

Procedure e annunci del Giudice di Sedia

Preparazione all'incontro:

1. Accertarsi di avere tutto il materiale nel borsello (moneta per il sorteggio, matita, penna, gomma, metro, cronometro e palle di diversa usura se disponibili), cappellini, anti vento, giubbetti, occhiali da sole se necessari, acqua ecc.
2. Precompilare tutti gli score card con le informazioni conosciute
3. Accertarsi di dove siano i campi, gli spogliatoi e il bagno più vicino
4. Andare in bagno e prendere concentrazione

Arrivo in campo:

1. Controllare che sia tutto e nelle proprie posizioni (panchine, ombrelloni, seggioloni, secchi, pompa dell'acqua ecc.) e che non ci siano elementi estranei (rulli, cinesini e birilli, scope, cestì di palle ecc.).
2. Accertarsi che il campo sia pronto per giocare, pulito e inaffiato
3. Misurare la rete e i paletti da singolare, prima il paletto vicino il seggiolone, poi quello lontano e poi il centro della rete
4. Aspettare che i giocatori arrivino in campo. Mentre si preparano stappare le palline e controllarle. Nel frattempo iniziare a controllare l'abbigliamento dei giocatori e il loro equipaggiamento.
5. Dirigersi al centro della rete ed aspettare che i giocatori si avvicinino per fare il sorteggio.

Pre-match meeting:

1. Fornire in modo chiaro e lineare tutte le informazioni base: Modalità di punteggio, numero di palle, se ci sono giudici di line e nel caso quanti e dove sono.
2. Effettuare il sorteggio lanciando la moneta in aria lasciandola cadere a terra
3. Guardare il risultato per far fare la scelta al giocatore vincente e poi al suo avversario.
4. Raccogliere la moneta dando un'ultima occhiata alla schiena dei giocatori per controllare eventuali scritte e recarsi sul seggiolone.
5. Avviare il cronometro per il palleggio e finire di compilare lo score card.

Fase di riscaldamento (5 minuti):

1. Iniziare a prendere confidenza con il rimbalzo della palla e prendere punti di riferimento
2. Passati 2 minuti annunciare: **"3 minuti."**

3. Passati 3 minuti annunciare: **"2 minuti."**
4. Presentazione dell'incontro al meglio delle 3 partite: **"Incontro di primo turno al meglio delle tre partite tutte con tiebreak, sono in campo alla destra della sedia Nome Cognome giocatore 1, alla sinistra della sedia Nome Cognome giocatore 2. Il giocatore xxx ha vinto il sorteggio e ha scelto di servire/ricevere/il lato del camp/ di far scegliere l'avversario che ha scelto di..."** Nel caso di campionati a squadre aggiungere il circolo di appartenenza dei giocatori. Nel caso di una partita con match tiebreak l'annuncio sarà: : **"Incontro di primo turno al meglio delle tre partite le prime due con tiebreak senza vantaggi. In caso di una partita pari verrà giocato un match tiebreak a 10 punti per decidere l'incontro. Sono in campo alla destra della sedia Nome Cognome giocatore 1, alla sinistra della sedia Nome Cognome giocatore 2. Il giocatore xxx ha vinto il sorteggio e ha scelto di servire/ricevere/il lato del camp/ di far scegliere l'avversario che ha scelto di..."**
5. Passati 4 minuti annunciare: **"1 minuto."**
6. Finito il tempo annunciare: **"Tempo, prepararsi a giocare"**

Inizio dell'incontro:

1. Appena il giocatore si appresta a servire annunciare: **"Prima partita. Al servizio Nome Cognome. Pronti? Gioco."** Nel caso di campionati a squadre **"Prima partita. Al servizio per il Circolo Tennis xxx, Nome Cognome. Pronti? Gioco."**
2. Finito il promo gioco annunciare: **"Gioco xxx, primo gioco."** Nel caso di campionati a squadre sostituire il nome del giocatore con quello del circolo di appartenenza.
3. Appena l'altro giocatore si appresta a servire annunciare: **"Al servizio Nome Cognome."** Nel caso del doppio questo procedimento va effettuato per ogni giocatore. Che serve per la prima volta.
4. Da questo momento in poi il punteggio si annuncerà come segue: **"Gioco xxx, xxx conduce 2 giochi a zero"** oppure **"Gioco xxx 1 gioco pari"** e così via. Nei giochi dispari l'annuncio avrà l'aggiunta di ricordare anche in quale partita ci si trova (prima, seconda o partita finale) e nel caso di secondo set anche chi ha vinto il primo. ES.: **"Gioco xxx, xxx conduce due giochi ad 1 nella seconda partita. Prima partita yyy."**
5. Il punteggio all'interno del gioco va annunciato sempre mettendo prima il punteggio di chi serve poi quello di chi riceve" In caso di 40 pari l'annuncio sarà: **"Parità", mai 40 pari.** In caso di parità con il punto decisivo previsto nel punteggio, l'annuncio sarà: **"Parità, punto decisivo scelta del ricevitore."** Nel caso di vantaggi l'annuncio sarà: **"Vantaggio xxx"** o nel caso di campionati a squadre: **"Vantaggio Circolo di appartenenza"**

6. Per annunciare la conclusione di un set si annuncia: “Gioco e prima/seconda partita XXX, punteggio (64)”. Nel caso si vada una partita pari si annuncia anche: **“Una partita pari”**.
7. Nel caso di match tiebreak verrà annunciato prima dell’inizio della partita. **“Signori e signore verrà giocato match tiebreak a 10 punti per decidere l’incontro”**.
8. Quando l’incontro finisce l’annuncio è: **“Gioco, partita, incontro xxx, 2 partite a 1, 62 36 75”**.

Note: Il cronometro va usato a fine di ogni singolo punto dall’inizio della partita fino alla fine per poter garantire il gioco continuo in ogni momento dell’incontro. Gli annunci vanno fatti in maniera chiara e scanditi adeguatamente. In caso di applausi aspettare che inizino a scemare.

Fine partita:

1. Ringraziare i giocatori, se vengono a farlo e andare via non dando possibilità ai giocatori di discutere di eventuali decisioni o episodi avvenuti in precedenza.
2. Finire di compilare lo score card e rilassarsi per l’incontro seguente.

Annunci di codice di condotta e violazione di tempo:

1. Avvertimento: **“Violazione del codice di condotta, abuso di palla, avvertimento XXX”** oppure **“Violazione di tempo, avvertimento XXX”**. Nel caso di campionati a squadre sostituire il nome del giocatore con quello del circolo di appartenenza.
2. Punto di penalità: **“Violazione del codice di condotta, abuso di palla, punto di penalità XXX, punteggio”** oppure **“Violazione di tempo, punto di penalità XXX, punteggio”**.
3. Gioco di penalità: **“Violazione del codice di condotta, abuso di palla, gioco di penalità XXX, punteggio”**.
4. Giudice arbitro in campo: **“Violazione del codice di condotta, comportamento antisportiva, giudice arbitro in campo”**, è possibile aggiungere **“Il giudice arbitro è stato chiamato in campo per discutere questo codice.**
5. Espulsione: **“Signori e signore a causa della grave violazione del codice di condotta il giocatore XXX è stato espulso l’incontro è vinto da YYY per 60 40 espulsione.**
6. Ritiro: **“Signori e signore a causa di un infortunio il giocatore XXX non è in grado di terminare l’incontro, YYY vince per per 64 20 ritiro.**
7. Nel caso di campionati a squadre è possibile dare l’avvertimento anche al capitano, dopo 2 avvertimenti c’è l’espulsione. L’annuncio è: **“Violazione del**

codice di condotta, comportamento antisportivo, primo/secondo avvertimento capitano Circolo” oppure . “Violazione del codice di condotta, comportamento antisportivo, terzo avvertimento, espulsione capitano Circolo”.

Annunci e procedure trattamento medico:

Trattamento acuto:

1. Il giocatore che chiede immediatamente di essere trattato, quindi il gioco viene interrotto per aspettare il fisioterapista in questo caso si annuncerà: **“Signori e signore il fisioterapista è stato chiamato in campo”**.
2. Dopo la valutazione del fisioterapista (che non ha un tempo stabilito per essere fatta) ed appena è pronto a trattare, si annuncerà: **“Signore e signori XXX sta ricevendo un trattamento medico.”** E si avvia il cronometro
3. Passato 1 minuto si comunica al fisioterapista e al giocatore: *“Rimangono 2 minuti”*, dopo 2 minuti si comunica *“Rimane 1 minuto”*, a 30 secondi dalla fine si comunica *“30 secondi”* e *“Trattamento completato”* allo scadere del tempo.
4. Si attende che il giocatore è rivestito e pronto per giocare e si annuncia **“Tempo.”**, da quel momento il giocatore ha 30 secondi per riprendere a giocare.

Trattamento non acuto:

1. Il giocatore chiede di essere trattato al cambio campo
2. Dopo la valutazione del fisioterapista (che non ha un tempo stabilito per essere fatta) ed appena è pronto a trattare, si annuncerà: **“Signore e signori XXX sta ricevendo un trattamento medico.”** E si avvia il cronometro
3. Passato 1 minuto si comunica al fisioterapista e al giocatore: *“Rimangono 2 minuti”*, dopo 2 minuti si comunica *“Rimane 1 minuto”*, a 30 secondi dalla fine si comunica *“30 secondi”* e *“Trattamento completato”* allo scadere del tempo.
4. Si attende che il giocatore è rivestito e pronto per giocare e si annuncia **“Tempo.”**, da quel momento il giocatore ha 30 secondi per riprendere a giocare.

Note: Ricorda che ogni infortunio può essere non trattabile o trattabile. Nel caso in cui sia trattabile allora può essere acuto (necessita immediatamente di un

intervento del fisioterapista) oppure non acuto (si può aspettare la prima pausa disponibile).

Per ogni infortunio, indipendente dal precedente, si ha diritto a 1 trattamento medico di 3 minuti e a due trattamenti al cambio campo anche non in quest'ordine. Se il trattamento medico è preso ad un cambio campo il tempo di 90 o 120 secondi è aggiunto ai 3 minuti.

Ogni ritardo di tempo dovuto ad un trattamento medico va punito con la violazione del codice di comportamento per "perdita di tempo".

Trattamento per crampi:

- 1.** Il giocatore che chiede di essere trattato per crampi immediatamente deve concedere tutti i punti al suo avversario fino ad arrivare al primo cambio campo disponibile (si deve informare di questo prima di agire).. L'annuncio sarà: **"Signori e signore il giocatore XXX ha richiesto di essere trattato per crampi. Questo trattamento è concesso solamente al cambio campo, quindi il giocatore XXX concederà tutti i punti al suo avversario. Nuovo punteggio (es 30 YYY seconda partita e una partita a 0)".**
- 2.** Dopo 90 o 120 secondi l'intervento del fisioterapista è terminato e si comunicherà *"Trattamento completato."*
- 3.** Si attende che il giocatore è rivestito e pronto per giocare e si annuncia **"Tempo."**, da quel momento il giocatore ha 30 secondi per riprendere a giocare.

Note: Il giocatore ha diritto a 2 cambi campo completi per essere trattato per crampi, anche non consecutivi. Se il giocatore non riesce a tornare a giocare va punito con una violazione di tempo.