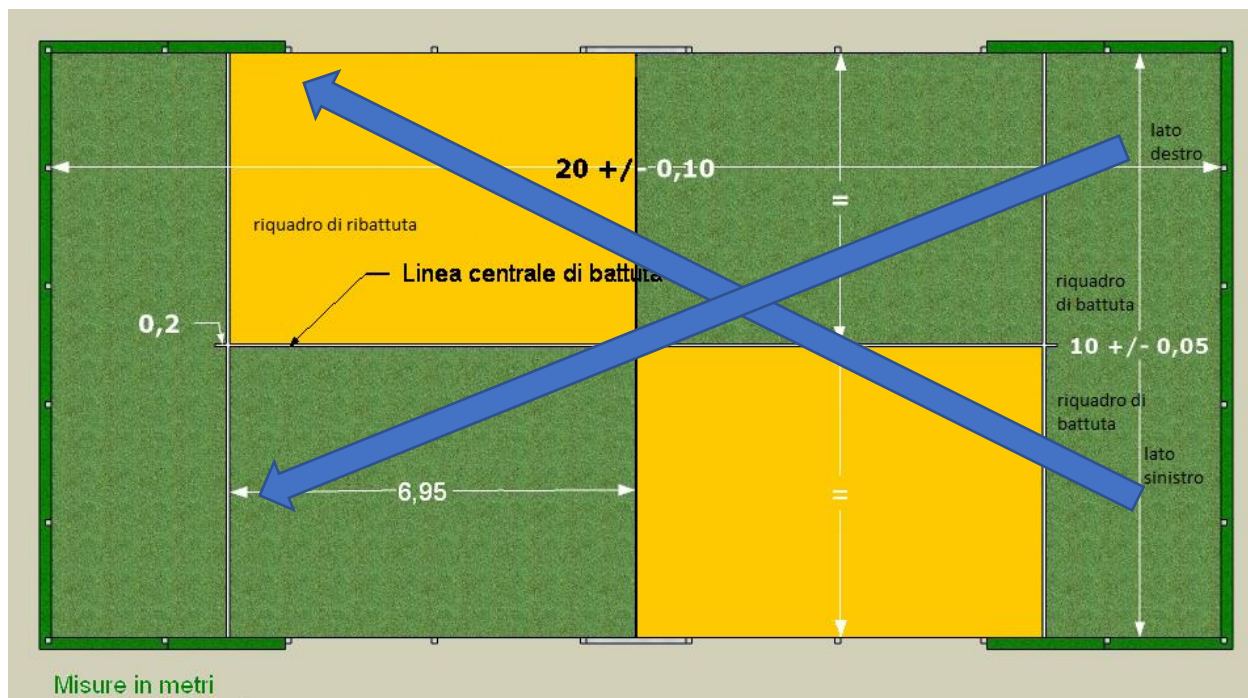
Caso 2: Al termine del primo gioco di ciascuna partita, si deve cambiare campo. Si ha diritto ad un riposo?

Decisione: No, il gioco deve essere continuo e non c'è riposo.

REGOLA 6 - La battuta

1. Tutti i punti iniziano con la battuta. Se la prima battuta è fallo, si ha una seconda possibilità.
2. La battuta si effettua nel modo seguente:
 - 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 questa posizione fino a quando la palla è colpita; (v. figura) **i giocatori in carrozzina devono tenere la o le ruote anteriori dietro la linea di battuta;**

- b) il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova; ⁽⁶⁾
- c) il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta; **il battitore in carrozzina non deve toccare tali linee con le ruote anteriori;**
- d) al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura (**o sotto le spalle, se il battitore è in carrozzina**) o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno;
- 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;
3. **Il giocatore disabile che ha difficoltà a lanciare la palla con la mano può usare la racchetta.**
4. 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 (**al giocatore in carrozzina sono concessi leggeri movimenti delle ruote purché non incidano sulla posizione iniziale**).

5. **I giocatori in carrozzina non possono effettuare il servizio in movimento ed, in ogni caso:**
- nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;
 - se la battuta è effettuata per errore dal lato sbagliato del campo, l'errore di posizione deve essere immediatamente corretto; tutti i punti fatti sono validi, così come conta un fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore;
 - la coppia che ha il diritto di battere nel primo gioco di ciascuna partita sceglie quale dei due compagni inizia a battere; stabilito l'ordine di battuta, questo non può essere modificato fino all'inizio della partita successiva;
 - se un giocatore batte fuori turno, chi doveva battere deve farlo appena scoperto l'errore; tutti i punti fatti prima di scoprire l'errore sono validi, ma se c'è stato un solo fallo di battuta prima di scoprire l'errore, questo non conta; se si è concluso il gioco, l'ordine di battuta resta così alterato, fino al termine della partita;
 - il battitore non deve effettuare la battuta se il ribattitore non è pronto. Tuttavia, il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere quando il battitore è pronto per battere;
 - non si può reclamare di non essere stato pronto per ribattere se si è cercato di farlo, ma, se si dimostra che il ribattitore non era pronto, non può essere chiamato il fallo di battuta.

Caso 1:	A che altezza massima un giocatore può colpire la palla, se flette le gambe al momento della battuta?
Decisione:	A quella in cui, in quel momento, è situata la cintura o al di sotto questa.

(6) NOTA FITP: Un giocatore privo dell'uso di un braccio può lanciare la palla per il rimbalzo con la racchetta.

REGOLA 7 - Fallo di battuta(7)

1. La battuta è fallo se:

- a) il battitore viola il disposto della Regola 6 – La battuta, lettere da a) ad f);
- b) il battitore manca completamente la palla nel tentativo di colpirla;
- c) **il battitore in carrozzina colpisce solo la palla solo parzialmente;**
- d) la palla battuta cade fuori dell'area di battuta del ribattitore, che comprende anche le linee che la delimitano (le linee sono parte dell'area che delimitano);
- e) la palla battuta colpisce il battitore, il suo compagno o qualunque oggetto che indossino o portino;
- f) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore e colpisce la rete metallica che delimita il campo prima del secondo rimbalzo (**o del terzo per i giocatori in carrozzina;**);
- g) la palla battuta rimbalza (**una odue volte per i giocatori in carrozzina;**) nell'area di battuta del ribattitore ed esce direttamente dalla porta in un campo privo di zona di sicurezza e per il gioco all'esterno.

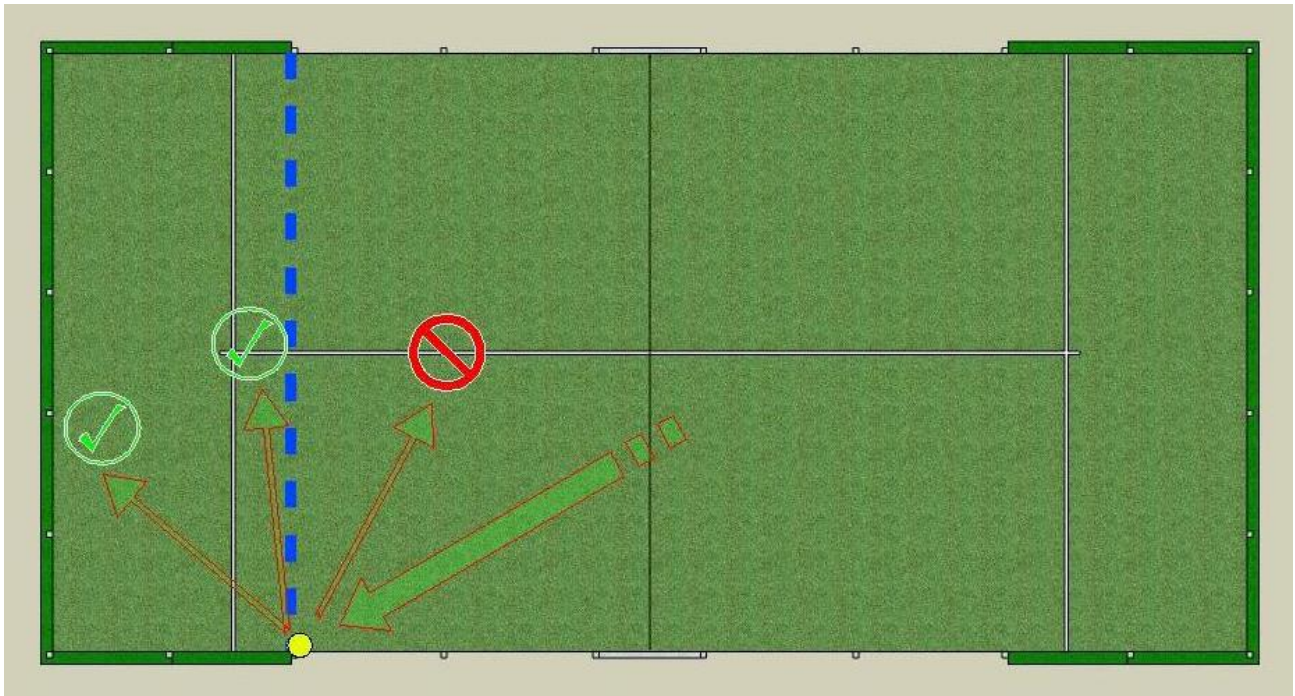
Caso 1:	La palla battuta, prima di rimbalzare per la prima volta sul terreno, tocca una delle pareti o la rete metallica o una luce nel campo del battitore, ma oltrepassa la rete e cade nell'area di battuta del campo avversario. Il servizio è valido?
Decisione:	No, è fallo.
Caso 2:	La battuta è un pallonetto e la palla dopo aver rimbalzato nell'area di battuta del ribattitore, esce direttamente dal campo oltre la recinzione metallica. È fallo?
Decisione:	No.

REGOLA 8 – La ribattuta

1. Il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo (**terzo per i giocatori in carrozzina.**)
2. La coppia che ribatte nel primo gioco di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere e tale giocatore continua a ribattere la prima battuta di ciascun gioco in cui la coppia è ribattitrice, sino al termine della partita.
3. Ogni giocatore ribatte alternativamente durante il gioco e l'ordine scelto non può essere cambiato durante la partita o il tie-break, ma solo all'inizio della partita seguente.
4. Se durante un gioco o il tie-break, l'ordine di ribattuta è alterato per la coppia che ribatte, si deve continuare in questo modo fino al termine del gioco o del tie-break in cui si è commesso l'errore; nei giochi seguenti della partita, la coppia ribattitrice riprende la posizione scelta all'inizio della stessa.
5. Se il ribattitore o il suo compagno colpiscono la palla o la toccano con la racchetta prima del rimbalzo, il punto è assegnato al battitore.

Caso 1:	Nel caso di campi di vecchia costruzione con spigoli verticali nel punto di unione tra la parete e la recinzione metallica, cioè la parete e la recinzione non stanno nel medesimo piano, quando la palla colpisce l'angolo o lo spigolo, la battuta è valida solo se, dopo aver rimbalzato e colpito tale spigolo, prosegue obliquamente verso il ribattitore, oltre la linea immaginaria che corre da tale spigolo a quello opposto. (v. la figura).
---------	--

(7) NOTA FITP: Se la palla battuta rimbalza due volte nell'area di battuta del campo avversario o sulle linee che la delimitano, prima di colpire le pareti o la recinzione o la racchetta del ribattitore, la battuta è corretta ed il punto è assegnato al battitore.



Caso 2:	Se la palla rimbalza due volte di seguito nell'area di battuta del ribattitore, anche se tra i due rimbalzi ha toccato la parete, la battuta è punto per il battitore.
Caso 3:	Il ribattitore in nessun caso può colpire la palla al volo anche se lo fa fuori dell'area di servizio.

REGOLA 9 – Ripetizione della battuta o battuta nulla

1. La battuta si ripete (battuta nulla) se:
 - 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 **(terzo per i giocatori in carrozzina)**;
 - 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 (Regola 6/k);
 - d) per i giocatori in carrozzina, se la palla non tocca la racchetta o la palla colpisce le gambe o la sedia del battitore, prima di essere colpita dalla racchetta.**
2. Se la prima battuta è nulla, questa deve essere ripetuta; se è nulla la seconda battuta, il battitore ha diritto di ripetere solo questa seconda battuta.

Caso 1:	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. La battuta è nulla od è fallo?
Decisione:	Se è possibile giocare la palla fuori dal campo, è battuta nulla; altrimenti è fallo.

REGOLA 10 – Ripetizione di un punto o colpo nullo

1. Un colpo si considera nullo (e si ripete) se:
 - a) la palla si rompe durante il gioco;
 - b) un elemento estraneo all'incontro in corso invade il campo;
 - c) in generale, il gioco è interrotto da qualsiasi situazione imprevista al di fuori del controllo dei giocatori.
2. Il giocatore che durante il gioco ritiene che si sia verificata una situazione che le regole considerano "colpo nullo", deve notificarlo immediatamente all'arbitro e non deve continuare il gioco, altrimenti perde il diritto di richiederlo successivamente.
3. Fatta la richiesta del "colpo nullo", spetta all'arbitro stabilire se è corretta, in caso contrario il richiedente perde il punto.

Caso 1:	Se si è commesso fallo nella prima battuta e si è iniziato il punto con la seconda battuta, che accade se durante questo punto viene chiamato un "colpo nullo"?
<i>Decisione:</i>	<i>Si ripete il punto con diritto alle due battute.</i>

REGOLA 11 – Colpo disturbato

1. Si considera colpo disturbato quando un giocatore commette un atto, deliberatamente o involontariamente, che disturba un avversario nell'esecuzione di un colpo; l'arbitro
2. nel primo caso (disturbo volontario), assegna il punto all'avversario e
3. nel secondo caso (disturbo involontario), ordina la ripetizione del punto (colpo nullo).

REGOLA 12 – Palla in gioco

1. La palla è colpita alternativamente da ciascuna delle due coppie avversarie.
2. La palla è in gioco dal momento in cui è effettuata una battuta valida e rimane in gioco finché è chiamato un "colpo nullo" o il punto è assegnato.
3. Se la palla in gioco colpisce qualunque elemento del campo dopo aver rimbalzato sul terreno di gioco corretto, rimane in gioco e deve essere rimandata prima che tocchi il terreno per la seconda volta (**terza volta per i giocatori in carrozzina**).
4. Si considerano elementi del campo la faccia interna delle pareti, la rete metallica che recinge il campo, il terreno, la rete ed i suoi pali di sostegno. Il telaio, che delimita le maglie elettrosaldate, si considera a tutti gli effetti come rete metallica.

Caso 1:	Se la palla colpisce il telaio della recinzione nella parte superiore, il gioco deve continuare?
<i>Decisione:</i>	<i>Se la palla è buona sotto ogni altro aspetto, il gioco continua, sia se la palla rimbalza verso l'interno del campo, sia se rimbalza verso l'esterno ed è autorizzato il gioco all'esterno.</i>

REGOLA 13 – Punto perso

1. 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 (**terza volta per i giocatori in carrozzina**);
- c) se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esce 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 la palla tocca il ribattitore che sta nell'area di battuta**;
- f) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario;
- g) 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;⁽⁸⁾
- h) se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);
- i) 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;
- j) se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari (**per i giocatori in carrozzina, l'equipaggiamento comprende anche la carrozzina**);
- k) 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;
- l) se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta;
- m) se salta sopra le rete mentre la palla è in gioco;
- n) 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;

NOTA: Non si considera colpo doppio quando i due giocatori tentano di colpire la palla simultaneamente, ma solo uno la colpisce, mentre l'altro colpisce la racchetta del compagno.

- o) 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".
- p) il giocatore commette fallo nella seconda battuta.

2. **Il giocatore in carrozzina non può perdere il contatto con la stessa e fin dal l'inizio deve essere ancorato mediante cinture o cinghie, sia ai piedi sia in vita; non può inoltre usare il piede, sfregandolo sul terreno, per frenare o per spingersi volontariamente.**

Caso 1:	Se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo correttamente, non esce dal campo perché colpisce la recinzione supplementare posta in alcuni casi sopra la rete metallica regolamentare, qual è la decisione?
Decisione:	Il punto è perso.

REGOLA 14 – Risposta buona

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

(8) NOTA FITP: Analogamente se la palla colpisce i proiettori dell'illuminazione od il soffitto dei campi coperti, prima di rimbalzare nel campo avversario.

- 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.

Caso 1:	Secondo quanto previsto al punto f), se la palla rimbalza su un oggetto che si trova nel terreno del campo avversario, la risposta è buona, ma è anche assegnato il punto?
Decisione:	<i>No, il gioco continua.</i>

REGOLA 15 – Punto assegnato

1. 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) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, si ferma nella superficie orizzontale superiore del muro.

REGOLA 16 – Gioco autorizzato all'esterno

1. I giocatori possono uscire dal campo e da fuori colpire la palla purché il campo sia conforme ai requisiti indicati nel paragrafo F) - Zona di sicurezza e gioco all'esterno.
2. **Il gioco all'esterno non è consentito nel padel in carrozzina, per le caratteristiche e le dimensioni delle uscite; in ogni caso, ove fosse possibile ed autorizzato il gioco all'esterno (con due accessi per lato: ciascuna apertura ha dimensioni minime di 2,00 x 2,00 m), la palla deve essere rimandata prima del quarto rimbalzo.**

REGOLA 17 – Cambio delle palle

1. Gli organizzatori della manifestazione devono comunicare anticipatamente:
 - a) la marca ed il modello delle palle da usare;
 - b) il numero delle palle da usare nel gioco (2 o 3);
 - c) il cambio delle palle, se previsto.
2. Il cambio delle palle, se previsto, si può fare adottando una delle seguenti modalità in ciascun incontro:
 - a) dopo un determinato numero dispari di giochi. Il palleggio preliminare conta come due giochi e il tie-break come uno, al fine del cambio delle palle; il cambio delle palle non può essere fatto all'inizio del tie-break; in tal caso, il cambio delle palle è rinviato all'inizio del secondo gioco della partita successiva;
 - b) all'inizio della partita.

3. Nei casi in cui le palle debbono cambiarsi dopo un numero determinato di giochi e ciò non avvenga nella giusta sequenza, l'errore è corretto quando deve battere nuovamente la coppia che doveva farlo con le palle nuove, prima che si verificasse l'errore. Dopo ciò, le palle sono cambiate in modo che il numero dei giochi per il cambio delle palle sia quello originariamente previsto.
4. Quando una palla si perde, si rompe o, per qualsiasi altra circostanza, si deteriora in modo da essere diversa dalle altre, l'arbitro dispone che sia sostituita da un'altra di analoghe condizioni delle altre rimaste in gioco. Se non è possibile, tutte le palle debbono essere cambiate. ⁽⁹⁾ Per poter iniziare il punto, è necessario disporre di almeno due palle.

(9) NOTA FITP: Il cambio delle palle, sia se previsto sia se obbligato dalle circostanze del gioco, è disposto solo dall'Arbitro o dal Giudice arbitro.

TITOLO IV – CODICE DI CONDOTTA

O) - Puntualità

1. Gli incontri debbono iniziare senza ritardo all'orario previsto.
2. L'orario degli incontri deve essere pubblicato con congruo anticipo, essendo obbligo del giocatore informarsi del medesimo.
3. L'ordine di gioco non può essere mutato senza l'autorizzazione del Giudice arbitro.

P) - Abbigliamento

1. Il giocatore deve presentarsi a giocare con abbigliamento e calzature sportive appropriati, non essendo permesso l'uso di magliette senza maniche o di costumi da bagno. In caso contrario, il giocatore avvertito deve sostituirlo con un abbigliamento regolamentare oppure è squalificato.
2. Nelle gare a squadre, si raccomanda che i giocatori indossino un abbigliamento identico, anche se ciò non è obbligatorio.
3. I giocatori possono usare le calzature, i vestiti e le racchette che desiderano, purché siano regolamentari.
4. Nei tornei internazionali, il gruppo arbitrale deve avere un abbigliamento che ne consenta l'identificazione.

Q) - Identità

1. I partecipanti alla gara debbono dimostrare, a richiesta del Giudice arbitro, la loro identità, la cittadinanza, l'età e in generale qualsiasi altro requisito direttamente connesso con la competizione, tramite la presentazione degli opportuni documenti.

R) – Condotta e disciplina

1. Tutti i giocatori debbono comportarsi in modo cortese ed educato per tutto il tempo della loro permanenza nella competizione, anche se non vi stanno partecipando, e rispettare qualsiasi persona che incontrino nella stessa.
2. I tecnici, come i giocatori, debbono comportarsi adeguatamente, tenendo conto che le sanzioni che gli arbitri possono applicare loro nell'incontro si sommano a quelle che possono ricevere i giocatori.
3. **Area di gioco:** il giocatore o i giocatori non possono lasciare l'area di gioco durante l'incontro, compreso il palleggio preliminare, senza l'autorizzazione dell'arbitro, intendendosi per "area di gioco" il campo e gli spazi adiacenti che lo delimitano.
4. **Consigli ed istruzioni:** ogni coppia di giocatori può ricevere consigli e istruzioni durante l'incontro da un tecnico debitamente autorizzato, sia nelle gare individuali sia in quelle a squadre, purché ciò avvenga durante i periodi di riposo.
5. **Premiazioni:** i giocatori o le squadre che disputano la finale di un torneo debbono partecipare alla premiazione che si svolga al termine dell'incontro, salva impossibilità per lesione o malore accertato o per ragionevole giustificazione.

6. **Gioco continuo o ritardo nel gioco:** iniziato l'incontro, il gioco deve essere continuo e nessun giocatore può ritardarlo senza una causa giustificativa oltre i tempi consentiti dalla regola 2.
7. **Oscenità udibili o visibili:** si definisce oscenità udibile l'uso di parole comunemente conosciute ed intese come espressioni di maleducazione o offensive, pronunciate chiaramente e con sufficiente sonorità da essere udite dall'arbitro, dagli spettatori o dagli organizzatori del torneo.
8. Si definiscono oscenità visibili i segni o i gesti fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che comunemente abbiano un significato osceno o ragionevolmente offensivo per la gente
9. **Abuso di palla:** i giocatori non possono mai tirare violentemente, in qualsiasi direzione, una palla al di fuori del campo o colpirla violentemente verso l'altro lato della rete, mentre non è in gioco.
10. **Abuso di racchetta o di attrezzatura:** i giocatori non possono mai gettare intenzionalmente la racchetta o scagliarla violentemente contro il terreno o contro la rete, la sedia dell'arbitro, le pareti, la recinzione metallica o qualsiasi altro arredo del campo.
11. **Abuso verbale e abuso fisico o aggressione:** sono i comportamenti, gli atteggiamenti ed i gesti aggressivi o antisportivi dei giocatori, che hanno una particolare gravità quando sono rivolti al Giudice arbitro, all'arbitro, agli avversari, al compagno, agli spettatori o a qualsiasi persona connessa al torneo. Si considera abuso verbale l'insulto, così come qualsiasi espressione orale che, senza essere considerata insulto, abbia intrinsecamente un valore di disprezzo o di derisione verso gli altri.
12. **Massimo impegno.** Tutti i giocatori debbono impegnarsi al massimo per vincere l'incontro a cui sta partecipando.
13. **Condotta antisportiva.** I giocatori in ogni momento debbono comportarsi in modo sportivamente corretto, evitando qualsiasi azione che sia contraria allo spirito sportivo o alla competizione o, in generale, al rispetto delle norme stabilite o al gioco corretto
14. **Penalità – Tabella delle penalità.** Per le infrazioni, durante lo svolgimento dell'incontro, di qualsiasi previsione sopra riportata, il Giudice arbitro della manifestazione applica le sanzioni indicate nella Tabella delle penalità riportata di seguito. Indipendentemente da ciò, gli organi della giustizia sportiva possono irrogare altre possibili sanzioni per lo stesso fatto, in applicazione delle previsioni del Regolamento di giustizia.
15. Tabella delle penalità:
 - a) prima infrazione: avvertimento;
 - b) seconda infrazione avvertimento con perdita del punto;
 - c) terza infrazione: avvertimento con squalifica.
16. Le infrazioni commesse dai componenti della coppia e dal loro tecnico autorizzato sono cumulabili.
17. **Squalifica diretta.** In caso di infrazione molto grave (aggressione fisica o verbale molto grave) il Giudice arbitro può disporre la squalifica immediata del giocatore o del tecnico che l'ha commessa. Se la squalifica colpisce un giocatore che sta giocando un incontro, l'incontro è perso ed il giocatore deve abbandonare la manifestazione. Se colpisce un tecnico, un capitano o un giocatore accreditati o iscritti alla competizione in corso, gli squalificati devono abbandonare la manifestazione.

TITOLO V – CATEGORIE DI GIOCATORI IN CARROZZINA

I giocatori disabili che praticano il Padel in carrozzina sono divisi in due categorie: Open e Quad

Categoria Open.

- 1. Sono giocatori di categoria Open coloro che hanno una disabilità motoria permanente, consistente in una sostanziale perdita di funzionalità in uno o in entrambi gli arti inferiori, che impedisce loro di giocare in piedi.*
- 2. La disabilità deve derivare da almeno una delle seguenti condizioni:*
 - a) deficit neurologico in prossimità del livello S1 o superiore, associato ad una perdita di capacità motoria;*
 - b) grave artrosi o anchilosi o sostituzione con protesi delle anche, dei ginocchi o delle caviglie;*
 - c) amputazione di qualsiasi parte delle estremità inferiori, almeno all'altezza del metatarso.*
- 2. Per il rilascio della tessera, i giocatori devono inoltre possedere un certificato medico che ne attesti la specifica disabilità.*

Categoria Quad

- 1. Sono giocatori di categoria Quad coloro che hanno una disabilità fisica permanente come quella definita per i giocatori della categoria Open ed inoltre hanno una disabilità motoria permanente in uno o in entrambi gli arti superiori.*
- 2. I giocatori Quad devono avere almeno uno dei seguenti requisiti:*
 - a) un deficit neurologico in prossimità del livello C8 o superiore, associato ad una perdita di capacità motoria;*
 - b) amputazione di un arto superiore;*
 - c) focomelia di un arto superiore;*
 - d) distrofia muscolare o miopatia ad un arto superiore.*
- 3. I giocatori Quad, inoltre, devono avere almeno una delle seguenti disabilità funzionali, che comporti*
 - a) un uso limitato degli arti superiori, con o senza limitazioni della funzionalità del tronco;*
 - b) la riduzione delle funzionalità motorie necessarie per effettuare la battuta sopra la testa;*
 - c) la riduzione delle funzionalità motorie necessarie per effettuare il diritto e il rovescio;*
 - d) la riduzione delle funzionalità motorie necessarie per manovrare una carrozzina manuale;*
 - e) un'inabilità a stringere la racchetta senza l'ausilio di una protesi o di una fasciatura che permetta l'uso dell'attrezzo per giocare.*
- 4. La combinazione di fattori dominanti e non-dominanti fra le funzionalità degli arti superiori e la funzionalità del tronco è tenuta in considerazione per dichiarare un giocatore appartenente alla categoria Quad; coloro che dimostrano un buon livello di funzionalità e di controllo del tronco debbono avere un maggior livello di disabilità degli arti superiori rispetto a coloro che hanno un basso o addirittura nullo controllo del tronco.*
- 5. L'appartenenza alla categoria Quad è sancita dalla Commissione di classificazione FITP, secondo le indicazioni riportate in precedenza.*

- 2) Modifica agli articoli 6.5, 8.1.5, 8.2.7 ed all'Allegato n.8 - Tabelloni nazionali del Campionato degli affiliati

Articolo 6.5 – Ammissione

1. Ai Campionati, sia nelle fasi regionali sia in quelle nazionali, sono ammessi a partecipare, secondo le modalità stabilite per ciascuna prova, soltanto i giocatori di cittadinanza italiana con tessera atleta ed i giocatori stranieri, minorenni, di cui all'art. 3.1.10 del Regolamento organico
2. La FITP trasmette agli affiliati che organizzano le singole prove dei Campionati individuali gli elenchi completi dei giocatori ammessi.
3. Il Giudice arbitro del Campionato, salva diversa esplicita indicazione, procede all'appello ("check-in") dalle ore ~~16 (sedici)~~ 10 (dieci) alle ore ~~20 (venti)~~ 17 (diciassette) del giorno antecedente all'inizio ~~precedente e dalle ore 8 (otto) alle ore 11 (undici) del giorno di inizio~~ del rispettivo Campionato e inserisce nel tabellone soltanto i giocatori personalmente presenti e quelli che hanno telefonicamente confermato la partecipazione, secondo le modalità del regolamento del campionato ai quali è stata concessa dalla FITP la facoltà di confermare telefonicamente la propria partecipazione.
4. L'inclusione dei "perdenti fortunati" può avvenire solo per la sostituzione dei predetti giocatori, risultati assenti.
5. Non sono in ogni caso ammessi a giocare coloro che non siano inclusi negli elenchi inviati dalla FITP, mentre coloro che non siano in grado di esibire la tessera federale atleta valida per l'anno in corso, purché compresi nei detti elenchi o iscritti tramite portale elettronico federale, sono ammessi a giocare previa dichiarazione liberatoria (*testo in allegato n. 3*) e pagamento della tassa a fondo perduto, a titolo di penalità.

Articolo 8.1.5 – Qualificazioni regionali e nazionali

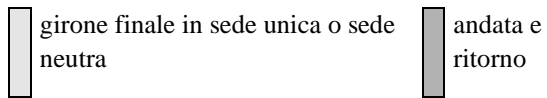
1. Per la selezione e l'ammissione dei giocatori alle gare di singolare dei Campionati del settore giovanile, si svolge, a cura dei singoli Comitati regionali, una prova di qualificazione, unica in ogni regione, la cui data di svolgimento è indicata dalla FITP tramite la Commissione Campionati e classifiche ed alla quale sono ammessi esclusivamente i tesserati della rispettiva regione.
2. Per l'ammissione di ulteriori otto giocatori ed otto giocatrici è prevista anche una fase di qualificazione nazionale a sessantaquattro posti, alla quale sono ammessi ~~esclusivamente quei~~ esclusivamente quei i giocatori di ciascuna regione che non hanno conseguito la qualificazione diretta al Campionato (per risultato o per mancata partecipazione) e i giocatori iscritti che alla data di scadenza delle iscrizioni abbiano classifica uguale al sessantaquattresimo qualificato; dei giocatori ammessi viene redatta e pubblicata una lista in ordine di classifica e, in caso di parità, su scelta del settore tecnico.
3. Per il solo Campionato under 16, maschile e femminile, il tabellone finale ha 32 posti, di cui ventotto per gli ammessi direttamente in base alla classifica nazionale o, in caso di parità, in base alla classifica ITF under 18, e quattro per gli ammessi tramite una qualificazione nazionale con tabellone a sedici posti con criteri di ammissione identici.
4. Per tutte le gare dei settori giovanili, i giocatori possono partecipare esclusivamente alla selezione della prova relativa alla loro classe di età.
5. La fase di qualificazione nazionale si disputa nella stessa sede di svolgimento del Campionato nei giorni antecedenti l'inizio dello stesso.
6. I giocatori partecipanti alla fase di qualificazione nazionale sono ammessi al Campionato
 - a) nel singolare, in sostituzione di giocatori aventi diritto all'ammissione assenti o rinunciatari;

- b) nel doppio, in ogni caso.
7. La sostituzione avviene con i criteri fissati per il perdente fortunato (lucky loser) nell'articolo 1.5.9.

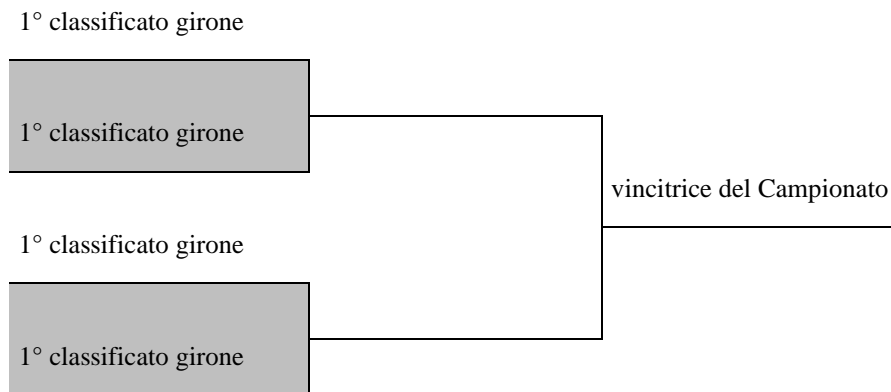
Articolo 8.2.7 – Norme speciali per le serie A1 e A2

1. Ferme rimanendo le disposizioni generali per l'iscrizione delle squadre, per le serie A1 e A2, maschile e femminile, i componenti di ciascuna squadra, risultanti nella lista presentata all'atto dell'iscrizione, possono essere sostituiti od integrati solo nel modulo d'iscrizione, da ripresentare prima dell'inizio del campionato, entro la data annualmente stabilita dal Consiglio federale.
2. La sostituzione o l'integrazione possono avvenire solo mantenendo i requisiti per l'iscrizione della squadra ed in ogni caso
 - a) possono avvenire in una sola delle due serie per lo stesso giocatore, ma non in entrambe;
 - b) non possono avvenire con il passaggio di giocatori dalla serie A2 alla serie A1 o viceversa;
 - c) possono avvenire con il passaggio di giocatori che siano già stati inclusi in una formazione delle altre divisioni nazionali (B1 e B2) o regionali (C e D) a condizione che abbiano la caratteristica di vivaio under 30;
 - d) il giocatore inserito nella prima lista presentata al momento dell'iscrizione e sostituito nella seconda lista presentata ai sensi del precedente comma, non può più essere inserito in alcuna altra formazione del Campionato degli affiliati.
3. I giocatori che disputano i singolari devono essere indicati con numerazione progressiva, senza soluzione di continuità, attenendosi alla graduatoria elaborata dalla FITP la settimana precedente l'inizio del Campionato sulla base delle classifiche internazionali e nazionali.
4. Un giocatore del vivaio incluso nella lista, assente perché convocato:
 - a) in pianta stabile dalla FITP e partecipante ad attività internazionale concordata con il settore tecnico;
 - b) in rappresentative ufficiali nazionali FITP;
 - c) per la manifestazione internazionale organizzata dalla International Lawn Tennis D'Italia, in date concomitanti con la disputa del Campionato, comunicata dalla FITP agli affiliati partecipanti almeno cinque giorni prima, può essere sostituito nella formazione del singolo incontro intersociale da altro giocatore anche non vivaio, incluso nella lista e di classifica pari o inferiore a quella del giocatore sostituito.
5. Negli incontri intersociali relativi ai "play off" ed ai "play out", possono essere inseriti in formazione solo giocatori:
 - a) se vivaio,
 - 1) abbiano disputato nella precedente fase a girone almeno un incontro intersociale (partecipando ad almeno un incontro individuale di singolare o di doppio); oppure
 - 2) siano stati indicati nel foglio formazione e presenti fisicamente in almeno quattro dei sei incontri intersociali previsti nel girone, anche se non ne abbiano disputato nessuno, se giocatore del vivaio;
 - b) se non del vivaio, abbiano disputato almeno due incontri intersociali (partecipando in ciascuno ad almeno un incontro individuale di singolare o di doppio) se giocatore non del vivaio.
6. In tali casi alla disputa effettiva dell'incontro individuale è equiparata l'inclusione nella lista presentata al Giudice arbitro, se la mancata disputa dell'incontro individuale è dovuta all'assenza od al ritiro della squadra avversaria.

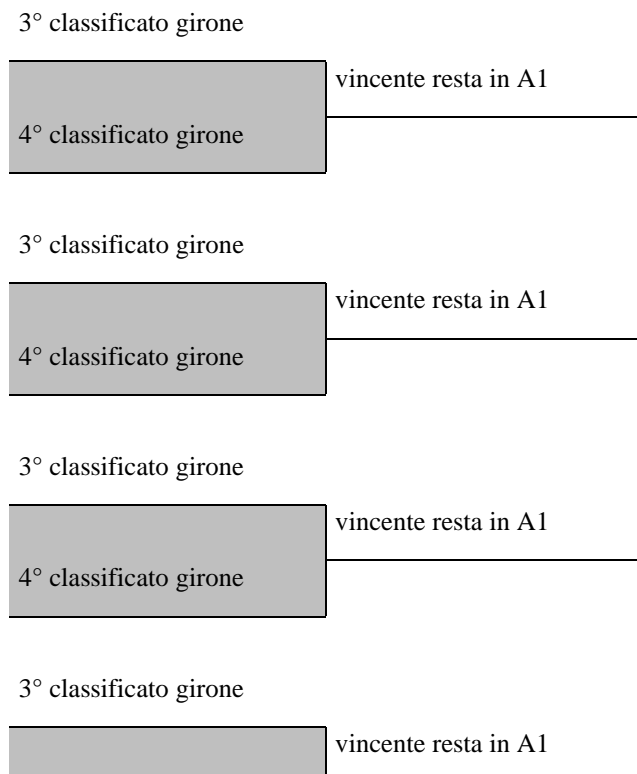
Allegato n. 8 – Tabelloni nazionali del Campionato degli affiliati



Tabellone per i PLAY OFF della A1 maschile

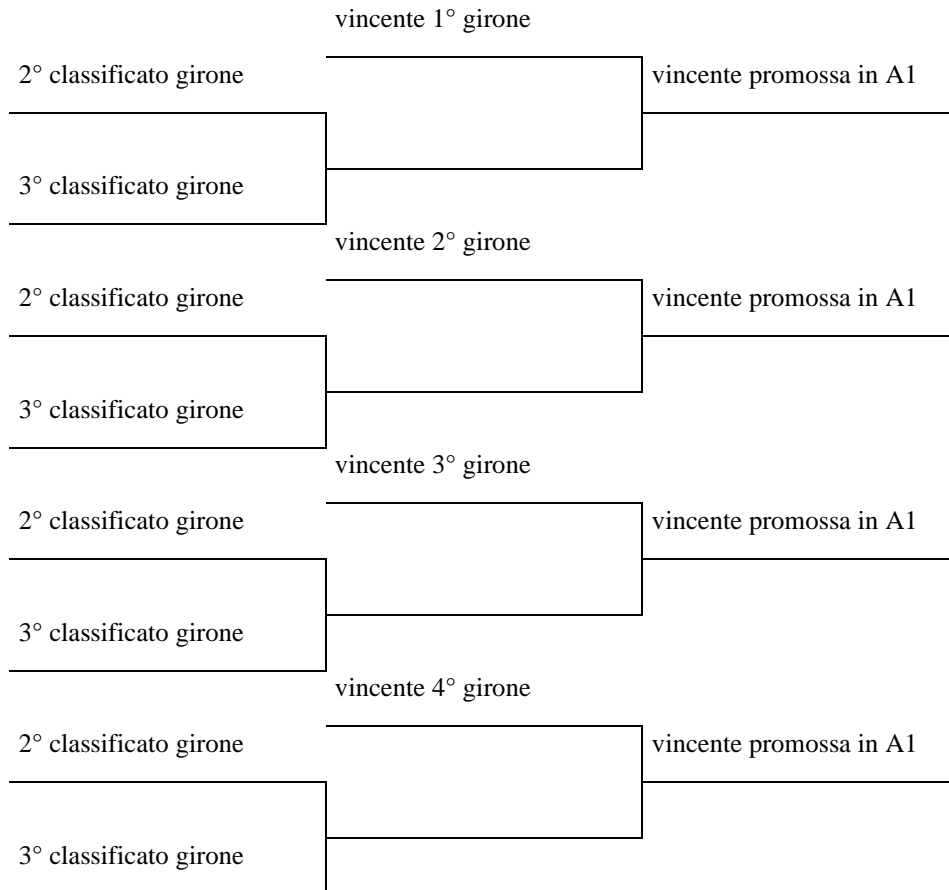


Tabellone per i PLAY OUT della A1 maschile

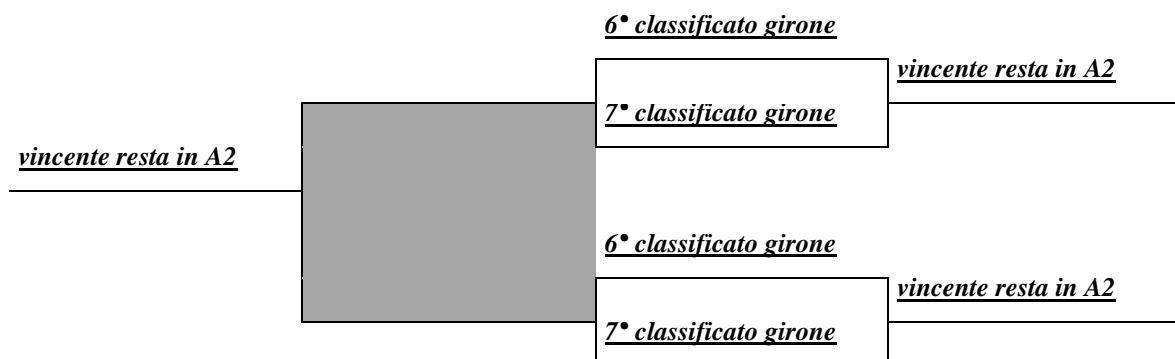


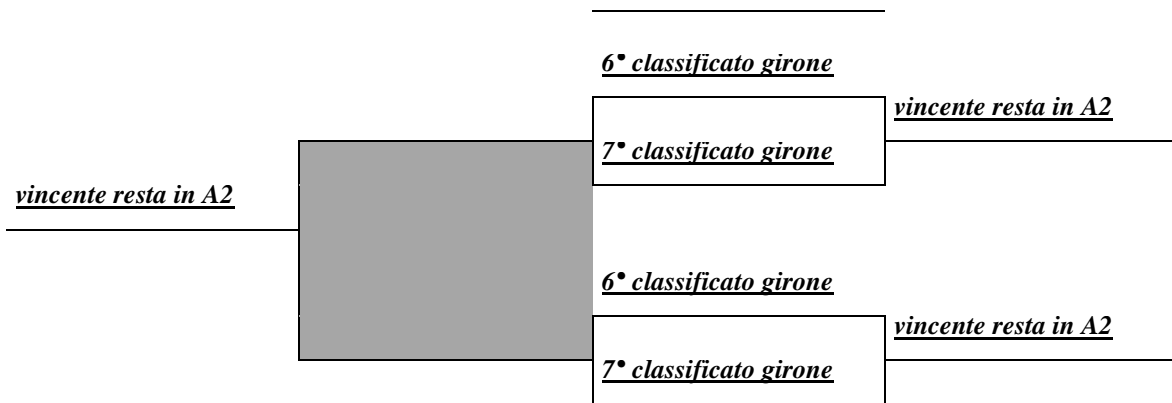
4° classificato girone

Tabellone per i PLAY OFF della A2 maschile

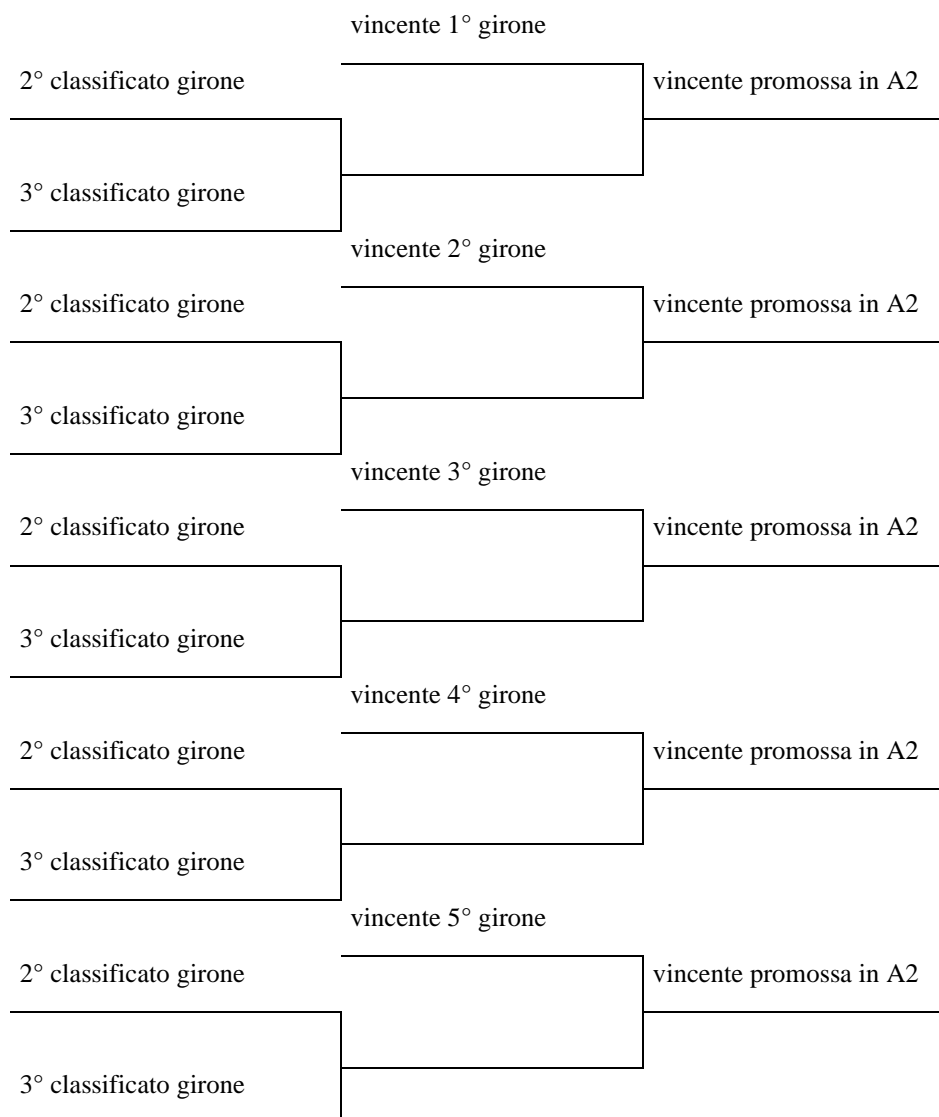


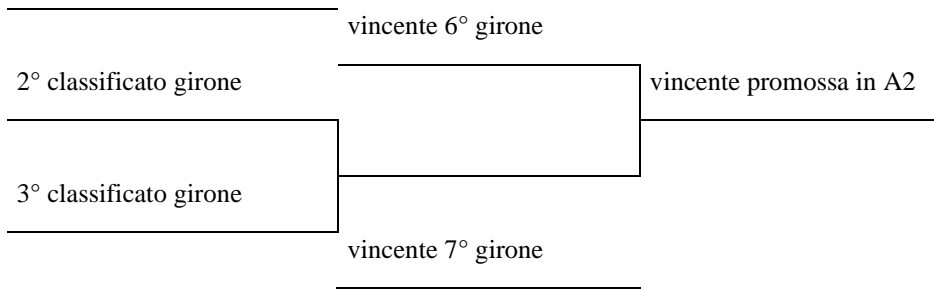
Tabellone per i PLAY OUT della A2 maschile



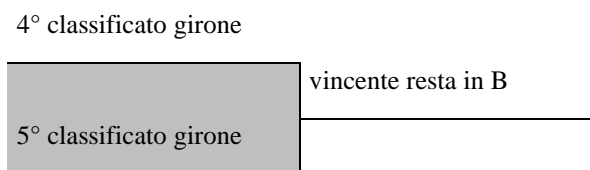
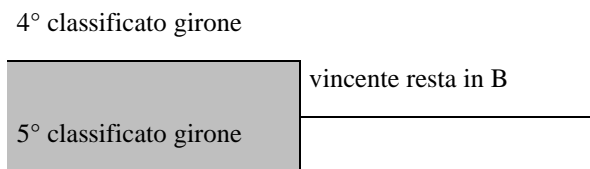
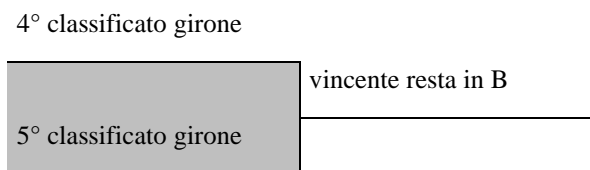
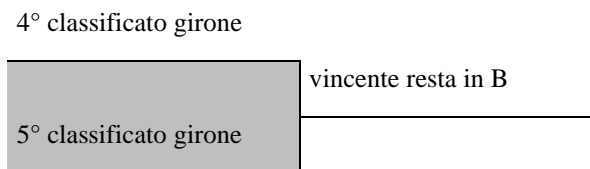
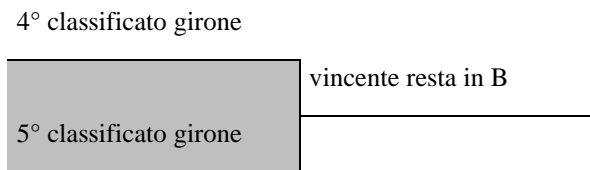
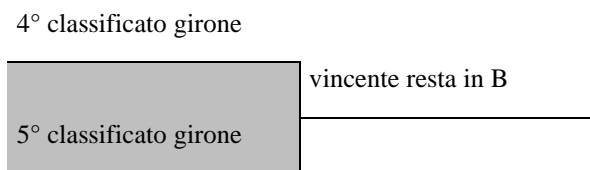


Tabellone per i PLAY OFF della B1 maschile

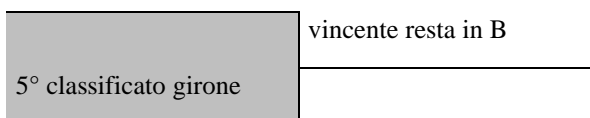




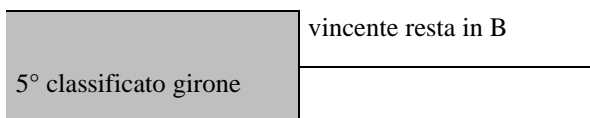
Tabellone per i PLAY OUT della B1 maschile



4° classificato girone



4° classificato girone



Tabellone per i PLAY OFF della B2 maschile

2° classificato girone



2° classificato girone



2° classificato girone



2° classificato girone



Tabellone per i PLAY OUT della B2 maschile

4° classificato girone



4° classificato girone



4° classificato girone



4° classificato girone



4° classificato girone



4° classificato girone



4° classificato girone

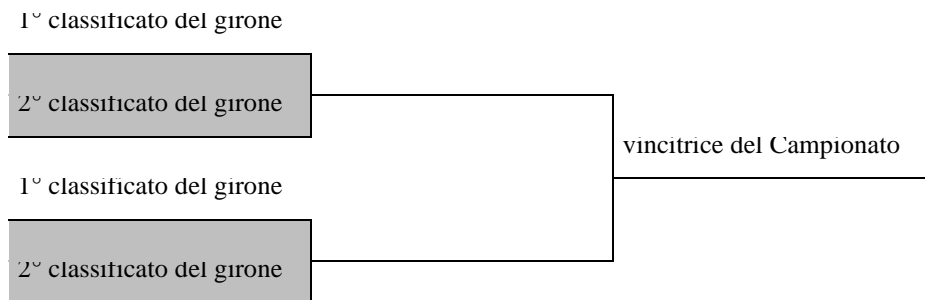


4° classificato girone

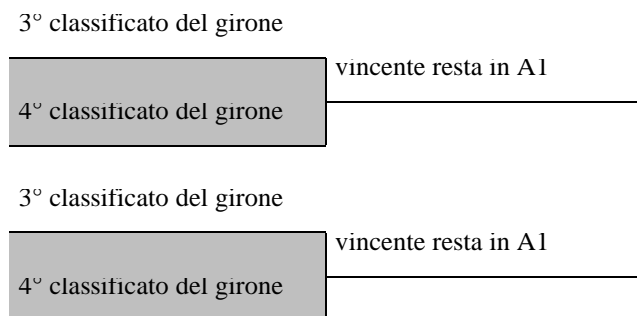
5° classificato girone

vincente resta in B2

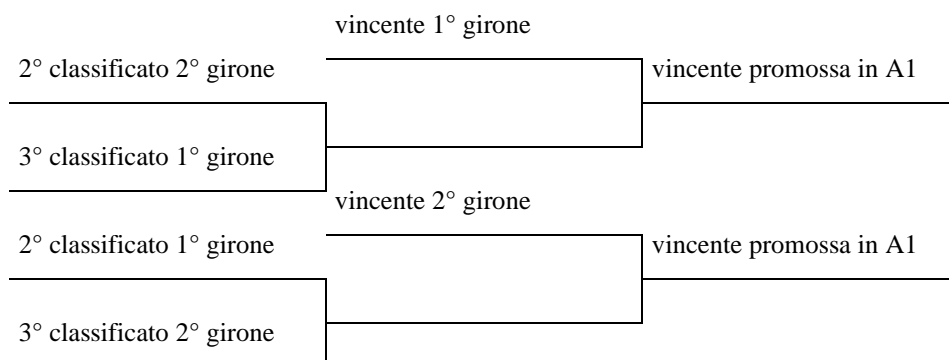
Tabellone per i PLAY OFF della A1 femminile



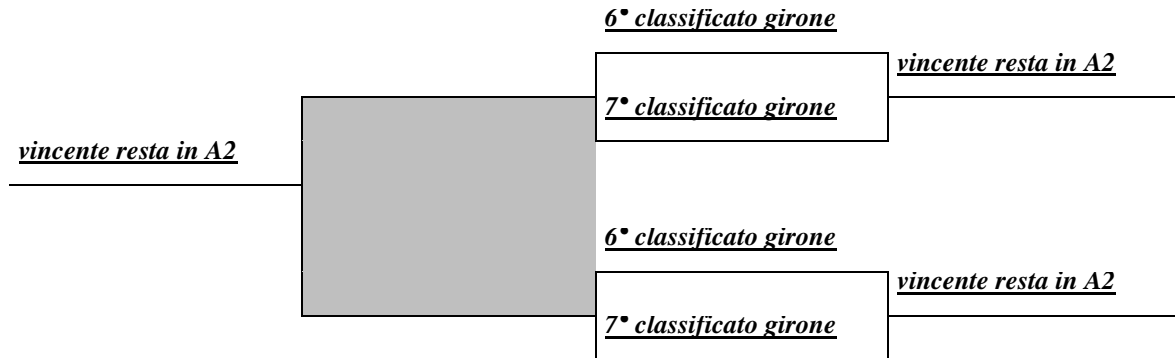
Tabellone per i PLAY OUT della A1 femminile



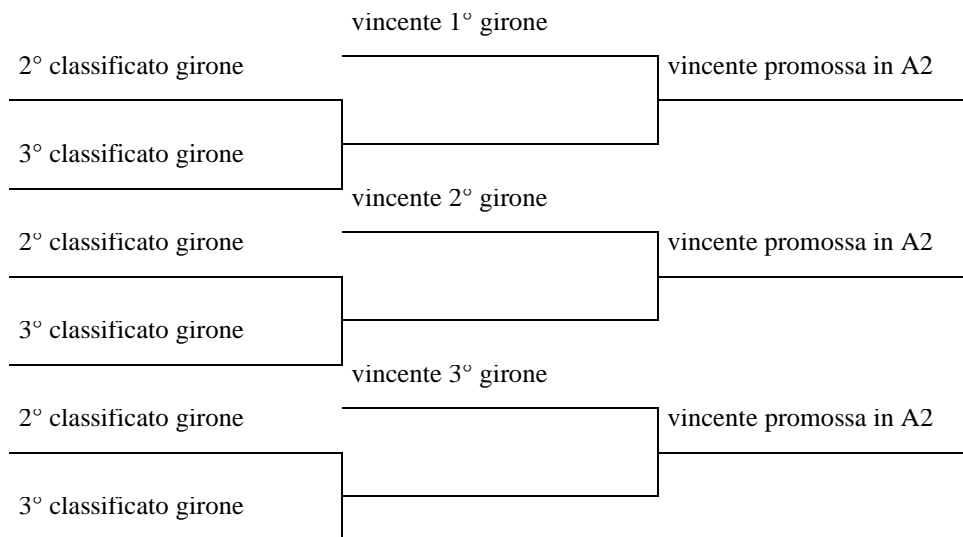
Tabellone per i PLAY OFF della A2 femminile



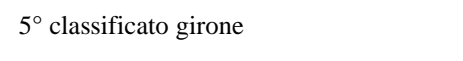
Tabellone per i PLAY OUT della A2 femminile



Tabellone per i PLAY OFF della B1 femminile



Tabellone per i PLAY OUT della B1 femminile



6° classificato girone

vincente resta in B1

5° classificato girone

6° classificato girone

vincente resta in B1

5° classificato girone

6° classificato girone

vincente resta in B1

Tabellone per i PLAY OFF della B2 femminile

2° classificato girone

2° classificato girone

vincente promossa in B1

2° classificato girone

2° classificato girone

vincente promossa in B1

Tabellone per i PLAY OUT della B2 femminile

4° classificato girone

5° classificato girone

vincente rimane in B2

4° classificato girone

5° classificato girone

vincente rimane in B2

4° classificato girone



4° classificato girone



d) Regole del Padel: nota FITP

Il Consiglio Federale, nella riunione del 24 novembre 2023, ha deliberato l’inserimento della seguente nota a piè di pagina 2 delle Regole del Padel:

²NOTA FITP: le Regole del padel in carrozzina sono pubblicate in Appendice XI del Regolamento tecnico sportivo con le diverse previsioni, specifiche per il padel in carrozzina, evidenziate in carattere maggiore ed in grassetto corsivo

2) GIUSTIZIA SPORTIVA

Provvedimenti degli Organi di Giustizia

Il Tribunale Federale

con provvedimento del 16 novembre 2023

ha condannato il sig. Roberto Bellantonio al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00.

Il Giudice Sportivo Nazionale

con provvedimenti del 3 novembre 2023:

n. 149/2023 ha condannato l'affiliato A.S.D. Beach Tennis Rosapineta al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 300,00 per la violazione di cui agli artt. 7.2.21 R.T.S. e 1 R.G.;

n. 150/2023 ha condannato l'affiliato A.S.D. Pura Vida Dilettantistico al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 300,00 per la violazione di cui agli artt. 7.2.21 R.T.S. e 1 R.G.;

n. 151/2023 ha condannato l'affiliato ASD Lucrezia Beach al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 530,00 per la violazione di cui agli artt. 7.2.21 R.T.S. e 1 R.G.;

n. 152/2023 ha condannato il tesserato Curzio Manucci al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00 per la violazione di cui agli artt. 2.13 R.T.S. e 1 R.G.;

con provvedimento del 6 novembre 2023:

n. 153/2023 ha condannato il tesserato Artsiom Sinitsyn al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 250,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 R.T.S. e 1 R.G.;

con provvedimenti del 10 novembre 2023:

n. 154/2023 ha condannato il tesserato Alessandro Ingarao al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00 per la violazione di cui agli artt. 2.14 R.T.S. e 1 R.G.;

n. 155/2023 ha condannato il tesserato Emanuele Sammatrice al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00 per la violazione di cui agli artt. 2.14 R.T.S. e 1 R.G.;

con provvedimenti del 17 novembre 2023:

n. 156/2023 ha condannato il tesserato Alessandro Caracciolo al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 250,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 R.T.S. e 1 R.G.;

n. 157/2023 ha condannato il tesserato Niccolò Ciavarella al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 250,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 R.T.S. e 1 R.G.;

n. 158/2023 ha condannato il tesserato Artsiom Sinitsyn al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 250,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 R.T.S. e 1 R.G.;

n. 159/2023 ha condannato la tesserata Ilaria Sposetti al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 250,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 R.T.S. e 1 R.G.;

Il Giudice Sportivo Territoriale della Toscana

con provvedimenti del 15 novembre 2023

- n. 3/2023** ha condannato il tesserato MATTEONI MATTEO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00 per la violazione di cui agli artt. 2.16 RTS e artt.1,20,21 RG;
- n. 13/2023** ha condannato il tesserato MAZZESCHI EDOARDO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 100,00 per la violazione di cui agli artt. 1.3.2 RTS e artt.1,20,21 RG;
- n. 10/2023** ha condannato il tesserato BAUDOINO ENRICO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 100,00 per la violazione di cui agli artt. 1.3.2 RTS e artt.1,20,21 RG;
- n. 11/2023** ha condannato il tesserato ARMENIACO LORENZO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 100,00 per la violazione di cui agli artt. 1.3.2 RTS e artt.1,20,21 RG;
- n. 12/2023** ha condannato il tesserato BILLI FRANCO al pagamento della sanzione pecuniaria di €200,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e artt.1,20,41 RG;
- n. 8/2023** ha condannato il tesserato BIONDI STEFANO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 100,00 per la violazione di cui agli artt. 1.3.2 RTS e artt.1,20,21 RG;
- n. 7//2023** ha condannato l'affiliato CIRCOLO TENNIS SUVERETO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00 per la violazione di cui agli artt. 7.2.17 RTS e artt. 1.20, 41 RG;
- n. 6//2023** ha condannato l'affiliato A.S.D. VALLEVERDE al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 100,00 per la violazione di cui agli artt. 7.2.26 RTS e artt. 1.20, 41 RG.

con provvedimenti del 22 novembre 2023

- n. 4/2023** ha condannato il tesserato PELLEGRINI ROBERTO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e artt.1,20,41 RG;
- n. 5/2023** ha condannato il tesserato ERCOLANI SAVERIO al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 200,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e artt.1,20,41 RG;
- n. 14/2023** ha condannato il tesserato CUSIMANO DAVIDE al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 100,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e artt.1,20,21 RG;
- n. 9/2023** ha condannato il tesserato VIVALDI MATTIA al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e artt.1,20,41 RG.

Il Giudice Sportivo Territoriale del Veneto

con provvedimenti del 13 novembre 2023

- n.35/2023** ha condannato il tesserato Ziliotto Rodolfo, al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3, comma 1 RTS e 1 RG;
- n.36/2023** ha condannato il tesserato De Togni Luca, al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3, comma 1 RTS e 1 RG;
- n.37/2023** ha condannato il tesserato Toniolo Stefano Valentino, al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3, comma 1 RTS e 1 RG;

n.38/2023 ha condannato il tesserato Toniolo Alessandro, al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3, comma 1 RTS e 1 RG.

Il Giudice Sportivo Territoriale dell'Emilia Romagna

con provvedimenti del 22 novembre 2023

n. 25/2023 ha condannato il tesserato Chiesa Francesco al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e 1 RG;

n. 26/2023 ha disposto l'archiviazione degli atti al tesserato Rubini Andrea Dante ai sensi degli artt.70 e seguenti del R.G;

n. 27/2023 ha condannato il tesserato Castaldi Federico al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e 1 RG;

n. 28/2023 ha disposto l'archiviazione degli atti al tesserato Grondelli Fulvio ai sensi degli artt.70 e seguenti del R.G;

n. 29/2023 ha condannato il tesserato Lais Filippo al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 50,00 per la violazione di cui agli artt. 2.3 RTS e 1 RG;

Il Giudice Sportivo Territoriale del Lazio

con provvedimenti del 13 novembre 2023

n 64/2023 ha condannato il tesserato Ponticelli Andrea al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 1.000,00 per la violazione di cui agli art. 1 RG, primo, secondo e terzo comma, in combinato disposto con l'art. 2.15 del R.T.S, e alla sanzione inibitiva della sospensione a termine da qualsiasi attività federale per mesi dieci;

n 65/2023 ha condannato il tesserato Chemin De Moraes Pedro al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 150,00 per la violazione di cui agli art. 1 RG, primo, secondo e terzo comma, in combinato disposto con l'artt. 1.3.1 e 2.3 del R.T.S.;

con provvedimenti del 16 novembre 2023

n 66/2023 ha condannato i tesserati Squadrani Marco, Meneschincheri Andrea al pagamento della sanzione pecuniaria di Euro 100,00 per la violazione di cui agli art. 1 RG, primo, secondo e terzo comma, in combinato disposto con l'art. 1.3.1 del R.T.S;

n 67/2023 ha archiviato il procedimento a carico del tesserato Iannini Francesco;

con provvedimenti del 17 novembre 2023

n 68/2023 ha archiviato il procedimento a carico del tesserato Marchio Lorenzo;

n 69/2023 ha archiviato il procedimento a carico dei tesserati Leonardi Massimiliano e Leonardi Federica;

con provvedimento del 20 novembre 2023

n 70/2023 ha archiviato il procedimento a carico del tesserato Di Nunzio Gabriele;

3) NUOVE AFFILIAZIONI 2023

Il Consiglio Federale, nella riunione del 24 novembre 2023, ha deliberato le seguenti nuove affiliazioni:

Denominazione	Regione	Comune	Discipline
SSD ARL POSEIDON CLUB	Campania	Ercolano	Tennis
BAMA ASD APS	Campania	Torrecuso	Padel
GLOBO PADEL ROMA SSD ARL	Lazio	Roma	Padel
BOCA LOCA PADDLE SSD ARL	Lazio	Ladispoli	Padel
BAM STATION SPORTING CLUB SSD ARL	Lazio	Frosinone	Tennis
LA TORRE SPORTING CLB SD ARL	Lazio	Roma	Tennis, Padel
VICARI 23 SSD ARL	Lazio	Fiano Romano	Padel
ASD POLISPORTIVA ATLETICO 2000	Lazio	Roma	Padel
PADEL INNOVATION ACADEMY SSD	Lazio	Fiumicino	Padel
TENNIS & CON SSD ARL	Lazio	Roma	Tennis
SSD WORLD SPORT SERVICE	Lazio	Roma	Padel
PADEL CAMPOROSSO ASD	Liguria	Camporosso	Padel
LMB TENNIS TEAM ASD	Lombardia	Malnate	Tennis
H2OSPORT SSD ARL	Lombardia	Vigevano	Tennis
ASSOCIAZIONE TENNIS PALAZZOLO ASD	Lombardia	Palazzolo sull'Oglio	Tennis, Padel
ENOVA SPORT ASD	Lombardia	Travagliato	Tennis, Padel
OPEN BEACH MARCHE SSD ARL	Marche	Fermo	Beach Tennis, Padel
PADEL 2000 SESTRIERE SSD ARL	Piemonte	Monaclieri	Padel
NEXT TENNIS ACADEMY SSD ARL	Piemonte	Torino	Tennis
ASD PADEL'S ISLAND	Piemonte	Bra	Padel

4) CLASSIFICHE FEDERALI DI TENNIS: variazioni d'ufficio disposte dalla Commissione Campionati e Classifiche

Variazioni di classifica in corso d'anno tennis - Commissione Campionati e Classifiche			
COGNOME	NOME	REGIONE	NUOVA CLASSIFICA
BLAIER PELED	SHAHAR	LOM	2.7
HENTSCHEL	MAXIMILIAN	LAZ	4.1
SEPP	KRISTIAN RUUDI	LOM	3.5
SPAUR	LEO	BZ	3.2

5) METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI DI TENNIS PER L'ANNO 2025

METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI 2025

1.PERIODO TEMPORALE CONSIDERATO

Viene considerata tutta l'attività agonistica svolta dal 30 ottobre 2023 al 3 novembre 2024. Sono conteggiati i tornei iniziati precedentemente ma non conclusi alla data del 29 ottobre 2023, mentre i tornei che si concluderanno dopo la data del 3 novembre 2024 non saranno presi in considerazione ma saranno conteggiati per le classifiche del successivo anno 2026.

Le date sopra indicate sono da intendersi di apertura e chiusura dell'intera manifestazione e non del singolo tabellone disputato. Le date di riferimento valide sono quelle presenti nel PUC (Portale Unico delle Competizioni).

Sono conteggiati i risultati delle singole giornate di gara dei campionati e delle manifestazioni a squadre che si siano disputate nel periodo temporale considerato descritto nel precedente comma.

Ai fini delle classifiche si devono considerare sia le vittorie che le sconfitte ottenute all'interno dell'attività individuale e a squadre, con i limiti temporali sopra indicati e con le modalità di seguito riportate.

Per quanto riguarda l'attività del 2023 si farà riferimento alle classifiche 2024.

2.ATTIVITÀ CONSIDERATA

2.1 ATTIVITA' SVOLTA IN ITALIA

Vengono considerati tutti i Campionati ed i tornei, individuali ed a squadre, indetti o approvati dalla F.I.T.P., anche tramite i Comitati regionali, inclusi nei calendari ufficiali della attività agonistica.

L'attività internazionale svolta in Italia viene considerata sulla base dei singoli risultati ottenuti. Tale attività viene acquisita d'ufficio ed i giocatori non devono comunicare i risultati (i tornei saranno acquisiti entro ogni promozione nel corso dell'anno). I tabelloni di consolazione non saranno conteggiati nel calcolo delle classifiche federali.

Vengono inoltre considerati, con punteggi ridotti, i tornei organizzati dagli EPS convenzionati con la FITP che assegnano punteggi validi per il conseguimento della classifica FITP.

L'attività agonistica under 10 non dà diritto ad alcun punteggio per la classifica ed i tesserati under 10 non possono avere una classifica diversa da 4NC tranne eventuali giocatori individuati dal Settore tecnico Nazionale al termine dell'attività agonistica (3 novembre 2024).

2.2 ATTIVITA' SVOLTA ALL'ESTERO

La valutazione dei risultati ottenuti all'estero avverrà esclusivamente sulla base del ranking internazionale o nazionale estero posseduto in data 1° novembre 2024 secondo le equiparazioni previste da Tabella 7, Tabella 8 e Tabella 10 del presente regolamento. Non saranno valutati i singoli tornei disputati.

- a) Ai giocatori appartenenti al settore under 10 (giocatori nati nell'anno 2014) non è consentita la partecipazione ai tornei o campionati all'estero.
- b) I giocatori appartenenti ai settori under 12/14/16/18 devono richiedere il nulla osta per lo svolgimento dell'attività all'estero. Tale richiesta deve essere indirizzata a torneialleestero@fitp.it entro e non oltre il 31 marzo 2023 utilizzando il modulo presente nel

sito <https://www.fitp.it/Campionati-tornei-e-classifiche/Classifiche/Attivita-internazionale/modulo-richiesta-endorsement> .

- c) I giocatori over 18, ad esclusione di quelli classificati nella prima categoria, sono tenuti a comunicare preventivamente la partecipazione a tornei o campionati all'estero. Tale comunicazione deve essere effettuata a torneialleestero@fitp.it.
- d) L'attività svolta all'estero nell'ambito dei settori over (es. tornei ITF senior tour), ad eccezione dei mondiali veterani a squadre (Articolo 3.4), non verrà presa in considerazione ai fini delle classifiche italiane.

3.CALCOLO DELLA CLASSIFICA

La classifica è definita dal coefficiente di rendimento e dai meccanismi di promozione e retrocessione appresso riportati.

3.1 IL COEFFICIENTE DI RENDIMENTO

Il coefficiente di rendimento si ricava sommando il punteggio per le migliori vittorie nel numero di seguito indicato, ed i bonus previsti. Tale coefficiente non costituisce in alcun modo un capitale di cui poter usufruire per l'anno successivo.

3.2 COME SI ACQUISISCONO I PUNTI

I punti si acquisiscono sconfiggendo i giocatori avversari valutati in base alla loro classifica, come appresso descritto. Le vittorie per assenza non danno punteggio, mentre quelle per ritiro dell'avversario sono valide per l'attribuzione dei punti se l'incontro è effettivamente iniziato.

Vittoria su giocatore meglio classificato di due gruppi o più:	+ 120 punti
Vittoria su giocatore meglio classificato di un gruppo:	+ 90 punti
Vittoria su giocatore di pari classifica:	+ 60 punti
Vittoria su giocatore di un gruppo inferiore:	+ 30 punti
Vittoria su giocatore di due gruppi inferiore:	+ 20 punti
Vittoria su giocatore di tre gruppi inferiore:	+ 15 punti
Vittoria su giocatore di quattro o più gruppi inferiore:	0 punti

I suddetti punteggi sono decurtati delle percentuali appresso indicate se ottenuti nell'ambito di tornei, campionati e manifestazioni a squadre riservati al settore veterani.

Over/Lady 30-35-40-45: nessuna decurtazione

Over/Lady 50-55-60-65: decurtazione del 20%

Over/Lady 70-75-80: decurtazione del 40%

ATTENZIONE:

Se nel corso del periodo temporale considerato ai fini delle classifiche (precedentemente descritto) si incontrano giocatori che mutino la propria classifica a seguito della pubblicazione delle classifiche valide per il 2024 (ivi comprese le variazioni di metà anno e le variazioni d'ufficio nel

corso dell'anno), tale ultima classifica sarà presa in considerazione ai fini di tutti i successivi calcoli (Le variazioni in negativo previste per luglio non avranno valore retroattivo). **LE CLASSIFICHE DI FINE ANNO (PUBBLICAZIONE DI DICEMBRE) NON HANNO UN EFFETTO RETROATTIVO**

3.3 RISULTATI PRESI IN CONSIDERAZIONE

Per determinare il coefficiente di rendimento si sommano solo le migliori vittorie in numero limitato, definito nella tabella sottostante, in funzione della classifica del giocatore interessato.

TABELLA 1

Classifiche	numero base delle vittorie prese in considerazione
IV categoria NC IV categoria 6° gruppo IV categoria 5° gruppo IV categoria 4° gruppo	6
IV categoria 3° gruppo IV categoria 2° gruppo IV categoria 1° gruppo	7
III categoria 5° gruppo III categoria 4° gruppo III categoria 3° gruppo	8
III categoria 2° gruppo III categoria 1° gruppo	9
II categoria 8° gruppo II categoria 7° gruppo	10
II categoria 6° gruppo II categoria 5° gruppo	11
II categoria 4° gruppo	12
II categoria 3° gruppo	14
II categoria 2° gruppo	15
II categoria 1° gruppo	16

Al suddetto numero base delle vittorie si possono aggiungere vittorie supplementari il cui numero è calcolato in funzione del valore della formula

$$V-E-(2*I) - (3*G),$$

dove **V** corrisponde al numero totale di vittorie (comprese quelle per assenza o ritiro),

E al numero di sconfitte con pari classifica (comprese quelle per ritiro ad incontro iniziato),

I al numero di sconfitte con giocatori di classifica di un gradino inferiore (comprese quelle per ritiro ad incontro iniziato),

e **G** al numero di sconfitte con giocatori di classifica di due o più gradini inferiori (comprese quelle per ritiro ad incontro iniziato).

Nei coefficienti appena citati non vengono conteggiate le partite di doppio.

Le sconfitte per assenza, (a prescindere dalla motivazione e/o giustificazione delle stesse), vengono conteggiate come segue:

- le sconfitte per assenza contro giocatori di classifica superiore non vengono mai conteggiate ai fini di questo articolo;

- le prime due sconfitte per assenza contro giocatori di classifica pari o inferiore non vengono mai conteggiate ai fini di questo articolo;
- la terza sconfitta per assenza contro giocatori di classifica pari o inferiore viene conteggiata all'interno del parametro **E**
- la quarta sconfitta per assenza contro giocatori di classifica pari o inferiore viene conteggiata all'interno del parametro **I**
- la quinta e le ulteriori sconfitte per assenza contro giocatori di classifica pari o inferiore vengono conteggiate all'interno del parametro **G**.

TABELLA 2

IV categoria	vittorie supplementari prese in considerazione
Da 0 a 5	+1
Da 6 a 10	+2
Da 11 a 15	+3
Da 16 a 20	+4
21 e più	+5

III categoria	vittorie supplementari prese in considerazione
Da 0 a 6	+1
Da 7 a 12	+2
Da 13 a 18	+3
Da 19 a 24	+4
25 e più	+5

II categoria Da 8° a 5° gruppo	vittorie supplementari prese in considerazione
Da 0 a 7	+1
Da 8 a 14	+2
Da 15 a 21	+3
Da 22 a 28	+4
29 e più	+5

II categoria da 4° a 1° gruppo	vittorie supplementari prese in considerazione
Da 0 a 8	+1
Da 9 a 16	+2
Da 17 a 24	+3
Da 25 a 32	+4
Da 33 a 40	+5
41 e più	+6

Al suddetto numero base delle vittorie si possono aggiungere vittorie supplementari il cui numero è calcolato in funzione del valore della formula

$$V-E-(2*I) - (3*G),$$

Limitatamente alla seconda categoria il numero dei risultati da prendere in considerazione per il calcolo sarà ridotto come da tabella seguente, qualora il risultato della formula $V-E-(2*I) - (3*G)$ risulti negativo

II categoria Da 8° a 5° gruppo	vittorie supplementari prese in considerazione
Da -1 a -20	-1
Oltre -21	-2

II categoria da 4° a 1° gruppo	vittorie supplementari prese in considerazione
Da -20 a -30	-1
Oltre -31	-2

3.4 BONUS

a) ASSENZA DI SCONFITTE

Per totale assenza di sconfitte negli incontri di singolare (comprese quelle per assenza) contro giocatori di classifica pari od inferiore (avendo incontrati almeno cinque avversari di tale classifica):

+ 50 punti per i giocatori di quarta categoria

+ 100 punti per i giocatori di seconda e terza categoria.

Il premio di cui alla lettera “A” non può essere conseguito dai giocatori classificati 4.NC.

b) VINCITORI DI TORNEI

Al vincitore di un torneo con almeno sedici partecipanti effettivi nelle gare maschili e otto effettive in quelle femminili (dove per partecipanti effettivi si intende coloro che abbiano disputato almeno un incontro) è assegnato il 50% del punteggio corrispondente ad una vittoria supplementare su un giocatore con classifica pari a quella del miglior classificato che abbia effettivamente partecipato.

Nel caso in cui il miglior partecipante sia il vincitore del torneo il bonus sarà pari al 50% della vittoria con il secondo miglior partecipante effettivo.

Nei tornei che hanno un punteggio decurtato il bonus per la vittoria non sarà decurtato per i tornei descritti all'articolo 4.1, mentre saranno decurtati della stessa percentuale prevista per i singoli incontri individuali per i tornei descritti al punto 4.2.

Il bonus è assegnato anche ai vincitori delle conclusioni delle sezioni intermedie dei tabelloni (limitatamente alla conclusione di vertice di ogni categoria e 4.NC) nei soli tornei Open o di categoria, con almeno sedici partecipanti effettivi nelle gare maschili e otto effettive in quelle femminili (si devono considerare compressivamente tutti i partecipanti effettivi ad una sezione della categoria che dobbiamo concludere e non solo quelli del tabellone di conclusione) ⁽³⁾.

Sono assegnati un massimo di due bonus per vittorie di torneo.

Nessun bonus è attribuibile ai qualificati uscenti delle varie sezioni che compongono un tabellone.

c) INCONTRI VINTI NEI CAMPIONATI INDIVIDUALI

Per ogni incontro vinto nei campionati individuali assoluti, in quelli di II, III e IV categoria ed in quelli dei settori veterani e giovanili (compresi il torneo di qualificazione regionale ed il torneo di qualificazione nazionale giovanile che si svolge immediatamente prima dei Campionati stessi), viene accreditato un bonus di 15 punti con un limite massimo di 75 punti per le fasi nazionali e 45 punti per le fasi regionali. I bonus sono cumulabili.

Esempio: un giocatore vince 2 incontri nel campionato regionale giovanile, altri due incontri nel campionato individuale assoluto regionale e 3 incontri nel campionato nazionale giovanile. Il bonus

spettante è di 45 punti per le fasi regionali (pur avendo vinto 4 incontri in questi campionati) e altri 45 punti per le fasi nazionali.

d) VINCITORI DI CAMPIONATI INDIVIDUALI NAZIONALI

I giocatori vincitori dei Campionati individuali di II e III categoria (sola fase nazionale) acquisiscono un ulteriore bonus, cumulabile, di 200 punti; mentre i vincitori dei Campionati individuali dei settori veterani e giovanili (sola fase nazionale) acquisiscono un ulteriore bonus, cumulabile, di 100 punti.

e) VINCITORI DI CAMPIONATI INDIVIDUALI REGIONALE

I giocatori vincitori dei Campionati individuali assoluti, di II, III e IV categoria acquisiscono un bonus di 50 punti; mentre i vincitori dei Campionati regionali dei settori veterani e giovanili (compresi il torneo di qualificazione regionale ai campionati nazionali giovanili) acquisiscono un ulteriore bonus, cumulabile, di 25 punti.

f) INCONTRI VINTI NEI TORNEI DI PREQUALIFICAZIONI AL TORNEO “BNL-INTERNAZIONALI D’ITALIA”

Per ogni incontro vinto nei tornei di prequalificazioni agli internazionali d’Italia BNL (limitatamente ai tornei agonistici), viene accreditato un bonus di 10 punti con un limite massimo di 30 punti, pur se conquistati in diversi tornei di prequalificazioni BNL.

g) INCONTRI VINTI NEL MASTER GRAND PRIX VETERANI NAZIONALE

Per ogni incontro vinto nel Master Grand Prix veterani, viene accreditato un bonus di 15 punti con un limite massimo di 45 punti. Tale bonus è cumulabile con quello indicato nel punto “C” fino ad un massimale complessivo di 75 punti.

h) VITTORIE INCONTRI DI DOPPIO NEI CAMPIONATI A SQUADRE: AFFILIATI (SERIE A, B, C, D) GIOVANILI, VETERANI

Relativamente ai soli campionati a squadre disputati in Italia del campionato degli affiliati ⁽¹⁾, giovanili (ad eccezione del campionato under 10) e veterani, le vittorie ottenute negli incontri di doppio comporteranno l’attribuzione di 25 punti per ogni vittoria base inutilizzata ⁽²⁾ dagli incontri di singolare (ivi comprese quelle che attribuiscono zero punti).

(1)ATTENZIONE:

Il Campionato degli Affiliati è composto dalla Serie A1, Serie A2, Serie B1, Serie B2, Serie C e Serie D (tutte le divisioni). Nessun altro campionato o manifestazione a squadre (es. il campionato invernale) concorre per l’assegnazione di questo bonus.

Esempio: un giocatore di classifica 3’4 prende in esame le migliori otto vittorie. Ha ottenuto sei vittorie di singolare e tre di doppio; pertanto, non avendo raggiunto le otto vittorie di singolare il suo coefficiente sarà dato dalla somma punti data delle sei vittorie di singolare e da altri 50 punti (2*25 punti) grazie a due dei tre incontri di doppio. Il terzo doppio non conferisce punti essendo la nona vittoria.

Le partite di doppio non vengono conteggiate a sostituzione di vittorie supplementari inutilizzate, ma solamente per le vittorie base.

Le vittorie in doppio per assenza degli avversari non permettono di conteggiare alcun bonus.

Le vittorie in doppio al di fuori dei settori sopra indicati, ad esempio manifestazioni invernali o tornei a squadre, non sono conteggiate.

Non può essere effettuata la sostituzione di una vittoria di singolare con una di doppio nei casi in cui la prima valga meno di 25 punti.

(2)ATTENZIONE:

Gli incontri disputati che attribuiscono un punteggio diverso da zero ma inferiore a 25 punti NON sono mai da considerare “inutilizzati”; quindi, NON possono essere sostituiti nel calcolo dal punteggio derivante dalle vittorie negli incontri di doppio.

③)ATTENZIONE:

Sono considerati “partecipanti effettivi” tutti gli iscritti che abbiano preso parte ad almeno un incontro di una Sezione della categoria da concludere a prescindere da quanti poi effettivamente parteciperanno alla conclusione della sezione stessa. Il bonus è riferito esclusivamente alla conclusione della sezione apicale di ogni categoria (con sezione apicale si intende la sezione in cui partecipano i giocatori con più alta classifica della categoria). Ad esempio, se nell’ambito della IV categoria vengono disputate più conclusioni delle sezioni intermedie solo la conclusione della sezione che ha portato alla qualificazione al tabellone di III categoria attribuirà il bonus.

i) ALTRI BONUS

Avranno nel 2025 una classifica minima di un gruppo superiore a quella di inizio 2024:

- 1) I giocatori giunti ai quarti di finale nella gara di singolare dei Campionati italiani individuali nazionali di III categoria *
- 2) I vincitori dei campionati individuali veterani *
- 3) I giocatori componenti della rappresentativa nazionale giunta al primo, secondo o terzo posto nell’ambito dei mondiali veterani a squadre *

*Le classifiche minime di cui ai punti 1, 2 e 3 qualora il giocatore rientri nella seconda categoria NON saranno applicate; tuttavia, a quei giocatori verrà garantita la NON retrocessione rispetto alla classifica di inizio anno.

Avranno altresì una classifica minima pari a quella di inizio anno 2024 i giocatori componenti della rappresentativa nazionale giunta tra il 4° e l’8° posto nell’ambito dei mondiali veterani a squadre. Nessun ulteriore bonus viene attribuito ai vincitori dei campionati regionali o nazionali a squadre. I bonus descritti nel presente paragrafo “BONUS” sono indipendenti dalla tipologia di punteggio adottata nella manifestazione.

TABELLA 3

TABELLA RIEPILOGATIVA DEI BONUS:

TIPOLOGIA DI CAMPIONATO INDIVIDUALE	BONUS PER VITTORIA FINALE		NOTE	BONUS PER OGNI INCONTRO VINTO	
	FASE REGIONALE * E *	FASE NAZIONALE E		FASE REGIONALE * *	FASE NAZIONALE E
CAMPIONATI ASSOLUTI	50	-----	CUMULABILE	15 (MAX 45)	-----
CAMP. 2^ E 3^ CAT	50	200	CUMULABILE	15 (MAX 45)	15 (MAX 75)
CAMP. OVER	25	100	CUMULABILE	15 (MAX 45)	15 (MAX 75)

MASTER NAZIONALE GRAND PRIX VETERANI	----	-----	CUMULABILE		15 (MAX 75)
CAMP. UNDER	25	100	CUMULABILE	15 (MAX 45)	15 (MAX 75)
CAMP. 4^ CAT	50	-----	CUMULABILE	15 (MAX 45)	-----
TORNEI DI PRE-QUALIFICAZIONE AGLI INTERNAZIONALI D'ITALIA			CUMULABILE	10 (MAX 30)	

* O PROVINCIALE, LIMITATAMENTE ALLE PROVINCE AUTONOME DI TRENTO E BOLZANO

4. RIDUZIONE DEI PUNTI

4.1 Tornei sperimentali o con adozione di punteggio ridotto

NON sono soggetti a decurtazione tutti i risultati ottenuti nelle competizioni, individuali e a squadre, di qualsiasi classifica e categoria di età che si svolgono con i punteggi ridotti, relativi alla partita corta e/o al tie-break decisivo, previsti nell'Appendice V delle Regole di Tennis.

Si definiscono pertanto le seguenti tipologie di punteggio adottate:

- A) Due set su tre a 6 giochi: punteggio intero
- B) Due set su tre a 6 giochi con no advantage: punteggio intero
- C) Due set su tre a 6 giochi con tie-break decisivo (a 7 o 10 punti) al posto del terzo set: punteggio intero
- D) Due set su tre a 6 giochi con tie-break decisivo (a 7 o 10 punti) al posto del terzo set e no-advantage: punteggio intero
- E) Due set su tre a 4 giochi: punteggio ridotto
- F) Due set su tre a 4 giochi con no advantage: punteggio ridotto
- G) Due set su tre a 4 giochi con no advantage e tie-break decisivo dell'incontro (a 7 o 10 punti) al posto del terzo set: punteggio ridotto
- H) Tre set su cinque a 4 giochi (con o senza no advantage e tie-break decisivo dell'incontro): punteggio ridotto
- I) Tre set su cinque a 6 giochi (con o senza no advantage e tie-break decisivo dell'incontro): punteggio intero

I punti vittorie ottenuti nelle competizioni individuali a punteggio ridotto (punti E,F,G,H) prevedono un massimale in base alla propria classifica, secondo quanto previsto dalla tabella 4 (vedere esempio pratico in calce al Metodo).

4.2 Tornei organizzati in collaborazione con Enti di promozione sportiva riconosciuti dalla FITP.

Ai fini delle classifiche vi è una decurtazione del 40 %. Le formule che possono essere adottate sono le seguenti:

Tornei con incontri disputati al meglio di tre *set*

Tornei con incontri disputati al meglio di tre *set*, con *set* ‘corto’

Tornei con incontri disputati in un *set*

Tornei con incontri disputati in un *set*, con *set* ‘corto’

4.3 Tornei e manifestazioni a squadre del settore veterani

I risultati ottenuti nell’ambito di tornei e manifestazioni a squadre riservati al settore veterani non prevedono un massimale del 25 % del totale, indicato al successivo punto 5 ma sono decurtati con le seguenti percentuali:

Over/Lady 30-35-40-45: nessuna decurtazione

Over/Lady 50-55-60-65: decurtazione del 20%

Over/Lady 70-75-80: decurtazione del 40%

Gli incontri del settore veterani disputati a punteggio ridotto, (punti E, F, G, H) indicati al punto 4.1, sono pertanto decurtati di tali percentuali ma non prevedono l’applicazione del massimale di cui all’articolo 4.1

5. NORME PER PROMOZIONI E RETROCESSIONI

I punteggi che determinano la promozione e la retrocessione sono riportate nella tabella sottostante, tuttavia i punti ottenuti nei tornei con punteggio ridotto (partita corta a 4 giochi) possono concorrere per un massimo del 50% del totale. (Esempio un giocatore di classifica 4.1 deve fare 505 punti per essere promosso. Solamente 253 punti (ovvero il 50%) può essere ottenuto nell’ambito di tornei disputati con punteggio ridotto a quattro giochi. Mentre deve fare 255 o meno punti per retrocedere e di questi solo 128 punti (ovvero il 50%) possono essere ottenuti in tornei con punteggio ridotto). AI fini del calcolo della percentuale viene effettuato un arrotondamento (per difetto per i decimali da 1 a 4 e per eccesso per i decimali da 5 a 9).

TABELLA 4

classifica di partenza	punti per la promozione al gradino superiore		punti per la retrocessione	
	MASCHILE	FEMMINILE	MASCHILE	FEMMINILE
	Tra parentesi, e con l’asterisco, è indicato il punteggio massimo conseguibile nei tornei con punteggio ridotto (partita corta)			
IV categoria NC	65 e più (*33)	65 e più (*33)		
IV categoria 6° gruppo	95 e più (*48)	95 e più (*48)	30 e meno (*15)	30 e meno (*15)
IV categoria 5° gruppo	180 e più (*90)	180 e più (*90)	70 e meno (*35)	70 e meno (*35)
IV categoria 4° gruppo	285 e più (*143)	285 e più (*143)	115 e meno (*58)	95 e meno (*48)
IV categoria 3° gruppo	365 e più (*183)	365 e più (*183)	170 e meno (*85)	150 e meno (*75)
IV categoria 2° gruppo	430 e più (*215)	430 e più (*215)	220 e meno (*110)	205 e meno (*103)

IV categoria 1° gruppo	505 e più (*253)	485 e più (*243)	255 e meno (*128)	220 e meno (*110)
III categoria 5° gruppo	535 e più (*268)	505 e più (*253)	315 e meno (*158)	240 e meno (*120)
III categoria 4° gruppo	565 e più (*283)	525 e più (*263)	345 e meno (*173)	285 e meno (*143)
III categoria 3° gruppo	600 e più (*300)	545 e più (*273)	380 e meno (*190)	325 e meno (*163)
III categoria 2° gruppo	630 e più (*315)	575 e più (*288)	420 e meno (*210)	355 e meno (*178)
III categoria 1° gruppo	670 e più (*335)	600 e più (*300)	440 e meno (*220)	400 e meno (*200)
II categoria 8° gruppo	705 e più (*353)	630 e più (*315)	475 e meno (*238)	420 e meno (*210)
II categoria 7° gruppo	735 e più (*368)	670 e più (*335)	505 e meno (*253)	460 e meno (*230)
II categoria 6° gruppo	775 e più (*388)	705 e più (*353)	535 e meno (*268)	495 e meno (*248)
II categoria 5° gruppo	820 e più (*410)	775 e più (*388)	565 e meno (*283)	525 e meno (*263)
II categoria 4° gruppo	860 e più (*430)	820 e più (*410)	600 e meno (*300)	555 e meno (*278)
II categoria 3° gruppo	905 e più (*453)	850 e più (*425)	630 e meno (*315)	590 e meno (*295)
II categoria 2° gruppo	945 e più (*473)	890 e più (*445)	660 e meno (*330)	630 e meno (*315)
II categoria 1° gruppo			695 e meno (*348)	670 e meno (*335)

La promozione avviene gradino per gradino, nel modo seguente: il giocatore che ha un punteggio per la promozione al gradino superiore viene collocato provvisoriamente in questo scaglione; poi il suo coefficiente viene ricalcolato sulla base della nuova classifica: se il nuovo punteggio è sufficiente per un'altra promozione, il giocatore viene collocato nel gradino superiore e si ripete il meccanismo descritto, altrimenti resta in tale gradino ed il suo coefficiente di rendimento sarà l'ultimo calcolato. Si può retrocedere di un solo gruppo ogni anno.

Esempio pratico. Consideriamo il caso di un 1° gruppo di III categoria che ha battuto 3 giocatori classificati 8° gruppo di II cat., 8 giocatori classificati come lui, 1 giocatore di classifica di un gruppo inferiore, ha subito sconfitte con 3 giocatori classificati 8° gruppo di II cat. Il suo punteggio sarà di 880 punti calcolati nel modo seguente. Come 1° gruppo di terza cat., somma le migliori 10 vittorie, cioè le 3 contro giocatori di un gradino superiore e 5 di quelle con i pari classifica per cui: $(3 \times 90 = 270 \text{ punti per le tre vittorie sui giocatori II cat. } 8^\circ \text{ gr.}) + (7 \times 60 = 420 \text{ punti per le cinque vittorie sui giocatori III cat. } 1^\circ \text{ gr.}) + 100 \text{ punti per assenza di sconfitte con giocatori di classifica pari o inferiore. Si aggiungono poi le vittorie supplementari date dalla formula } V-E-(2*I)-(3*G), \text{ che restituisce il valore di } 9 \text{ e quindi due vittorie supplementari (una è la restante vittoria con il pari classifica, l'altra è con quella contro il giocatore di classifica di un gruppo inferiore, per cui } 60+30 = 90 \text{ punti).$

Poiché il punteggio minimo per la promozione al gradino superiore di un 3.1 è uguale a 670 il giocatore passa II categoria 8° gruppo.

A questo punto si calcola nuovamente il punteggio, sulla base della nuova classifica, nel modo seguente. Essendo diventato 8° gruppo di seconda cat., somma le migliori 11 vittorie, vale a dire le

3 contro giocatori, a questo punto dello stesso gruppo, e 8 di quelle con i giocatori III cat. 1° gr., a questo punto di un gruppo inferiore, per cui: $(3 \times 60 = 180$ punti per le tre vittorie sui giocatori II cat. 8° gr.) $+ (8 \times 30 = 240$ punti per le sei vittorie sui giocatori III cat. 1° gr.) . Per le vittorie supplementari il coefficiente ora è di 6 (V=9, E=3, I=0, G=0) e quindi si considererà la vittoria contro il 3.2 (20 punti). Non spettando più il bonus per assenza di sconfitte con giocatori di classifica pari od inferiore avremo un totale di 420. Poiché il punteggio minimo per la promozione al gradino superiore di un II categoria 8° gruppo è uguale a 705 il giocatore rimane II categoria 8° gruppo con coefficiente di rendimento 420.

6. DISPOSIZIONI PARTICOLARI

6.1 DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER I GIOCATORI DI PRIMA CATEGORIA (ARMONIZZAZIONE)

La I^a categoria comprende i 20 giocatori meglio piazzati nei primi 500 posti della classifica mondiale ATP e le 10 giocatrici meglio piazzate nei primi 400 posti di quella WTA, disponibili il 1° novembre 2024, elencati secondo l'ordine occupato in tali classifiche.

6.2 DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER I GIOCATORI DI SECONDA CATEGORIA (ARMONIZZAZIONE)

Indipendentemente dai criteri sopra esposti, i giocatori appartenenti alla II categoria saranno formati da un numero massimo di giocatori come da indicizzazioni della tabella sottostante.

	Maschile	Femminile
II categoria 1° gruppo	40	15
II categoria 2° gruppo	70	20
II categoria 3° gruppo	100	30
II categoria 4° gruppo	150	55
II categoria 5° gruppo	230	80
II categoria 6° gruppo	310	120
II categoria 7° gruppo	450	160
II categoria 8° gruppo	590	200

Se il numero dei giocatori aventi diritto ad essere inseriti in questi gruppi secondo i criteri sopra esposti fosse eccedente, sarà fatta per tali gruppi una graduatoria (dalla quale saranno esclusi i giocatori già retrocessi ed i giocatori a cui è stata attribuita una classifica in base alle tabelle 5, 6, 7, 8, 9 e 10 del presente regolamento) per determinare gli atleti da inserire nel gruppo successivo. Tale graduatoria sarà determinata in base alla classifica di arrivo ed al coefficiente di rendimento. In caso di uguale coefficiente di rendimento, il numero massimo dei giocatori indicato nella tabella precedente si intenderà esteso a tutti i giocatori con il medesimo coefficiente.

Qualora il numero dei giocatori aventi diritto ad essere inseriti in questi gruppi fosse inferiore si inseriranno, fino al raggiungimento dei posti disponibili, nel gruppo superiore dapprima i giocatori retrocessi da tale gruppo (ad esclusione di coloro che hanno un coefficiente pari a zero) ed in subordine i giocatori del gruppo inferiore che presentano il coefficiente più elevato.

I giocatori stranieri (risultante dal tesseramento) sono esclusi dal conteggio ai fini di questo comma. Inoltre, la Commissione Campionati e Classifiche potrà decidere di escludere dal conteggio i giocatori con doppia cittadinanza.

6.3 DISPOSIZIONI PARTICOLARI PER I GIOCATORI DI TERZA E QUARTA CATEGORIA (ARMONIZZAZIONE)

ATTENZIONE:

Se al termine della stagione risultasse che il numero di giocatori classificati in terza e quarta categoria fossero inferiori ai numeri attesi presenti si riserva di modificare le soglie di cui alla tabella seguente

La FITP, ai fini delle classifiche 2025, assegnerà a fine anno d'ufficio la classifica ai giocatori, al fine di ristabilire il corretto numero di appartenenti a ciascun gruppo e categoria, secondo i numeri indicati:

Uomini			Donne		
Class inizio anno	N°	TOTALI	Class inizio anno	N°	TOTALI
3.1	1050	10900	3.1	280	2940
3.2	1400		3.2	380	
3.3	2100		3.3	550	
3.4	2750		3.4	750	
3.5	3600		3.5	980	
4.1	4800	46900	4.1	1300	12650
4.2	6000		4.2	1600	
4.3	7100		4.3	1950	
4.4	8150		4.4	2200	
4.5	9100		4.5	2450	
4.6	11750		4.6	3150	

Qualora il numero dei giocatori aventi diritto ad essere inseriti in questi gruppi secondo i criteri sopra esposti fosse eccedente, sarà fatta per tali gruppi una graduatoria per determinare gli atleti da inserire nel gruppo successivo. Tale graduatoria sarà determinata in base alla classifica di arrivo ed al coefficiente di rendimento (saranno esclusi dalla graduatoria i giocatori con classifica minima). In caso di uguale coefficiente di rendimento, il numero massimo dei giocatori indicato nella tabella precedente si intenderà esteso a tutti i giocatori con il medesimo coefficiente.

La Federazione si riserva di modificare i suddetti numeri nel corso dell'anno tramite apposita pubblicazione negli Atti Ufficiali

Esempio: se al termine della stagione avessero maturato il diritto ad essere classificati 3.1 800 giocatori uomini (o per punti maturati o a seguito delle equiparazioni di ranking previste dal metodo), considerato che i 3.1 dovrebbero essere 1050, ne verrebbero “armonizzati” in positivo 250.

Verrebbero quindi recuperati prima coloro che sono retrocessi da 3.1 a 3.2 (ad esclusione di coloro che hanno un coefficiente pari a zero) se già fossero in numero eccedente verrebbero scelti quelli col coefficiente migliore e poi eventualmente promossi i 3.2 con il coefficiente migliore.

Mentre, se al termine della stagione avessero maturato il diritto ad essere classificati 3.1 1100 giocatori uomini (o per punti maturati o a seguito delle equiparazioni di ranking previste dal metodo), considerato che i 3.1 dovrebbero essere 1050, ne verrebbero “armonizzati” in negativo 50.

6.4 ALTRE DISPOSIZIONI PARTICOLARI

a) Qualora nel corso del periodo temporale considerato, si registrino cinque o più sconfitte per assenza contro avversari di classifica pari o inferiore (considerata alla data di programmazione dell’incontro e a prescindere dalla motivazione e/o giustificazione delle stesse), il giocatore avrà una classifica di un gradino inferiore rispetto a quella altrimenti conseguita. Il giocatore già retrocesso per insufficienza di punti non potrà subire una ulteriore retrocessione. Tale retrocessione per sconfitte per assenza non si applica:

- ai giocatori non appartenenti ai settori giovanili che non abbiano mai registrato sconfitte nelle gare a squadre (negli incontri di singolare) avendone disputati almeno 3
- ai giocatori che abbiano vinto uno o più tornei con almeno 16 partecipanti della categoria cui appartengono (al momento della disputa del torneo)
- ai giocatori Under 12/14/16/18.

b) Le giocatrici in maternità che, dalla prima settimana di novembre 2023 alla prima di novembre 2024, non hanno potuto disputare almeno 8 incontri possono richiedere il mantenimento della propria classifica purché ne facciano richiesta, allegando la relativa probante documentazione, entro il 3 novembre 2024. In tal caso, qualora la giocatrice usufruisca del mantenimento della classifica di prima categoria oppure di uno dei primi tre gruppi della seconda categoria, la stessa giocatrice non viene presa in considerazione al fine della armonizzazione di cui al punto precedente.

c) Non è possibile richiedere il congelamento della classifica per motivi diversi da quello sopra indicato (esempio motivi di salute).

e) AI giocatori che siano stati in possesso di una classifica federale “A” o “B” prima dell’anno 1998, sarà attribuita nel 2025 una classifica minima, come da seguente tabella. È onere dei giocatori interessati verificare che la classifica attribuita sia corrispondente ai parametri sottoindicati; in caso di divergenza i giocatori stessi sono tenuti, prima di prendere parte a qualunque competizione federale, a richiedere la rettifica della classifica e la relativa sostituzione della tessera. Eventuali inadempienze in tal senso saranno segnalate, per quanto di competenza, agli Organi di Giustizia.

TABELLA 5

Classifica massima raggiunta entro il 1998	Nati nell’anno 1981 o successivi	Nati negli anni 1979 e 1980	Nati negli anni 1977 e 1978	Nati negli anni 1975 e 1976	Nati negli anni 1973 e 1974	Nati negli anni 1971 e 1972	Nati tra gli anni 1967 e 1970	Nati tra gli anni 1962 e 1966
A	2.7	2.8	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	4.1

B1-B2	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.5	4.1	4.2
B3-B4	3.3	3.4	3.5	4.1	4.1	4.2	4.2	4.3

g) Ai giocatori e giocatrici che siano stati in possesso di una classifica di I^a o II^a categoria negli ultimi quindici anni, pertanto dall'anno 2008, sarà attribuita una classifica minima come da seguente tabella. È onere dei giocatori interessati verificare che la classifica attribuita sia corrispondente ai parametri sottoindicati; in caso di divergenza i giocatori stessi sono tenuti, prima di prendere parte a qualunque competizione federale, a richiedere la rettifica della classifica e la relativa sostituzione della tessera. Eventuali inadempienze in tal senso saranno segnalate, per quanto di competenza, agli Organi di Giustizia.

TABELLA 6

Classifica massima raggiunta almeno una volta dall'anno 2008 e successivi	Classifica minima 2025
Da 1 ^a cat. a 2 ^a 3	3 ^a 2
Da 2 ^a 4 a 2 ^a 6	3 ^a 4
Da 2 ^a 7 a 2 ^a 8	4 ^a 1

h) Gli iscritti agli albi dei Maestri e Tecnici Nazionali* (qualifiche ottenute entro il 29 ottobre 2023), a prescindere dalla regolarità amministrativa, avranno nel 2025 una classifica minima secondo la seguente valutazione:

- Nati prima del 1° gennaio 1963, classifica minima di 4.2
- Nati tra il 1° gennaio 1963 ed il 31 dicembre 1978, classifica minima di 3.5
- Nati dal 1° gennaio 1979, classifica minima di 3.3

*Si fa riferimento a qualifiche del settore Tennis

Agli istruttori (Is1 e Is2) non viene riconosciuta alcuna classifica minima.

i) I giocatori iscritti ai college universitari americani possono presentare una domanda di riconoscimento della equiparazione del proprio ranking UTR, secondo le tabelle seguenti:

UOMINI		
UTR		CLASSIFICA ITALIANA
DA	A	
13,5	16	2,2
12,5	13,49	2,3
12	12,49	2,4
11,5	11,99	2,5
11	11,49	2,6
10,5	10,99	2,7

DONNE		
UTR		CLASSIFICA ITALIANA
DA	A	
12	16	2,2
11,5	11,99	2,3
10,5	11,49	2,4
9,5	10,49	2,5
9	9,49	2,6
8,5	8,99	2,7

10	10,49	2,8
----	-------	-----

8	8,49	2,8
---	------	-----

la domanda dovrà essere presentata dal 1° settembre 2024 al 30 settembre 2024, tramite mail (classifiche@fitp.it). Per i giocatori al primo tesseramento FITP la richiesta potrà essere presentata in qualsiasi momento.

La Federazione si riserva di modificare le suddette tabelle nel corso dell'anno tramite apposita pubblicazione negli Atti Ufficiali

j) Classifica minima da attività TPRA tennis:

Saranno promossi, anche nel corso dell'anno, i giocatori che nell'ambito dell'attività TPRA tennis, avendo disputato almeno 25 incontri, raggiungono il seguente Power:

- Power ≥ 90 , classifica minima di 4.3
- Power ≥ 85 e < 90 , classifica minima di 4.4
- Power ≥ 80 e < 85 , classifica minima di 4.5
- Power ≥ 75 e < 80 , classifica minima di 4.6

k) Tornei sociali

I tornei sociali non sono valedoli per le classifiche 2025.

7. PROMOZIONI e RETROCESSIONI NEL CORSO DELL'ANNO

7.1 Nel corso dell'anno verranno effettuate 5 pubblicazioni contenenti il calcolo aggiornato delle classifiche (al netto delle armonizzazioni) e le promozioni di coloro che avranno maturato la promozione di almeno 1 gruppo.

Inoltre, nella pubblicazione di luglio saranno retrocessi coloro che non avranno totalizzato almeno il 40% dei punti necessari al mantenimento della classifica di inizio anno [Es. Un tesserato di classifica 4.2 ha bisogno di almeno 220 punti per non retrocedere al gruppo inferiore, se in data 30 giugno 2024 questo non otterrà almeno 88 punti (40% dei punti per non retrocedere) sarà retrocesso alla classifica 4.3]. Le retrocessioni di metà anno non sono in alcun modo retroattive, quindi, non influiranno nei risultati ottenuti entro il 30 giugno 2024. Le classifiche minime attribuite ad inizio anno saranno confermate nelle retrocessioni di metà anno.

-prima pubblicazione entro il 10 febbraio (con i risultati dell'attività conclusa entro il 28 di gennaio*)

-seconda pubblicazione entro il 12 aprile (con i risultati dell'attività conclusa entro il 31 di marzo*)

-terza pubblicazione entro il 10 giugno (con i risultati dell'attività conclusa entro il 26 di maggio*)

-quarta pubblicazione entro il 12 luglio (con i risultati dell'attività conclusa entro il 30 di giugno*)

-quinta pubblicazione entro il 10 settembre (con i risultati dell'attività conclusa entro il 25 di agosto*)

*Per i tornei le date indicate sono da intendersi come la chiusura dell'intera manifestazione e non del singolo tabellone disputato.

Per le gare a squadre sono conteggiati i risultati delle singole giornate di gara che si siano disputate entro le date indicate.

Le date di riferimento valide sono quelle presenti nel PUC (Portale Unico delle Competizioni)

La Commissione Campionati e Classifiche potrà variare d'ufficio la classifica di un giocatore in qualsiasi momento dell'anno quando il suo valore, sulla base del punteggio acquisito o dei risultati ottenuti, si dimostri:

- almeno 2 gruppi superiori a quello della sua classifica per i giocatori classificati di II categoria;
- almeno 3 gruppi superiori a quello della sua classifica per i giocatori classificati di III categoria;
- almeno 4 gruppi superiori a quello della sua classifica per i giocatori classificati di IV categoria e 4.NC.

La nuova classifica avrà efficacia ai fini di tutti i calcoli del presente regolamento (compresi i bonus) come se la stessa fosse sempre stata attribuita al giocatore.

Ai fini delle armonizzazioni, indicate ai precedenti punti 6.2 e 6.3, dovranno considerarsi le classifiche di inizio anno 2024.

La variazione di coloro che avranno diritto a tale promozione sarà pubblicata negli Atti Ufficiali entro il primo 10 del mese successivo al raggiungimento dei punti utile alla variazione di classifica

8.PUBBLICAZIONE DELLE CLASSIFICHE DEFINITIVE PER L'ANNO 2025

La Federazione pubblicherà le classifiche 2025 entro il 13 dicembre 2024. Tali classifiche saranno valedoli ESCLUSIVAMENTE per l'attività della stagione agonistica 2024/2025 (inizio il 4 novembre 2024) e non sono in alcun modo retroattive.

Nella pubblicazione del 13 dicembre è possibile retrocedere di due o più gradini rispetto alle varie pubblicazioni del 2024 tuttavia non è possibile retrocedere più di un gradino rispetto alla classifica di inizio anno.

9. RANKING NAZIONALE 2025

Tutti i tesserati con nazionalità italiana che hanno svolto attività o che comunque sono stati classificati nel 2024, vengono inseriti in una unica graduatoria operativa nazionale; i primi 500 giocatori e giocatrici di detta graduatoria entrano in possesso del "*ranking nazionale 2025*" che viene trasmesso alla Federazione Internazionale.

Gli stranieri possono richiedere di essere inseriti in tale elenco entro il 31 dicembre 2024.

Tale ranking viene redatto secondo la classifica federale 2025 ed a parità di classifica la graduatoria verrà ordinata in base ai seguenti punti:

- 1) eventuali giocatori retrocessi per armonizzazione
- 2) equiparati per classifica nel seguente ordine:

- ATP o WTA
- ITF Junior
- Tennis Europe

3) equiparati per classifiche nazionali delle Federazioni indicate nel punto 11.4

4) coefficiente di rendimento (inserendo prima i giocatori retrocessi).

Detta graduatoria operativa, redatta successivamente alla pubblicazione delle istanze di revisione, non subisce modifiche a seguito delle promozioni nel corso dell'anno.

I giocatori possono presentare istanza di revisione entro 15 giorni dalla pubblicazione di suddetta graduatoria.

10.ISTANZE DI REVISIONE

Le classifiche vengono pubblicate nel sito Internet ufficiale della Federazione.

Tutti I giocatori possono presentare istanza di revisione della propria classifica o, limitatamente ai gruppi della seconda categoria, presentare istanza di revisione anche del proprio coefficiente di rendimento (non è possibile presentare istanza di revisione per altri tesserati).

Le istanze di revisione devono pervenire alla Commissione campionati e classifiche, presso la Segreteria federale, entro e non oltre il 31 dicembre 2024 accompagnate dalla tassa reclamo (relativa alla classifica del 2024) e complete dei seguenti dati:

- a) generalità del ricorrente, numero di tessera, classifica e settore di età;
- b) elenco dettagliato di tutti gli incontri disputati nel periodo temporale considerato ai fini delle classifiche federali 2025, con precisa indicazione di torneo o campionato, circolo e periodo nel quale si è svolto l'incontro, nominativo, classifica e settore di età dell'avversario incontrato, esito dell'incontro, punteggio;
- c) calcolo dettagliato e preciso del coefficiente di rendimento e classifica conseguentemente acquisita. I dati di cui ai punti b) e c) possono essere forniti anche trasmettendo il dettaglio degli incontri e dei calcoli fornito dal sistema MyFitp, fermo restando che tale sistema rappresenta solo una simulazione di calcolo effettuata in base ai dati inseriti dal giocatore stesso.

La Commissione Campionati e Classifiche decide inappellabilmente e restituisce la tassa versata nel caso di accoglimento dell'istanza che determina almeno una delle seguenti situazioni:

1. variazione della classifica federale;
2. variazione del solo coefficiente di rendimento per i giocatori appartenenti ai primi tre gruppi della seconda categoria;

Le istanze di revisione che pervengano oltre il termine fissato o che non siano accompagnate dalla tassa reclamo o che non siano complete di tutto quanto sopra indicato sono giudicate inammissibili.

Fino a quando non viene comunicato l'esito della istanza di revisione i giocatori sono tenuti ad iscriversi ai tornei e ai campionati con la classifica pubblicata sul sito www.fitp.it

11. VALUTAZIONE DELLE CLASSIFICHE DEI GIOCATORI - AI FINI DEL TESSERAMENTO E DELLA VALUTAZIONE DEI RISULTATI OTTENUTI NELLA ATTIVITA' INTERNAZIONALE IN ITALIA

Le seguenti valutazioni vengono effettuate nei seguenti casi, applicando i successivi punti 11.1, 11.2, 11.3 e 11.4 (tabelle 7,8,9 e 10) ai fini della classifica 2025 ed a eventuali variazioni di classifica in corso d'anno 2024, da attribuire all'atto del tesseramento come segue:

Per giocatori italiani (cittadinanza indicata al tesseramento FITP):

- a) classifica 2025: se in possesso di ranking internazionale al 1° novembre 2024
- b) classifica 2024 (in corso d'anno): se in possesso di ranking internazionale al 1° novembre 2023

Per giocatori stranieri (all'atto del primo tesseramento compito del circolo di tesseramento richiedere l'equiparazione):

- a) classifica 2025: se in possesso di ranking internazionale al 1° novembre 2024
- b) classifica 2024 (in corso d'anno), al primo anno: se in possesso di ranking internazionale al 1° novembre 2023

- c) classifica 2024 (in corso d'anno), tesseramenti successivi: la Commissione Campionati e Classifiche può variare la classifica ai giocatori in possesso di doppia cittadinanza, all'atto del primo tesseramento.

11.1 GIOCATORI PRESENTI NELLE CLASSIFICHE ATP E WTA

Ad esclusione dei giocatori di cui al comma precedenti, coloro che sono presenti nelle classifiche ATP e WTA (disponibili il 1° novembre 2024), secondo la posizione raggiunta, è assegnata una classifica minima come da tabella seguente.

Tabella 7

UOMINI			DONNE		
Ranking ATP	Classifica minima		Ranking WTA	Classifica minima	
	Ai fini del tesseramento	Ai fini della valutazione degli avversari stranieri (non tesserati FITP) incontrati		Ai fini del tesseramento	Ai fini della valutazione delle avversarie straniere (non tesserate FITP) incontrate
primi 200	1. categoria	1. categoria	prime 200	1. categoria	1. categoria
201-450	2.1	2.1	201-400	2.1	2.1
451-700	2.2	2.2	401-500	2.2	2.2
701-950	2.3	2.3	501-700	2.3	2.3
950-1200	2.4	2.4	701-800	2.4	2.4
1201-1500	2.5	2.5	801-900	2.5	2.5
Da 1501	2.6	2.6	901-1000	2.6	2.6
Senza ranking	Valutati dalla Commissione Campionati e Classifiche	**	Oltre 1001	2.7	2.7
			Senza ranking	Valutate dalla Commissione Campionati e Classifiche	**

**Nel caso di vittoria del giocatore italiano, lo straniero (non tesserato FITP) è considerato di classifica 2.7 per gli uomini e 2.8 per le donne
 Le sconfitte contro i giocatori stranieri (non tesserati FITP) senza ranking (nei tornei ITF pro-ATP-WTA) non vengono considerate ai fini del calcolo.
 Al fine della valutazione dei giocatori incontrati nei tornei, la valutazione si riferisce al ranking ATP e WTA. posseduto dai giocatori nel torneo (ricavabile dal tabellone, oppure dalla entry-list).
 Anche relativamente ai giocatori italiani incontrati nei tornei all'estero, la valutazione si riferisce alla classifica italiana posseduta dai giocatori al momento del torneo.

11.2 GIOCATORI DEI SETTORI UNDER PRESENTI NELLE CLASSIFICHE T.E. E ITF

I giocatori e le giocatrici dei settori under presenti nelle classifiche delle categorie giovanili ITF e TE di fine stagione sono valutati con la classifica minima indicata dalla tabella seguente:

Tabella 8

Ai fini del tesseramento e della valutazione degli avversari stranieri (non tesserati FITP) incontrati									
Ranking ITF 18 & under	classifica minima			Ranking TE 16 & under	classifica minima		Ranking TE 14 & under	classifica minima	
1-20	2.1			1-20	2.3		1-20	2.6	
21-50	2.2			21-50	2.4		21-50	2.7	
51-200	2.3			51-100	2.5		51-100	2.8	
201-400	2.4			101-200	2.6		101-150	3.1	
401-700	2.5			201-300	2.7		151-200	3.2	
701-1000	2.6			Oltre 301 ⁽²⁾	3.1		Oltre 201 ⁽³⁾	3.3	
Oltre 1001 ⁽¹⁾	2.7								
Senza ranking (ai fini della valutazione nei tornei)				Senza ranking (ai fini della valutazione nei tornei)			Senza ranking (ai fini della valutazione nei tornei)		
	Main draw	Qualificazioni			Main draw	Qualificazioni		Main draw	Qualificazioni
		Tab. da 32	Tab. da 48 o 64						
TORNEO GRADO A 1° o 2°	2.7	2.7	2.8	TORNEO GRADO 1	3.2	3.3	TORNEO GRADO 1°	3.4	3.5
TORNEO GRADO 3	2.7	2.8	3.1	TORNEO GRADO 2°	3.4	3.5	TORNEO GRADO 2° o 3°	4.1	4.2
TORNEO GRADO 4° o 5°	2.8	3.1	3.2	TORNEO GRADO 3°	3.5	4.1			
⁽¹⁾ : ai soli fini del tesseramento purché abbiano almeno 20 punti nel ranking ITF under 18 ⁽²⁾ ai soli fini del tesseramento purché abbiano almeno 100 punti nel ranking TE under 16 ⁽³⁾ : ai soli fini del tesseramento purché abbiano almeno 80 punti nel ranking TE under 14 I giocatori/trici senza ranking internazionale, ai fini del primo tesseramento in Italia sono valutati dalla Commissione Campionati e Classifiche.									
Under 12	Settore Under 12 - ai fini del primo tesseramento in Italia: previa valutazione della Commissione Campionati e Classifiche								

	<p>- ai fini della valutazione <u>nel caso di vittoria</u> nei tornei i giocatori sono equiparati con classifica 4.3 nei tabelloni di qualificazione e 4.2 nel tabellone principale (ai fini delle classifiche federali non saranno presi in considerazione i tabelloni di consolazione, gironi di qualificazione e le fasi di Pre-qualificazione ai tabelloni/gironi di qualificazione)</p> <p>- ai fini della valutazione <u>nel caso di sconfitta</u> nei tornei l'incontro non viene preso in considerazione per il calcolo della classifica</p>
--	--

11.3 GIOCATORI DEI SETTORI OVER

I giocatori e le giocatrici over presenti nelle classifiche delle categorie over ITF sotto indicate, secondo la posizione raggiunta acquisiscono una classifica minima come da tabella seguente. Vengono presi in considerazione i ranking di T.E. e I.T.F. a fine stagione (ovvero prima che vengano esclusi i giocatori che cambiano settore di età).

Tabella 9

	UOMINI								DONNE						
	+3 0	+35/+ 40	+4 5	+5 0	+5 5	+6 0	+6 5	+70/+75/+ 80	+3 0	+35/+40/+ 45	+5 0	+5 5	+6 0	+6 5	+70/+75/+ 80
1- 20 IT F	<u>2.5</u>	<u>2.6</u>	<u>2.7</u>	<u>2.8</u>	<u>3.2</u>	<u>3.3</u>	3.5	4.1	2.8	3.1	3.3	3.5	4.1	4.2	4.3
21 - 50 IT F	<u>2.6</u>	<u>2.7</u>	<u>2.8</u>	<u>3.1</u>	<u>3.2</u>	<u>3.3</u>	4.1	4.2	3.1	3.2	3.4	4.1	4.2	4.3	4.4
51 - 10 0 IT F	--	--	<u>3.1</u>	<u>3.2</u>	<u>3.3</u>	<u>3.5</u>	4.2	--	3.2	3.3	3.5	--	--	--	--
I giocatori senza ranking ITF, ai fini del primo tesseramento in Italia sono valutati della Commissione campionati e classifiche, sentito il pare della Commissione Over.															

11.4 GIOCATORI IN POSSESSO DI CERTIFICAZIONE* DI CLASSIFICA IN UNO DEI PAESI DI SEGUITO ELENCATI

Tabella 10

ITALIA	FRA	SUI	LUX	USA	GBR	GERMANIA (LK)
				CAN		
Cat 1	Ire Serie	N1	Pro	7,1	1.1	---

21	Top 40	--	--	7,0	1.2	---
22	Top 100	N2	Elite	--	1.2	---
23	-15	--	--	--	2.1	1
24	-4/6	N3	Promotion	6,5	---	---
25	-2/6	--	--	--	2.2	---
26	0	N4	2,1	6,0	3.1	---
27	1/6	--	2,2	--	---	2
28	2/6	R1	3,1	5,5	3.2	3
31	3/6	--	3,2	--	---	4
32	4-6	R2	3,3	5,0	4.1	5 - 6
33	5/6	--	4,1	--	4.2	7-8
34	15	R3	4,2	4,5	5.1	9-10
35	15/1	--	4,3	--	5.2	11-12
41	15/2	R4	4,4	4,0	6.1	13-14
42	15/3	--	5,1	--	6.2 – 7.1	15-16
43	15/4	R5	5,2	3,5	7.2 – 8.1	17-18
44	15/5	--	5,3	--	8.2 – 9.1	19-20
45	30 - 30/1	R6	5,4	3,0	9.2	21
46	30/2 - 30/3	R7	5,5	2,5	10.1	22
4NC	30/4-30/5-40	R8- R9	6,1	1,5-2,0	10.2	23

* no self rating

Tali equiparazioni potranno inoltre essere utilizzate per i giocatori al primo tesseramento in Italia e per i tesseramenti successivi al primo anno con comunicazione alla Federazione (classifiche@fitp.it) entro il 2 novembre 2024 con apposita certificazione federale straniera attestante la classifica federale per l'anno successivo (2025).

La Commissione Campionati e Classifiche, nell'ambito della seconda categoria, potrà valutare di non applicare le equiparazioni per quei tesserati che non abbiano disputato almeno 16 incontri nei tornei o campionati nazionali esteri.

ALLEGATO 1 SCHEMA INTERPRETATIVO E RIEPILOGATIVO DELLE SINGOLE VOCI DELLA FORMULA V-E-(2*I) - (3*G).

V: numero totale di vittorie ottenute nel periodo temporale considerato ai fini delle classifiche federali 2024. In tale numero devono essere considerate anche le eventuali vittorie per assenza o per ritiro ad incontro iniziato contro giocatori di qualsiasi classifica.

E: numero di sconfitte con giocatori di pari classifica (incluse quelle per ritiro ad incontro iniziato). In tale numero vengono computate anche la terza sconfitta per assenza contro giocatori di classifica pari o inferiore.

I: numero di sconfitte con giocatori di classifica di un gruppo inferiore (incluse quelle per ritiro ad incontro iniziato). In tale numero viene computata la quarta sconfitta per assenza contro giocatori di classifica pari o inferiore

G: numero di sconfitte con giocatori di due o più gruppi inferiori (incluse quelle per ritiro ad incontro iniziato). In tale numero vengono computate anche la quinta e le successive sconfitte per assenza contro giocatori di classifica pari o inferiore.

La suddetta formula va applicata considerando, di volta in volta, sempre il gruppo raggiunto.

Quanto alle sconfitte per assenza si ricorda che sebbene all'interno della formula, nelle lettere I, E e G, queste vengono computate solo a partire dalla terza contro giocatori di classifica pari o inferiore, trova comunque applicazione la norma generale che prevede che ... *“Qualora nel corso del periodo temporale considerato, si registrino cinque o più sconfitte per assenza contro avversari di classifica pari o inferiore (considerata alla data di programmazione dell'incontro), il giocatore avrà una classifica di un gradino inferiore rispetto a quella altrimenti conseguita, fermo restando il principio che si può retrocedere solo di un gradino”*..

Sempre ai fini dell'applicazione della formula si ricorda, infine, che per i giocatori che saranno promossi a metà anno sarà presa in considerazione la classifica conseguita a metà anno anche relativamente all'attività disputata nella prima parte della stagione.

Esempio pratico relativo al calcolo delle vittorie supplementari:

Un giocatore di classifica 2023 4.1 ha maturato nel periodo temporale considerato un totale di 31 vittorie, le cui migliori 7 gli hanno già consentito di raggiungere la classifica 3.5 con un coefficiente X.

Per verificare se detto giocatore può considerare, oltre alle sette vittorie di base, altre vittorie in aggiunta, è necessario effettuare, dal numero di vittorie totali pari a 31, le sottrazioni con riferimento alla formula sopra descritta.

Il giocatore in questione, oltre ad aver maturato le 31 vittorie, ha subito le seguenti sconfitte:

	classifica avversario	punteggio	lettera	sottrazione	totale
1	2^ cat. 8° gruppo	16-16	***		31
2	3^ cat. 1° gruppo	36-26	***		31
3	3^ cat. 1° gruppo	36-46	***		31
4	3^ cat. 3° gruppo	26-26	***		31
5	3^ cat. 4° gruppo	67-46	***		31
6	3^ cat. 5° gruppo	16-46	E	-1	30
7	3^ cat. 5° gruppo	46-46	E	-1	29
8	3^ cat. 5° gruppo	13 RITIRATO	E	-1	28
9	3^ cat. 5° gruppo	ASSENZA	***		28
10	4^cat. 1° gruppo	46-46	I	-2	26
11	4^ cat. 1° gruppo	46-03 RITIRATO	I	-2	24
12	4^ cat. 1° gruppo	ASSENZA	***		24
13	4^ cat. 2° gruppo	46 46	G	-3	21
14	4^ cat. 2° gruppo	36-36	G	-3	18
15	4^ cat. 3° gruppo	46-64-67	G	-3	15
16	4^ cat. 4° gruppo	ASSENZA	E	-1	14
17	4^ cat. NC	ASSENZA	I	-2	12

Dai calcoli esposti nella tabella emerge che il giocatore in questione, acquisita la classifica 3.5, potrà sommare al coefficiente anche il punteggio di due vittorie supplementari, che saranno quelle migliori dopo le 7 già considerate.

ALLEGATO 2 - SIMULAZIONE CALCOLO CLASSIFICHE – PRESENZA DI PARTITE A PUNTEGGIO RIDOTTO

Esempio pratico: un giocatore di classifica 3'5 prende in considerazione, secondo la tabella 1, le migliori 8 vittorie. A queste si aggiungono, in base ai risultati ottenuti e secondo la tabella 2, tre vittorie supplementari. In più ha un bonus di 30 punti per incontri vinti in un campionato regionale di II categoria.

In blu le vittorie in tornei a punteggio intero, in arancione quelle a punteggio ridotto.

Al fine di valutare quali sono le partite da considerare si suggeriscono i seguenti passaggi: (in corsivo il riferimento all'esempio):

- Ordinare le partite in base al “valore vittoria”, ed a parità preferenza a tornei a punteggio intero. *Il giocatore ha ottenuto 13 vittorie utili nel corso dell'anno. Le ordiniamo in base al valore vittoria (COLONNA D), ed a parità le ordiniamo dando precedenza a quelle ottenute con punteggio intero (in base alla colonna C). Ad esempio, tra tutti gli incontri che assegnano 30 punti quello con l'avversario 8 (in blu) sarà ordinato prima degli avversari 9,10 (a punteggio ridotto).*
- Sommare i punti “valore vittoria” dati da tornei a punteggio ridotto (risultati in arancione), considerando il massimale previsto in base alla propria classifica e fermandosi non appena raggiunto o superato.

Effettuare la somma:

Calcolo vittorie incontri con punteggio ridotto

$$= \text{Avv. 3 (120 punti)} + \text{Avv. 5 (90 punti)} + \text{Avv. 9 (30 punti)} \\ + \text{Avv. 10 (30 punti)} + \text{Avv. 13 (15 punti)} = 285 \text{ punti}$$

Effettuo quindi la seguente somma e ad ogni vittoria verifico se ho raggiunto o superato il massimale di 268 punti:

Avversario 3: 120 ~~punti~~ =
continuiamo a sommare

inferiore ai 268 punti di massimale, pertanto

+

Avversario 5: 90 ~~punti~~ =
massimale, pertanto continuiamo a sommare

120 + 90 = 210 punti, inferiori a 268 punti di

+

Avversario 9: 30 ~~punti~~ =
punti di massimale, pertanto continuiamo a sommare

120 + 90 + 30 = 240 punti, inferiori ai 268

+

Avversario 10: 30 ~~punti~~ =
268 di massimale, pertanto questa partita varrà 28 punti

120 + 90 + 30 + 30 = 270 punti, superiore ai

+

Avversario 13: 15 punti = $120 + 90 + 30 + 30 + 15 = 285$ punti, superiore ai 268 di massimale, questa partita varrà 0 punti

Superati i 268 punti si vede che la partita da avversario 10 può permettere al massimo 28 punti, in quanto con le 3 precedenti vittorie si erano acquisiti già 240 punti.

- Una volta raggiunto il massimale rivalutare i punti “valore vittoria” in modo tale da ottenere i reali “punti acquisiti” (colonna E) ai fini delle classifiche:

La vittoria da Avversario 13 non permette invece alcun punto.

Pertanto, potendo considerare 11 vittorie (8 + 3 supplementari), le vittorie da “avversario 12” e da “avversario 13” non faranno parte del conteggio.

- Effettuare la somma dei punti dati dalle partite valide (colonna F), in modo da avere il totale punti e verificare se si è promossi o si mantiene la classifica.

Essendo il totale di 798 punti superiore ai 535 punti necessari, il giocatore sarà promosso a 3'4. A questo punto si dovranno rivalutare i punti in base alla nuova classifica di 3'4 per verificare se si potrà essere promossi ulteriormente.

I bonus previsti nel presente Metodo (vittoria torneo, vittoria incontro campionato individuale, vittoria campionato individuale, incontri BNL, incontri Grand Prix) non sono soggetti a decurtazioni e pertanto sono indipendenti dalla tipologia di punteggio adottata nella manifestazione.

CLASSIFICA DEL GIOCATORE: 3'5 PUNTEGGIO MASSIMO ACQUISIBILE DA TORNEI RIDOTTI = 268 PUNTI						
	COLONNA A	COLONNA B	COLONNA C	COLONNA D	COLONNA E	COLONNA F
VITTORIE OTTENUTE		CLASSIFICHE AVVESARIO	INTERO / RIDOTTO	VALORE VITTORIA	PUNTI ACQUISITI	PARTITE VALEVOLI
	AVVERSARIO 1	3'3	INTERO	120	120	120
	AVVERSARIO 2	3'3	INTERO	120	120	120
	AVVERSARIO 3	3'3	RIDOTTO	120	120	120
	AVVERSARIO 4	3'4	INTERO	90	90	90
	AVVERSARIO 5	3'4	RIDOTTO	90	90	90
	AVVERSARIO 6	3'5	INTERO	60	60	60
	AVVERSARIO 7	3'5	INTERO	60	60	60
	AVVERSARIO 8	4'1	INTERO	30	30	30
	AVVERSARIO 9	4'1	RIDOTTO	30	30	30

AVVERSARIO 10	4'1	RIDOTTO	30	28	28
AVVERSARIO 11	4'2	INTERO	20	20	20
AVVERSARIO 12	4'3	INTERO	15	15	
AVVERSARIO 13	4'3	RIDOTTO	15	0	
BONUS CAMPIONATI REGIONALI					30
TOTALE					798

6) METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI DI PADEL PER L'ANNO 2025

METODO PER LA COMPILAZIONE DEL RANKING DI PADEL

Premessa: Tutti i tesserati atleta della disciplina padel (agonisti e non agonisti) sono inseriti in una delle cinque fasce da cui è composto il RANKING NAZIONALE.

PRINCIPI GENERALI ADOTTATI NELLA ELABORAZIONE DEL RANKING

1) PERIODO TEMPORALE CONSIDERATO

Per l'elaborazione del ranking viene presa in considerazione l'attività svolta da ogni giocatore nelle 52 settimane antecedenti la pubblicazione del Ranking. N.B. vedere nota nell'articolo "norme particolari"

Nel periodo temporale di riferimento verranno calcolati i migliori 14 risultati per il ranking maschile e i migliori 12 risultati per il ranking femminile.

2) ATTIVITA' CONSIDERATA

- Campionati individuali;
- Tornei agonistici e tornei TPRA;
- Tornei internazionali indetti o approvati dalla FITP, anche attraverso i comitati regionali;
- Fasi provinciali, regionali e nazionali dei Campionati a squadre (A-B-C-D –Giovanili e Veterani);
- Campionati a squadre TPRA.

Il doppio misto nei tornei agonistici non viene mai considerato ai fini del calcolo, da considerare solo nei tornei TPRA.

3) VALUTAZIONI SPECIALI

- a) All'atto del primo tesseramento i giocatori agonisti, verranno inseriti nella quarta fascia del ranking mentre i giocatori non-agonisti verranno inseriti nella quinta fascia.
- b) I giocatori che nel corso degli ultimi 5 anni siano stati classificati prima, seconda e terza categoria nella disciplina del tennis **devono** comunicarlo a organizzativopadel@fitp.it, al momento del loro **primo tesseramento**, per l'attribuzione del primo ranking, come da tabella seguente:

TABELLA A		
Classifica tennis	Fascia	Ranking
Prima categoria	1 [^]	Ultima posizione
2.1-2.8	2 [^]	Ultima posizione
3.1-3.5	3 [^]	Ultima posizione

- c) I giocatori di nazionalità italiana, al loro primo tesseramento, presenti nelle classifiche internazionali (WPT/FIP) equiparati come da tabella B:

TABELLA B		
FIP/WPT	FIT	Ranking
Da 1 a 150	1 [^] fascia	Ultima posizione
Da 151 a 250	2 [^] fascia	Ultima posizione

Oltre la posizione 251	3^ fascia	Prima posizione
------------------------	-----------	-----------------

- d) **VALUTAZIONE GIOCATORI STRANIERI.** I giocatori di nazionalità non italiana, **al loro primo tesseramento**, presenti nelle classifiche internazionali redatta FIP/WPT verranno equiparati secondo i criteri della seguente tabella:

TABELLA C		
FIP/WPT	FIT	Ranking
Da 1 a 150	1^ fascia	Ultima posizione
Da 151 a 250	2^ fascia	Ultima posizione
Oltre la posizione 251	3^ fascia	Ultima posizione

Le equiparazioni delle tabelle precedenti non tengono conto dell'attività sportiva italiana, che viene invece considerata per l'ordine del ranking interno alle fasce.

Qualora dopo 4 mesi la classifica internazionale del giocatore rimanesse immutata o tale da non dover cambiare fascia come da tabelle A, B e C, non sarà soggetto a retrocessione a prescindere dall'attività svolta in Italia.

Ai giocatori e giocatrici che siano stati in possesso di una classifica di I^ e II^ categoria dall'anno 2018, sarà attribuita una classifica minima come da seguente tabella. E' onere dei giocatori interessati verificare che la classifica attribuita sia corrispondente ai parametri sotto indicati; in caso di divergenza i giocatori stessi sono tenuti, prima di prendere parte a qualunque competizione federale, a richiedere la rettifica della classifica e la relativa sostituzione della tessera. Eventuali inadempienze in tal senso saranno segnalate, per quanto di competenza, agli Organi di Giustizia.

TABELLA D	
Classifica massima raggiunta almeno una volta dall'anno 2018 e successivi	Fascia minima 2023
1^ cat.	Seconda fascia
Da 2.1 a 2.4	Terza fascia

4) PUNTEGGIO PER LA DETERMINAZIONE DEL RANKING

Ai fini della determinazione del ranking viene redatto un punteggio ottenuto dalla seguente formula:

$$A - Z + V$$

Dove **A** rappresenta la somma dei migliori 14 risultati (uomini) e dei migliori 12 risultati (donne) ottenuti nelle ultime 52 settimane antecedenti la data di pubblicazione del ranking.

Z= eventuale decurtazione del numero dei miglior risultati presi in considerazione per le 52 settimane in caso di elevate sconfitte per ND.

V= bonus derivante dai Campionati a squadre.

4.1 DETERMINAZIONE DEL PARAMETRO A:

Ogni torneo disputato genera un valore sulla base della formula

$$(T * N) + B$$

Parametro T = Tipologia della manifestazione e risultato ottenuto.

Le varie tipologia di manifestazioni ed il relativo punteggio derivante dal piazzamento sono indicati nella appendice 1 presente in calce al regolamento.

Per avere diritto al punteggio indicato unti occorre aver vinto, anche per assenza o ritiro degli avversari, almeno un incontro.

Parametro N = percentuale di riduzione

Al punteggio di cui al punto precedente viene applicata una percentuale di riduzione in base al numero delle coppie iscritte alla singola gara, coma da tabella seguente:

TABELLA E – Percentuale di riduzione		
Tornei individuali (esclusi TPRA)		
Partecipanti	Riduzione per i tornei maschili	Riduzione per i tornei femminili
Fino a 19 coppie	70%	20%
da 20 a 39 coppie	50%	15%
Da 40 a 59 coppie	30%	5%
Da 60 a 79 coppie	10%	0%
Oltre le 80 coppie	0%	0%

TABELLA F – Percentuale di riduzione		
Tornei TPRA		
Partecipanti	Riduzione per i tornei maschili e misto	Riduzione per i tornei femminili
Fino a 8 coppie	72%	48%
Da 32 coppie	0%	-----
Da 24 Coppie	-----	0%
Partecipanti	Maggiorazione per i tornei maschili e misto	Maggiorazione per i tornei femminili
Per ogni coppia aggiuntiva (dalla nona)	+6%	+13%

Esempio 1:

Torneo agonistico di doppio maschile con montepremi di € 1.200 e con 25 coppie iscritte.

I vincitori del torneo hanno diritto a 1.000 punti decurtati del 50%

Il punteggio finale sarà pertanto 500

Esempio: Torneo TPRA con 8 coppie iscritte – il punteggio attribuito al torneo verrà ridotto del 72%. Vincitori del torneo punti 35 decurtati del 72% - 25,2 punti reali

Torneo TPRA con 9 coppie iscritte

Vincitori del torneo punti 35 decurtati del 72% = 25,2 a questi si aggiunge il 6% (di 35) derivante da una coppia in più rispetto al limite di 8– punti reali 2,35

Paramento B = Bonus per livello del torneo (in base al numero di partecipanti “apicali”

Per “partecipanti apicali” si intendono i giocatori iscritti aventi la fascia più alta consentita (es. prima fascia nei tornei open):

Descrizione dei giocatori apicali		
Apicali Prima fascia	Apicali seconda fascia	Apicali terza fascia
I primi 20 giocatori del ranking	I primi 20 giocatori del ranking	I primi 40 giocatori del ranking
Nota: per i tornei disputati nelle 52 settimane precedenti la pubblicazione del primo ranking, sono considerati giocatori apicali quelli con la classifica più alta consentita (es. 2.1 nei tornei di seconda categoria)		

TABELLA G – Bonus per partecipanti apicali		
Numero di giocatori apicali	Bonus	Fascia dei giocatori a cui viene attribuito il bonus
Fino a 9 apicali	Nessun bonus attribuito	
Oltre 10 apicali	10 punti per ogni apicale	Prima e seconda fascia
Oltre 20 apicali	10 punti per ogni apicale	Terza fascia

Esempio 4:

Un giocatore di seconda fascia che vince degli incontri in un torneo che ha 12 apicali riceverà un bonus di 120 punti.

4.2 DETERMINAZIONE DEL PARAMETRO Z

Al giocatore che nel corso delle ultime 52 settimane perda degli incontri per ND (non disputata) verrà decurtato il punteggio come da tabella seguente:

TABELLA – decurtazioni per ND		
N° partite non disputate	Punti decurtati	Fascia di appartenenza
Fino a 2 assenze	400	Prima e seconda fascia
Da 3 a 5 assenze	700	Prima e seconda fascia
Oltre le 5 assenze	1000	Prima e seconda fascia
Fino a 2 assenze	Nessuna decurtazione	Terza e quarta fascia
Da 3 a 5 assenze	100	Terza e quarta fascia
Oltre le 5 assenze	300	Terza e quarta fascia

E' del tutto irrilevante a questo fine, la motivazione dell'assenza fornita al Giudice Arbitro.

4.3 DETERMINAZIONE DEL PARAMETRO V

Bonus derivante dagli incontri individuali vinti nelle divisioni dei Campionati a squadre come da tabella F:

TABELLA H – Bonus per le vittorie nelle competizioni a squadre						
Risultato minimo ottenuto	SERIE A	Risultato minimo ottenuto	SERIE B	SERIE C	FASE NAZIONALE CS TPRA	CS GIOVANILI O ALTRE MANIFESTAZIONI ORGANIZZATE DAI CR. CS REGIONALI TPRA
		2 vittorie	200	120	25	10
1 vittoria	400	3 vittorie	400	240	50	20
2 vittorie	800	4 vittorie	600	360	75	30
3 o più vittorie	1500	5 o più vittorie	1000	600	100	40

*il bonus verrà attribuito alle vittorie dei singoli giocatori e non in base alle vittorie della squadra di appartenenza.

5) COMPILAZIONE DELLE FASCE E SUCCESSIVI AGGIORNAMENTI

I giocatori sono distribuiti nelle varie fasce nel rispetto della seguente tabella G che fa riferimento al numero dei tesserati atleta (AGO + NON AGO) con punteggio maggiore di zero

Tabella I -in base al numero di tesserati al momento del primo calcolo.			
MASCHI		FEMMINE	
FASCIA	N° di GIOCATORI	FASCIA	N° di GIOCATRICI
1*^	Giocatori Italiani nelle prime 150 posizioni del Ranking FIP e con coefficiente Italiano	1*^	Giocatrici Italiane nelle prime 100 posizioni del Ranking FIP e con coefficiente Italiano
1^	20*	1^	15*
2^	20%	2^	20%
3^	30%	3^	30%
4^	restanti	4^	restanti
5^	Non agonisti	5^	Non agonisti

*Nei suddetti numeri e percentuali di giocatori non sono compresi i giocatori stranieri ed Italiani equiparati a cui viene attribuita o bloccata una posizione nel ranking italiano.

La prima fascia sarà suddivisa in due gruppi:

- Il primo gruppo denominato 1 fascia STAR (1*) sarà composto dai giocatori/trici con cittadinanza italiana presenti nel ranking internazionale FIP dalla prima alla 150esima

posizione (uomini) e 100esima posizione (donne) purchè abbiano un coefficiente nel ranking nazionale diverso da zero. Questi giocatori/trici saranno ordinati in base al ranking internazionale e in subordine al ranking nazionale.

- Il secondo gruppo, denominato prima fascia, sarà composto da 20 giocatori e 15 giocatrici in ordine di coefficiente dato dall'attività svolta in Italia oltre i giocatori di cittadinanza straniera equiparati per ranking internazionale.

Le fasce, compresa la fascia STAR, saranno soggette a promozioni e retrocessioni ogni 4 mesi.

In occasione dell'aggiornamento quadrimestrale è consentito il passaggio dei giocatori tra le varie fasce fermo restando che non è possibile retrocedere di più di una fascia rispetto a quella di inizio della stagione per ogni aggiornamento.

I giocatori con tessera non agonistica per il settore, pur avendo un coefficiente che gli consentirebbe la promozione in fasce superiori non potranno essere promossi oltre la quarta fascia, almeno che non facciano l'upgrade della tessera.

L'ordine progressivo interno alla fasce verrà aggiornato una volta al mese.

6) NORME PARTICOLARI

Per quanto la partecipazione ad un torneo senza il possesso di una tessera agonistica valida per l'anno in corso non è consentita, se per qualsivoglia motivo questo dovesse avvenire, oltre al deferimento agli organi di giustizia, non verrà attribuito alcun punteggio al giocatore interessato.

Le giocatrici in maternità possono richiedere il congelamento della propria fascia per i 2 aggiornamenti delle fasce successive alla richiesta di congelamento. Il congelamento decade qualora la giocatrice disputi un incontro di torneo o gara a squadre.

La richiesta di congelamento deve essere effettuata inviando una mail a organizzativopadel@fitp.it, allegando l'idonea documentazione.

La partecipazione all'attività TPRA è consentita esclusivamente ai giocatori di quarta e quinta fascia.

La partecipazione all'attività agonistica è vietata ai giocatori di quinta fascia.

Appendice 1- Valori tornei validi per il calcolo del Parametro A

Nota 1: Nei tornei con montepremi si fa riferimento al montepremi per la singola gara e non a quello complessivo della manifestazione

Nota 2: Nella stessa manifestazione i giocatori che raggiungeranno la zona punti sia nel tabellone principale che nelle conclusioni otterranno solamente il punteggio più alto. I punteggi non sono cumulativi.

TORNEI INTERNAZIONALI svolti in Italia- punteggio fisso non decurtato in base al numero degli iscritti					
	GOLD/PLATINUM	STAR	RISE	PROMOTION	PROMISES-Giovanile
Turno/tabelloni	MD	MD	MD	MD	MD
W	3500	2500	1000	800	400

F	2500	1500	800	500	200
S	2000	1000	500	250	100
Q	1600	800	250	150	50
O	1000	500	150	75	25

CIRCUITO SLAM-Punti fissi non decurtati in base al numero degli iscritti e apicali						
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Conclusione e seconda	Conclusione e terza	Conclusione e quarta	Solo girone	
W	2200	1000	400	60	1°CLASSIFICATI	60
F	1800	800	300	50	2°CLASSIFICATI	50
S	1600	700	200	40	3°CLASSIFICATI	40
Q	1400	600	150	30	4°CLASSIFICATI	30
O	1200	500	100	20		

OPEN MONTEPREMI ≥ 1500				
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Conclusione seconda	Conclusione terza	Conclusione quarta
W	1800	800	350	50
F	1600	700	250	40
S	1400	600	150	30
Q	1200	500	100	20
O	1000	400	80	10

OPEN MONTEPREMI 0€-1499€				
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Conclusione seconda	Conclusione terza	Conclusione quarta
W	1000	500	80	35
F	850	350	70	30
S	750	250	60	25
Q	650	150	50	15
O	550	100	40	10

TORNEI DI LIMITATI CATEGORIA/FASCIA					
Turno/tabelloni	Prima	Seconda	terza	Tornei – TPRA*	Tpra Entry Level
W	750	500	80	15	8
F	650	350	70	10	4
S	550	250	60	5	2

Q	350	150	50		
O	200	100	40		
Z					
TORNEI DI LIMITATI CATEGORIA/FASCIA-CONCLUSIONI DELLE SEZIONI					
Turno/tabelloni	CONC. Seconda	CONC.terza	CONC. quarta		
W	300	80	35		
F	200	70	30		
S	150	60	25		
Q	100	50	15		
O	80	40	10		

TORNEI GIOVANILI (U12-U14-punteggio ridotto del 50%)				
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Conclusione seconda	Conclusione terza	Conclusione quarta
W	350	90	40	8
F	300	80	30	6
S	250	70	20	4
Q	150	60	15	2
O	100	50	10	1

TORNEI VETERANI (Over 60 e superiori punteggio ridotto del 50%)				
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Conclusione seconda	Conclusione terza	Conclusione quarta
W	350	90	40	8
F	300	80	30	6
S	250	70	20	4
Q	150	60	15	2
O	100	50	10	1

CAMPIONATI ITALIANI			
	ASSOLUTI	Seconda	terza
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Tabellone finale	Tabellone finale
W	2500	850	350
F	2000	750	250
S	1600	650	200
Q	1200	550	150
O	1000	450	50

CAMPIONATI ITALIANI VETERANI E GIOVANILI			
	ASSOLUTI	Seconda	terza
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Tabellone finale	Tabellone finale
W	850	500	300
F	750	450	200
S	700	400	100

Q	600	350	80
O	550	250	40

CAMPIONATI REGIONALI			
	ASSOLUTI	Seconda	terza
Turno/tabelloni	Tabellone finale	Tabellone finale	Tabellone finale
W	400	300	200
F	280	200	100
S	120	100	50
Q	80	80	25
O	60	40	15

CAMPIONATI PROVINCIALI	
Turno/tabelloni	Tabellone finale
W	200
F	100
S	50
Q	25
O	15

TORNEI CON UNICA FASE A GIRONE			
	OPEN	CATEGORIA	GIOVANILI/VETERANI
Girone unico			
1°CLASSIFICATI	240	200	80
2° CLASSIFICATI	200	160	70
3° CLASSIFICATI	160	120	60
4° CLASSIFICATI	120	80	50
PER OTTENERE I PUNTI DEVONO AVER VINTO ALMENO UN INCONTRO			

7) METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI DI BEACH TENNIS PER L'ANNO 2025

METODO PER LA COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE FEDERALI DEL BEACH TENNIS 2025

PERIODO TEMPORALE CONSIDERATO

Viene considerata tutta l'attività svolta dal 30 ottobre 2023 al 3 novembre 2024.

Le date di riferimento valide sono quelle presenti nel PUC (Portale Unico delle Competizioni)

ATTIVITÀ CONSIDERATA

Vengono considerati tutti i Campionati ed i tornei, individuali ed a squadre, indetti o approvati dalla F.I.T.P., anche tramite i Comitati regionali, inclusi nei calendari ufficiali. Qualsiasi manifestazione individuale o a squadre che preveda la partecipazione di giocatori che possiedano la tessera beach tennis non agonistica non è presa in considerazione dal presente regolamento, ad eccezione dei tornei TPRA-beach tennis per i quali vi sarà apposita previsione nel Regolamento del settore.

GIOCATORI INCLUSI NELLA PRIMA CATEGORIA

La I categoria comprende i primi 10 giocatori e le prime 10 giocatrici di nazionalità italiana presenti nella prima pubblicazione della classifica mondiale redatta dalla federazione internazionale (I.T.F.) il giorno 5 novembre 2024.

VALUTAZIONI SPECIALI

6. All'atto del primo tesseramento la classifica attribuita sarà 4.NC a prescindere da una eventuale diversa classifica federale posseduta dal giocatore in altri settori sportivi federali. Sono fatti salvi casi di particolare valore tecnico valutati dal Comitato per il beach tennis che, su segnalazione degli organi periferici, può attribuire una classifica iniziale diversa. La valutazione siffatta comporterà ai giocatori l'attribuzione del capitale di partenza, di cui all'articolo successivo, come se la nuova classifica gli sia stata attribuita ad inizio anno.

PUNTEGGIO

7. Ai fini della determinazione delle classifiche del beach tennis viene redatta a cura del Comitato per il beach tennis una graduatoria maschile attraverso la sommatoria dei seguenti parametri:

a) Capitale di partenza

classifica	punti
IV categoria – NC	0

IV categoria - 4° gruppo	10
IV categoria - 3° gruppo	20
IV categoria - 2° gruppo	30
IV categoria - 1° gruppo	50
III categoria - 4° gruppo	80
III categoria - 3° gruppo	100
III categoria - 2° gruppo	130
III categoria - 1° gruppo	160
II categoria - 4° gruppo	200
II categoria - 3° gruppo	250
II categoria - 2° gruppo	310
II categoria - 1° gruppo	370
I categoria	500

b) Punteggi ottenuti nei tornei, nella misura massima di 17 risultati per gli uomini e 12 per le donne.

Tale punteggio si ottiene dal risultato della: $(P*V*N)*D$ dove P è il punteggio per il turno raggiunto (avendo vinto almeno un incontro, esclusi i bye) ottenuto secondo la seguente tabella:

Vittoria	50 punti
Finale	30 punti
Semifinale	20 punti
Quarti	10 punti
Ottavi *	5 punti

* Il punteggio sopra indicato viene assegnato unicamente ai giocatori/coppie che hanno superato e vinto (esclusi i bye) almeno un turno nel tabellone finale, oppure che hanno vinto un incontro nella fase a gironi qualora non vi sia stata una successiva fase finale a tabellone.

V è il valore del torneo, assegnato secondo la seguente tabella:

Campionati Italiani assoluti (anche indoor)	8
Tornei internazionali (ITF) di montepremi totale uguale o superiore a 10.000 \$ *	8
Tornei internazionali (ITF) di montepremi totale inferiore a 10.000 \$ *	6
Campionati italiani limitati per classifica o categoria over	5
Campionati italiani under	4
Campionati regionali assoluti o tornei con almeno 2000 euro di montepremi **	4
-Camp.ti Reg.li limitati per classifica o categoria over; -Tornei con montepremi tra 1000 e 1999 euro **	3
- Camp.ti Reg.li limitati per categorie under Tornei con montepremi tra 500 e 999 euro **	2
Altri tornei	1

* tale coefficiente si applica solo alle gare di DM e DF. Nelle altre gare si applica il coefficiente dato dall'eventuale montepremi

** il montepremi è inteso per la singola gara e non quello complessivo del torneo

Nei campionati Italiani e quelli regionali vengono presi in considerazione i suddetti coefficienti sia per la edizione outdoor che per quella indoor.

N è il numero di partecipanti (coppie nelle gare di doppio), attribuito secondo la seguente tabella:

numero iscritti:	oltre 65	tra 17 e 64	fino a 16
	5	4	2

D è il fattore di decurtazione della gara ottenuto sulla base delle seguenti tabelle:

gara	D
Open	1
Limitato ad un gruppo della 2 ^a categoria	0.8
Limitato ad un gruppo della 3 ^a categoria	0.6
Limitato 4.1; 4.2 4.3	0.4
Limitato 4.4 o 4.NC	0.2

doppio maschile/femminile	gare di doppio misto	gare under 18 over 35 over 40	gare under 16 over 45 over 50	gare under 14 over 55 over 60	gare under 12 over 65 o superiori
1,0	0,5	0,6	0,3	0,2	0,1

Le suddette decurtazioni (valore D) si applicano entrambe nel caso di un torneo che abbia entrambe le limitazioni. (es. un torneo limitato alla seconda categoria e agli under 16 avrà sia la decurtazione 0.8 che quella 0.3)

Nei tornei dove è previsto che le coppie partecipanti siano obbligatoriamente formate da giocatori appartenenti a determinate e diverse categorie o classifiche (esempio: un giocatore di prima categoria può giocare solo con un giocatore di seconda categoria, primo gruppo), ai fini del parametro sopra descritto, il torneo verrà considerato come limitato alla categoria inferiore consentita (nell'esempio precedente il torneo sarà considerato come limitato a 2.1).

MANIFESTAZIONI A SQUADRE

Nelle competizioni a squadre nazionali si attribuiscono i seguenti punteggi:

	SERIE A	SERIE B	SERIE C
Squadra vincitrice	800	500	300

Squadra finalista	600	280	200
Squadre semifinaliste	400	200	150
altre	240	120	100

Il suddetto punteggio viene attribuito ai giocatori inseriti nell'elenco giocatori dei fogli formazione presentati al Giudice Arbitro.

Fasi regionali del campionato a squadre (serie C):

	da 2 a 8 squadre iscritte	Da 9 a 16 squadre iscritte	17 o più squadre iscritte
Squadra vincitrice	100	180	250
Squadra finalista	70	120	160
Squadre semifinaliste	50	90	110
Squadre ai quarti di finale	30	70	90

Il suddetto punteggio viene attribuito ai giocatori o giocatrici indicati nella lista di iscrizione della squadra ed a coloro che, se inseriti successivamente, siano stati schierati in uno dei doppi disputati nella fase finale della manifestazione.

In caso di ottenimento di un punteggio sia per la fase regionale che per la fase finale della serie C verrà considerato esclusivamente il punteggio maggiore.

Altre manifestazioni a squadre (compresi i campionati regionali):

	da 2 a 8 squadre iscritte	Da 9 a 16 squadre iscritte	17 o più squadre iscritte
Squadra vincitrice	80	120	180
Squadra finalista	50	80	110
Squadre semifinaliste	30	50	60
Squadre ai quarti di finale	10	30	40

Il suddetto punteggio viene attribuito ai soli giocatori o giocatrici schierati in uno dei doppi disputati nella fase finale della manifestazione.

Il punteggio è cumulabile con quello ottenuto nelle fasi regionale, interregionale o nazionale di Serie A, B o C.

PROMOZIONI NEL CORSO DELL'ANNO

Nel corso dell'anno, nel secondo semestre, verrà effettuata una pubblicazione contenente il calcolo aggiornato dei punteggi e le variazioni di classifica stabilite dal Comitato per il Beach Tennis e dalla Commissione Campionati e Classifiche.

Le nuove classifiche avranno validità dalla data comunicata all'atto della pubblicazione sul sito federale ed avranno efficacia per i tornei la cui scadenza iscrizioni è successiva alla suddetta data e per gli incontri delle gare a squadre che dovessero ancora svolgersi. Le date di riferimento valide per le competizioni sono quelle presenti nel PUC (Portale Unico delle Competizioni).

COMPILAZIONE DELLE CLASSIFICHE

8. Al termine della stagione è resa definitiva la graduatoria che costituirà la classifica federale per l'anno successivo, nel rispetto di limiti numerici massimi indicati nella seguente tabella:

MASCHI		FEMMINE	
CLASSIFICA	N° di GIOCATORI	CLASSIFICA	N° di GIOCATRICI
I categoria	10	I categoria	10
2.1	15	2.1	12
2.2	20	2.2	14
2.3	25	2.3	18
2.4	35	2.4	24
3.1	50	3.1	30
3.2	70	3.2	40
3.3	100	3.3	55
3.4	130	3.4	70
4.1	non meno di 160	4.1	non meno di 90

4.2	non meno di 220	4.2	non meno di 120
4.3	non meno di 320	4.3	non meno di 160
4.4	non meno di 400	4.4	non meno di 220

Dai suddetti limiti possono non essere considerati i giocatori che non hanno rinnovato la tessera agonistica di beach tennis nell'anno.

Le retrocessioni possono essere di un solo gradino all'anno, anche in caso di assenza di partite disputate o di mancato rinnovo della tessera "beach tennis" atleta.

NORME PARTICOLARI

1. Per dirimere i casi di parità, vengono prese in considerazione le seguenti priorità:
 - a) miglior punteggio nei Campionati mondiali ed in subordinate europei;
 - b) maggior punteggio nei Campionati italiani;
 - c) maggior numero di tornei disputati;
2. I giocatori possono retrocedere solamente di un gradino all'anno.
3. Le giocatrici in stato di gravidanza che nel corso dell'anno non hanno potuto disputare almeno due tornei possono richiedere il mantenimento della propria classifica purché ne facciano richiesta, allegando la relativa probante documentazione al Comitato per il Beach tennis.

ISTANZA DI REVISIONE

9. Tutti i giocatori possono presentare istanza di revisione della propria classifica.
10. Le istanze di revisione devono pervenire alla Commissione Campionati e classifiche, presso la Segreteria federale, entro e non oltre il 31 dicembre 2024, accompagnate dalla tassa reclamo e complete dei seguenti dati:
 - a) generalità del ricorrente, numero di tessera, classifica e settore di età;
 - b) elenco dettagliato di tutti gli incontri disputati nel periodo compreso, indicato nell'articolo 2 comma 3 del presente regolamento, con precisa indicazione di torneo, località e periodo nel quale si è svolto l'incontro, nominativo dell'avversario incontrato, esito dell'incontro, punteggio;
 - c) calcolo dettagliato e preciso del punteggio conseguentemente acquisito.
11. La Commissione Campionati e classifiche decide inappellabilmente e restituisce la tassa versata nel caso di accoglimento dell'istanza che determina la variazione della classifica federale.

Le istanze di revisione che dovessero pervenire oltre il termine fissato o che non fossero accompagnate dalla tassa reclamo o che non fossero complete di tutto quanto sopra indicato sono giudicate inammissibili.

Roma, 4 dicembre 2023

IL PRESIDENTE

Angelo Binaghi