

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

(Atti ufficiali circolare n. 6 bis di giugno 2024)

INDICE

PARTE PRIMA – NORME GENERALI

LIBRO I – PRINCIPI GENERALI DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI

| | |
|--|---------|
| Articolo 1.1 – Discipline gestite dalla FITP | pag. 9 |
| Articolo 1.2 – Attività agonistica o non agonistica | pag. 9 |
| Articolo 1.3 – Limiti alla partecipazione | pag. 10 |
| Articolo 1.4 – Dotazione ed impiego dei defibrillatori | pag. 10 |
| Articolo 1.5 – Giocatore “gold” | pag. 10 |

Titolo 1.I - Tipologia delle competizioni

| | |
|---|-------------------|
| Articolo 1.1.1 – Competizioni autorizzate e calendario | pag. 11 |
| Articolo 1.1.2 – Incontri fra rappresentative nazionali | pag. 12 |
| Articolo 1.1.3 – Tornei internazionali | pag. 12 |
| Articolo 1.1.4 – Campionati nazionali e territoriali | pag. 12 |
| Articolo 1.1.5 – Tornei di classifica open | pag. 12 |
| Articolo 1.1.6 – Tornei di classifica limitati | pag. 12 |
| segnalibro non è definito. | Errore. II |
| Articolo 1.1.7 – Tornei di settore di età | pag. 13 |
| Articolo 1.1.8 – Circuiti di tornei | pag. 13 |
| Articolo 1.1.9 – Tornei sociali | pag. 13 |
| Articolo 1.1.10 – Manifestazioni non agonistiche | pag. 13 |
| Articolo 1.1.11 - Tornei a squadre | pag. 13 |
| Articolo 1.1.12 – Manifestazioni atipiche | pag. 14 |

Titolo 1.II - Approvazione delle competizioni

| | |
|--|---------|
| Articolo 1.2.1 – Approvazione federale | pag. 14 |
| Articolo 1.2.2 – Modalità per l'approvazione | pag. 14 |

Titolo 1.III - Iscrizione alle competizioni

| | |
|--|-------------------|
| Articolo 1.3.1 – Modalità per l'iscrizione | pag. 14 |
| segnalibro non è definito. | Errore. II |
| Articolo 1.3.2 – Quote d'iscrizione e penalità | pag. 16 |

Titolo 1.IV – Modalità di disputa delle competizioni

| | |
|---|---------|
| Articolo 1.4.1 – Principi generali | pag. 17 |
| Articolo 1.4.2 – Durata delle competizioni individuali | pag. 17 |
| Articolo 1.4.3 – Formule degli incontri | pag. 18 |
| Articolo 1.4.4 – Compilazione dei tabelloni e formazione dei gironi | pag. 18 |

Titolo 1.V – Compilazione dei tabelloni ad eliminazione diretta

| | |
|---|---------|
| Articolo 1.5.1 – Definizioni e regole generali dei tabelloni | pag. 18 |
| Articolo 1.5.2 – Teste di serie | pag. 19 |
| Articolo 1.5.3 – Designazione delle teste di serie | pag. 19 |
| Articolo 1.5.4 – Tabellone di estrazione (con partenza in linea) | pag. 20 |
| Articolo 1.5.5 – Tabellone di selezione (ad ingresso progressivo) | pag. 21 |
| Articolo 1.5.6 – Tabellone a sezioni | pag. 21 |
| Articolo 1.5.7 – Aspèttiti, conclusione dei tabelloni intermedi e prove di consolazione | pag. 22 |
| Articolo 1.5.8 – Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti | pag. 22 |
| Articolo 1.5.9 – Perdente fortunato (lucky loser) | pag. 23 |
| Articolo 1.5.10 – Sostituzioni | pag. 23 |

Titolo 1.VI – Composizione e svolgimento dei gironi

| | |
|--|---------|
| Articolo 1.6.1 – Gironi | pag. 23 |
| Articolo 1.6.2 – Composizione dei gironi | pag. 24 |
| Articolo 1.6.3 – Classifica dei gironi | pag. 24 |

Titolo 1.VII – Ordine di gioco

| | |
|--|---------|
| Articolo 1.7.1 – Ordine di gioco giornaliero | pag. 24 |
| Articolo 1.7.2 – Numero massimo di incontri – Riposi | pag. 25 |
| Articolo 1.7.3 – Ritardo nel presentarsi in campo | pag. 26 |
| Articolo 1.7.4 – Incontri interrotti | pag. 26 |

Titolo 1.VIII – Funzioni e compiti degli ufficiali di gara

| | |
|--|---------|
| Articolo 1.8.1 – Arbitraggio | pag. 27 |
| Articolo 1.8.2 – Compiti del Giudice arbitro o del Direttore di gara | pag. 27 |
| Articolo 1.8.3 – Referto arbitrale | pag. 27 |
| Articolo 1.8.4 – Rapporto disciplinare | pag. 28 |
| Articolo 1.8.5 – Verbale di gara | pag. 28 |

LIBRO II – CODICE DI CONDOTTA

| | |
|---|---------|
| Articolo 2.1 – Scopo ed applicazione | pag. 28 |
| Articolo 2.2 – Puntualità | pag. 29 |
| Articolo 2.3 – Assenza - Ritiro | pag. 29 |
| Articolo 2.4 – Abbigliamento ed equipaggiamento | pag. 29 |
| Articolo 2.5 – Pubblicità | pag. 29 |
| Articolo 2.6 – Palleggio preliminare | pag. 30 |
| Articolo 2.7 – Gioco continuo | pag. 30 |
| Articolo 2.8 - Sospensioni del gioco per situazioni di rilevanza medica o altro | pag. 30 |
| Articolo 2.9 – Violazioni di tempo e relative penalità | pag. 30 |
| Articolo 2.10 – Massimo impegno | pag. 31 |
| Articolo 2.11 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori | pag. 31 |
| Articolo 2.12 – Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento | pag. 32 |
| Articolo 2.13 – Parole e gesti osceni - Abusi verbali | pag. 32 |
| Articolo 2.14 – Offese verbali | pag. 32 |
| Articolo 2.15 – Aggressione | pag. 32 |
| Articolo 2.16 – Abbandono del campo | pag. 32 |
| Articolo 2.17 – Mancato completamento dell'incontro | pag. 33 |
| Articolo 2.18 – Doppio | pag. 33 |
| Articolo 2.19 – Premiazione | pag. 33 |
| Articolo 2.20 – Comportamento antisportivo | pag. 33 |
| Articolo 2.21 – Punteggio penalizzato per violazioni del Codice | pag. 33 |

LIBRO III – PREMI E RIMBORSI

| | |
|---|---------|
| Articolo 3.1 – Premi | pag. |
| Errore. Il segnalibro non è definito. | |
| Articolo 3.2 – Coppe e premi poliennali | pag. 34 |
| Articolo 3.3 – Trasmissione dei premi poliennali | pag. 34 |
| Articolo 3.4 – Competizioni interrotte | pag. 34 |
| Articolo 3.5 – Rimborsi di spese ai giocatori | pag. 35 |
| Articolo 3.6 – Rimborsi di spese agli Ufficiali di gara | pag. 35 |

LIBRO IV - ORGANISMI DI CONTROLLO REGOLAMENTARE E DISCIPLINARE

| | |
|--|---------|
| Articolo 4.1 – Organismi di controllo regolamentare e disciplinare | pag. 35 |
| Articolo 4.2 – Provvedimenti del Giudice arbitro | pag. 35 |
| Articolo 4.3 – Reclami | pag. 36 |
| Articolo 4.4 – Decisioni del Giudice arbitro | pag. 36 |
| Articolo 4.5 – Decisioni sull'applicazione delle Regole di gioco | pag. 36 |
| Articolo 4.6 – Decisioni in materia tecnica | pag. 36 |
| Articolo 4.7 – Decisioni in altre materie | pag. 37 |
| Articolo 4.8 – Commissario di campo | pag. 37 |
| Articolo 4.9 – Commissario di gara regionale | pag. 37 |
| Articolo 4.10 – Provvedimenti del Commissario di gara regionale | pag. 37 |
| Articolo 4.11 – Commissario di gara nazionale e suoi provvedimenti | pag. 38 |
| Articolo 4.12 – Decisioni del Commissario di gara | pag. 38 |
| Articolo 4.13 – Non modificabilità del risultato della gara | pag. 38 |
| Articolo 4.14 – Sedi dei Commissari di gara | pag. 38 |

LIBRO V - ATTIVITÀ NON AGONISTICA

| | |
|---|---------|
| Articolo 5.1 – Ammissione dei giocatori | pag. 39 |
| Articolo 5.2 – Tesseramento | pag. 39 |
| Articolo 5.3 – Modalità tecniche e limitazioni | pag. 39 |
| Articolo 5.4 – Partecipazione dei tesserati atleti agonisti | pag. 39 |
| Articolo 5.5 – Mini tennis per adulti (“Pickleball”) | pag. 38 |

LIBRO VI – CAMPIONATI NAZIONALI INDIVIDUALI

| | |
|---|---------|
| Articolo 6.1 – Definizione | pag. 40 |
| Articolo 6.2 – Titoli – Premi | pag. 40 |
| Articolo 6.3 – Data e località di svolgimento | pag. 40 |
| Articolo 6.4 – Iscrizioni | pag. 40 |
| Articolo 6.5 – Ammissione | pag. 41 |
| Articolo 6.6 – Limite degli incontri | pag. 41 |
| Articolo 6.7 – Teste di serie | pag. 41 |
| Articolo 6.8 – Durata dei Campionati | pag. 41 |

LIBRO VII – CAMPIONATI NAZIONALI A SQUADRE**Titolo 7.I - Principi generali**

Capo I - Definizione dei Campionati a squadre

| | |
|---|---------|
| Articolo 7.1.1 – Generalità e definizioni | pag. 43 |
| Articolo 7.1.2 – Elenco dei Campionati | pag. 43 |

| | |
|--|---------|
| Articolo 7.1.3 – Titolo - Premi | pag. 43 |
| Articolo 7.1.4 – Attribuzione di voti | pag. 43 |
| Articolo 7.1.5 – Pubblicità e comunicazioni | pag. 43 |
| Articolo 7.1.6 – Disposizioni regolamentari e di coordinamento | pag. 43 |

Capo II - Ammissione ed iscrizioni ai Campionati

| | |
|--|---------|
| Articolo 7.1.7 – Ammissione dell'affiliato | pag. 44 |
| Articolo 7.1.8 – Limitazioni alla partecipazione dei tesserati | pag. 44 |
| Articolo 7.1.9 – Squadre ammesse e campi richiesti | pag. 44 |
| Articolo 7.1.10 – Iscrizione della squadra | pag. 44 |
| Articolo 7.1.11 - Mancata iscrizione e sostituzioni ai Campionati con formula “promozione e retrocessione” | pag. 46 |
| Articolo 7.1.12 - Iscrizione e composizione di più squadre | pag. 47 |

Capo III – Formula degli incontri intersociali

| | |
|--|---------|
| Articolo 7.1.13 – Formula degli incontri individuali | pag. 48 |
| Articolo 7.1.14 – Limite degli incontri individuali | pag. 48 |
| Articolo 7.1.15 – Sede degli incontri intersociali | pag. 48 |
| Articolo 7.1.16 – Sede neutrale | pag. 48 |

Capo IV – Modalità di disputa

| | |
|---|---------|
| Articolo 7.1.17 – Formula di disputa | pag. 49 |
| Articolo 7.1.18 – Formula a girone | pag. 49 |
| Articolo 7.1.19 – Girone finale in sede unica | pag. 49 |
| Articolo 7.1.20 – Formula con tabellone ad eliminazione diretta | pag. 50 |

Titolo 7.II – Incontri intersociali

Capo I - Disposizioni comuni

| | |
|--|---------|
| Articolo 7.2.1 – Campi | pag. 50 |
| Articolo 7.2.2 – Data ed orario dell'incontro intersociale | pag. 51 |
| Articolo 7.2.3 – Obblighi dell'affiliato ospitante. | pag. 51 |
| Articolo 7.2.4 – Violazione degli obblighi di ospitalità | pag. 52 |
| Articolo 7.2.5 – Responsabilità oggettiva | pag. 52 |
| Articolo 7.2.6 – Giudice arbitro | pag. 52 |
| Articolo 7.2.7 – Capitano della squadra | pag. 52 |

Capo II – Svolgimento degli incontri intersociali

| | |
|---|---------|
| Articolo 7.2.8 – Operazioni preliminari | pag. 53 |
| Articolo 7.2.9 – Posizione irregolare dei componenti della squadra. Ammissione sub judice | pag. 54 |
| Articolo 7.2.10 – Formazione della squadra e classifica dei giocatori | pag. 54 |
| Articolo 7.2.11 – Ordine di gioco | pag. 54 |
| Articolo 7.2.12 – Doppio supplementare | pag. 54 |

Capo III - Assenze, rinunce, ritiri, rinvii e sospensioni

| | |
|---|---------|
| Articolo 7.2.13 – Assenza del Giudice arbitro designato | pag. 55 |
| Articolo 7.2.14 – Assenza del Direttore di gara | pag. 55 |
| Articolo 7.2.15 – Assenza degli arbitri | pag. 56 |
| Articolo 7.2.16 – Ritardo della squadra | pag. 56 |
| Articolo 7.2.17 – Assenza della squadra | pag. 56 |
| Articolo 7.2.18 – Assenza del capitano | pag. 57 |

| | |
|--|---------|
| Articolo 7.2.19 – Assenza dei giocatori | pag. 57 |
| Articolo 7.2.20 – Rinuncia o ritiro in un incontro intersociale | pag. 57 |
| Articolo 7.2.21 – Rinuncia o ritiro in uno o più incontri individuali | pag. 57 |
| Articolo 7.2.22 – Rinvio degli incontri intersociali non iniziati | pag. 58 |
| Articolo 7.2.23 – Sospensione e prosecuzione degli incontri intersociali | pag. 58 |

Capo IV – Risultati e referti

| | |
|---|---------|
| Articolo 7.2.24 – Risultato degli incontri intersociali | pag. 58 |
| Articolo 7.2.25 – Referto arbitrale e allegati | pag. 59 |
| Articolo 7.2.26 – Trasmissione dei risultati | pag. 59 |

PARTE SECONDA - NORME PARTICOLARI

LIBRO VIII – DISCIPLINA DEL TENNIS

| | |
|---|---------|
| Articolo 8.1 – Limitazioni e condizioni per l'attività under 10 | pag. 60 |
|---|---------|

Titolo 8.I – Campionati nazionali individuali

Capo I – Definizioni e generalità

| | |
|---|---------|
| Articolo 8.1.1 – Prove dei Campionati | pag. 61 |
| Articolo 8.1.2 – Campionati di classifica | pag. 61 |
| Articolo 8.1.3 – Campionati di settore di età | pag. 61 |
| Articolo 8.1.4 – Limiti all'ammissione | pag. 61 |
| Articolo 8.1.5 – Qualificazioni regionali e nazionali | pag. 62 |
| Articolo 8.1.6 - Parametri di ammissione | pag. 62 |
| Articolo 8.1.7 – Ammissioni senza qualificazione | pag. 62 |
| Articolo 8.1.8 - Modalità di disputa | pag. 63 |

Capo II – I singoli Campionati nazionali

| | |
|--|---------|
| Articolo 8.1.9 - Campionato nazionale di seconda categoria | pag. 63 |
| Articolo 8.1.10 - Campionato nazionale di terza categoria | pag. 63 |
| Articolo 8.1.11 - Campionato nazionale under 16 | pag. 63 |
| Articolo 8.1.12 - Campionato nazionale under 15 | pag. 64 |
| Articolo 8.1.13 - Campionato nazionale under 14 | pag. 64 |
| Articolo 8.1.14 - Campionato nazionale under 13 | pag. 64 |
| Articolo 8.1.15 - Campionato nazionale under 12 | pag. 64 |
| Articolo 8.1.16 - Campionato nazionale under 11 | pag. 64 |
| Articolo 8.1.17 - Campionato nazionale over 35 | pag. 64 |
| Articolo 8.1.18 - Campionato nazionale veterani | pag. 64 |

Capo III – Campionati regionali

| | |
|---|---------|
| Articolo 8.1.19 - Campionato regionale under 18 | pag. 64 |
| Articolo 8.1.20 - Campionato regionale under 10 | pag. 64 |

Titolo 8.II – Campionati nazionali a squadre

Capo I – Campionato degli affiliati

| | |
|---|---------|
| Articolo 8.2.1 – Fasi di svolgimento del Campionato | pag. 65 |
|---|---------|

| | |
|---|---------|
| Articolo 8.2.2 – Norme in deroga nelle fasi regionali | pag. 65 |
| Articolo 8.2.3 – Formula degli incontri intersociali ed individuali | pag. 65 |
| Articolo 8.2.4 – Numero di squadre ammesse | pag. 66 |
| Articolo 8.2.5 – Limitazioni alla partecipazione dei tesserati | pag. 66 |
| Articolo 8.2.6 – Ammissione e composizione della squadra | pag. 66 |
| Articolo 8.2.7 – Norme speciali per la serie A1 e A2 | pag. 68 |
| Articolo 8.2.8 – Composizione di più squadre iscritte | pag. 69 |
| Articolo 8.2.9 – Campi richiesti | pag. 69 |
| Articolo 8.2.10 – Ordine di gioco | pag. 70 |

Capo II – Divisioni regionali del Campionato degli affiliati

| | |
|--|---------|
| Articolo 8.2.11 – Organizzazione delle divisioni regionali | pag. 70 |
| Articolo 8.2.12 – Formula di svolgimento delle divisioni regionali | pag. 70 |
| Articolo 8.2.13 – Divisione regionale di serie C | pag. 70 |
| Articolo 8.2.14 – Assenza degli ufficiali di gara | pag. 71 |

Capo III – Divisioni nazionali del Campionato degli affiliati

| | |
|---|---------|
| Articolo 8.2.15 – Organizzazione delle divisioni nazionali | pag. 71 |
| Articolo 8.2.16 – Ammissione alle divisioni nazionali | pag. 71 |
| Articolo 8.2.17 – Formula di svolgimento delle divisioni nazionali | pag. 71 |
| Articolo 8.2.18 – Punteggio nella fase a girone delle divisioni nazionali | pag. 72 |
| Articolo 8.2.19 – Tabellone ad eliminazione diretta nelle divisioni nazionali | pag. 72 |
| Articolo 8.2.20 – Sede degli incontri ad eliminazione diretta | pag. 73 |

Capo IV – Campionati giovanili

| | |
|--|---------|
| Articolo 8.2.21 – Elenco dei Campionati | pag. 73 |
| Articolo 8.2.22 – Fasi di svolgimento dei Campionati | pag. 73 |
| Articolo 8.2.23 – Formula degli incontri intersociali ed individuali | pag. 73 |
| Articolo 8.2.24 – Giocatori e squadre ammessi | pag. 74 |
| Articolo 8.2.25 – Limitazioni alla partecipazione dei tesserati | pag. 70 |
| Articolo 8.2.26 – Formazione delle squadre under 10 | pag. 74 |
| Articolo 8.2.27 – Campi richiesti | pag. 74 |
| Articolo 8.2.28 – Organizzazione della fase regionale | pag. 75 |
| Articolo 8.2.29 – Formula di svolgimento della fase regionale | pag. 75 |
| Articolo 8.2.30 – Qualificazione per la prima fase nazionale | pag. 75 |
| Articolo 8.2.31 – Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali | pag. 75 |
| Articolo 8.2.32 – Fasi nazionali | pag. 76 |
| Articolo 8.2.33 – Prima fase nazionale | pag. 76 |
| Articolo 8.2.34 – Seconda fase nazionale | pag. 76 |

Capo V – Campionati veterani

| | |
|--|---------|
| Articolo 8.2.35 – Elenco dei Campionati | pag. 76 |
| Articolo 8.2.36 – Fasi di svolgimento dei Campionati | pag. 77 |
| Articolo 8.2.37 – Formula degli incontri intersociali ed individuali | pag. 77 |
| Articolo 8.2.38 – Squadre ammesse e requisiti | pag. 77 |
| Articolo 8.2.39 – Limitazioni alla partecipazione dei tesserati | pag. 77 |
| Articolo 8.2.40 – Campi richiesti | pag. 77 |
| Articolo 8.2.41 – Fase regionale | pag. 78 |
| Articolo 8.2.42 – Formula di svolgimento della fase regionale | pag. 78 |
| Articolo 8.2.43 – Qualificazione per la prima fase nazionale | pag. 78 |
| Articolo 8.2.44 – Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali | pag. 78 |
| Articolo 8.2.45 – Fasi nazionali | pag. 78 |
| Articolo 8.2.46 – Prima fase nazionale | pag. 79 |

Articolo 8.2.47 – Seconda fase nazionale pag. 79

Titolo 8.III – Trofeo FITP

Articolo 8.3.1 – Definizione pag. 79

Articolo 8.3.2 – Punteggio per il Trofeo FITP pag. 79

LIBRO IX – DISCIPLINA DEL BEACH TENNIS

Articolo 9.1 – Il beach tennis pag. 82

Articolo 9.2 - Limite degli incontri e punteggio nelle gare agonistiche pag. 82

Articolo 9.3 - Limite degli incontri e punteggio nelle gare non agonistiche pag. 82

Articolo 9.4 - Teste di serie pag. 82

Articolo 9.5 – Elencazione e formula dei Campionati individuali pag. 83

Articolo 9.6 – Elencazione e formula dei Campionati a squadre pag. 84

Articolo 9.7 – Incontro intersociale nei Campionati a squadre pag. 84

Articolo 9.8 – Fasi del Campionato a squadre pag. 84

LIBRO X – LA DISCIPLINA DEL PADEL

Articolo 10.1 - Competizioni federali pag. 85

Articolo 10.2 – Ammissione alle gare pag. 85

Articolo 10.3 – Prove dei Campionati individuali pag. 85

Articolo 10.4 – Formula del Campionato a squadre pag. 85

Articolo 10.5 – Fasi del Campionato a squadre pag. 86

LIBRO XI – DISCIPLINA DEL TENNIS IN CARROZZINA

Titolo 11.I – Competizioni individuali

Articolo 11.1.1 – Tipologia delle competizioni pag. 86

Articolo 11.1.2 – Tornei nazionali pag. 86

Articolo 11.1.3 – Tornei con tabellone di estrazione ad eliminazione diretta pag. 86

Articolo 11.1.4 – Tornei a girone pag. 87

Articolo 11.1.5 – Modalità di disputa pag. 87

Articolo 11.1.6 – Punteggi nei tornei nazionali pag. 87

Articolo 11.1.7 – Punteggi nei tornei internazionali pag. 89

Titolo 11.II - Campionati individuali

Articolo 11.2.1 – Campionati italiani individuali pag. 89

Articolo 11.2.2 – Prove dei Campionati individuali pag. 89

Articolo 11.2.3 – Caratteristiche dei Campionati individuali pag. 89

Articolo 11.2.4 - Ammissione, date e località di svolgimento pag. 89

Articolo 11.2.5 - Svolgimento pag. 90

Articolo 11.2.6 – Gare di singolare pag. 90

Articolo 11.2.7 – Gare di doppio pag. 91

Articolo 11.2.8 – Limite degli incontri pag. 92

Articolo 11.2.9 – Compilazione del tabellone pag. 92

Titolo 11.III - Campionati nazionali a squadre

Articolo 11.3.1 – Caratteristiche pag. 93

Articolo 11.3.2 – Ammissione delle squadre pag. 92

Articolo 11.3.3 – Compilazione del tabellone pag. 92

Articolo 11.3.4 – Formula degli incontri pag. 93

Titolo 11.IV - Campionati regionali a squadre

Articolo 11.4.1 – Caratteristiche pag. 93

APPENDICI ED ALLEGATI

| | |
|--|----------|
| Appendice I – Tandem tennis | pag. 94 |
| Appendice II – Codice di arbitraggio senza arbitro | pag. 95 |
| Appendice III – Compilazione del foglio di arbitraggio | pag. 98 |
| Appendice IV – Vademecum organizzativo per i tornei di tennis in carrozzina | pag. 103 |
| Appendice V - Sospensioni del gioco per situazioni di rilevanza medica o altro | pag. 106 |
| Appendice VI – Regolamento Pickleball | pag. 108 |
| Appendice VII – Regolamento Minitennis | pag. 129 |
| Appendice VIII – Regolamento Minipadel | pag. 130 |
| Appendice IX – Regolamento Minibeachtennis | pag. 131 |
| Appendice X – Accordo per la preparazione all’attività agonistica | pag. 134 |
| Appendice XI – Regole del padel in carrozzina | pag. 138 |
| Allegato n. 1 – Programma-regolamento di una competizione individuale | pag. 138 |
| Allegato n. 2 – Programma-regolamento di una competizione individuale di tandem tennis | pag. 141 |
| Allegato n. 3 – Dichiarazione liberatoria per mancata presentazione della tessera atleta nei tornei individuali | pag. 144 |
| Allegato n. 4 – Dichiarazione liberatoria per mancata presentazione della tessera atleta nei Campionati a squadre | pag. 144 |
| Allegato n. 5 – Dichiarazione liberatoria per mancata presentazione della tessera atleta non agonista nelle gare non agonistiche | pag. 144 |
| Allegato n. 6 – Disposizione delle teste di serie | pag. 146 |
| Allegato n. 7 – Modalità di compilazione dei gironi | pag. 147 |
| Allegato n. 8 – Tabelloni nazionali del Campionato degli affiliati | pag. 148 |
| Allegato n. 9 – Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti | pag. 154 |
| Allegato n. 10 – Tabellone con recupero e graduatoria dei perdenti (c.d. “a specchio”) | pag. 154 |
| Allegato n. 11 – Reclami: presentazione ed iter procedurale | pag. 155 |
| Allegato n. 12 – Riepilogo delle modalità di disputa degli incontri nei Campionati a squadre | pag. 156 |
| Allegato n. 13 – Riepilogo delle conseguenze dell’assenza di partecipanti agli incontri inter-sociali ed individuali | pag. 157 |
| Allegato n. 14 – Fac-simile della dichiarazione DAE | pag. 158 |
| Allegato n. 15 – Possibili denominazioni e limitazioni delle manifestazioni individuali | pag. 129 |

PARTE PRIMA

NORME GENERALI

LIBRO I

PRINCIPI GENERALI DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI

Articolo 1.1 – Discipline gestite dalla FITP

1. La FITP gestisce, in forma esclusiva, per la parte relativa all'attività agonistica di prestazione, e con specifici uffici dell'organizzazione federale, le seguenti discipline sportive:
 - a) tennis;
 - b) beach tennis;
 - c) padel;
 - d) tennis in carrozzina.
2. A tutte le predette discipline si applicano le norme contenute in tutti i Regolamenti federali, nei quali la dizione "tennis" si riferisce anche a tutte le altre, se non diversamente indicato.
3. Il Regolamento tecnico sportivo contiene le norme che regolano lo svolgimento delle gare, individuali od a squadre: nella parte generale sono contenute quelle riferite a tutte le discipline, mentre le norme particolari per i Campionati, individuali od a squadre, e per ogni singola disciplina sono riportate separatamente nella parte seconda del presente regolamento.
4. Le norme di seguito esposte fanno riferimento all'adozione di procedure informatiche, gestite da programmi informatici federali, ma sono valide, con gli adattamenti necessari od opportuni, anche per l'adozione di procedure cartacee, nei casi in cui non sia possibile l'adozione di quelle informatiche.

Articolo 1.2 – Attività agonistica o non agonistica

1. L'attività agonistica costituisce l'attività ordinaria della FITP, da essa approvata; richiede, per regolamento, la presenza obbligatoria del Giudice arbitro.
2. Agonistica è anche ogni attività che concorra a determinare una valutazione dell'atleta in termini di classifica, come previsto dal metodo per la definizione delle classifiche federali, annualmente approvato dal Consiglio federale.
3. Per attività non agonistica si intende un'attività sportiva non praticata sistematicamente o continuativamente, con un contenuto competitivo limitato ed un livello tecnico inferiore a quello agonistico.
4. L'attività non agonistica non richiede, per regolamento, la presenza obbligatoria del Giudice arbitro, ma quella di un direttore di gara che ne svolge le funzioni ed i compiti, e:
 - a) è accessibile per il tennis, il beach tennis e il tennis in carrozzina solo ai possessori di tessera atleta non agonista o di tessera atleta con classifica massima di 4.4, con esclusione, per le sole gare di singolare, di coloro che siano stati classificati, dopo il 2003, almeno in terza categoria, indipendentemente dalla classifica attuale;
 - b) è accessibile per il padel solo ai classificati in quarta e quinta fascia;
 - c) non può assegnare premi in denaro o in valori equivalenti;
 - d) deve svolgersi con l'applicazione di sistemi di punteggio ridotti.
5. Il Consiglio federale può ampliare la partecipazione dei tesserati atleti, di cui alla seconda parte del precedente punto a), a coloro che abbiano superato in carriera la citata classifica.
6. Nel libro quinto sono riportate le norme relative anche alla definizione dei casi in cui l'attività non agonistica è accessibile ai tesserati agonisti, mentre l'attività agonistica non è mai accessibile ai tesserati non agonisti.
7. In nessun caso è possibile partecipare all'attività sportiva federale di qualsiasi tipo (agonistica o non agonistica) senza il possesso della tessera federale atleta o atleta non agonista per la rispettiva disciplina.

Articolo 1.3 – Limiti alla partecipazione

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

Articolo 1.4 – Dotazione ed impiego dei defibrillatori

1. Gli affiliati che ospitano manifestazioni individuali o a squadre hanno l'obbligo di accertare, prima dell'inizio delle gare:
 - a) la presenza del defibrillatore semiautomatico (DAE) o a tecnologia più avanzata all'interno dell'impianto sportivo, la regolare manutenzione e il funzionamento dello stesso;
 - b) la presenza durante le gare di una persona debitamente formata per il suo uso.
2. Debbono quindi rilasciare all'ufficiale di gara una specifica dichiarazione DAE (v. fac simile in allegato n. 14) del presidente o di persona da lui delegata circa la presenza del defibrillatore regolarmente mantenuto e funzionante e della persona formata per il suo uso.
3. L'inadempimento di tali obblighi determina l'impossibilità di svolgere le gare .

Articolo 1.5 – Giocatore "gold"

1. I giocatori "gold" sono quelli al cui tesseramento sono collegati i seguenti benefici aventi effetto sulle previsioni del presente regolamento:
 - a) l'esenzione dal versamento della relativa quota federale per l'assistenza dell'istruttore, nei casi previsti;
 - b) il diritto di iniziare con palle nuove ogni incontro di una manifestazione individuale, esclusi quelli delle manifestazioni non agonistiche;
 - c) la possibilità di chiedere limitazioni al proprio orario di partecipazione alla manifestazione individuale.
2. Per ogni inadempimento della previsione di cui al comma 1, lettera b):
 - a) il giocatore, previa segnalazione al Giudice arbitro, che la include nel proprio referto arbitrale, ottiene dal Comitato regionale territorialmente competente un tubo di palle nuove;

- b) l’Affiliato inadempiente è deferito per infrazione disciplinare dal Giudice arbitro al Giudice sportivo territorialmente competente.
3. La limitazione alla partecipazione di cui al comma 1, lettera c), concessa tenuto conto delle esigenze tecniche ed organizzative della manifestazione, non è applicabile:
- a) agli incontri programmati sul campo centrale o principale;
 - b) alle semifinali e alle finali;
 - c) all’anticipazione anteriore alle ore quattordici dei giorni feriali, se l’avversario è un giocatore under;
 - d) ai casi di forza maggiore, che richiedano il recupero o la conclusione di incontri non giocati od interrotti.
4. La possibilità di chiedere la limitazione di cui al comma 1, lettera c) è concessa:
- a) negli incontri di singolare, in cui entrambi i giocatori sono “gold”, in favore del giocatore con classifica migliore;
 - b) negli incontri di doppio di tennis e di beach tennis e negli incontri di padel:
 - 1) se tutti e quattro i giocatori sono “gold”, in favore della coppia la cui somma delle classifiche risulta più bassa;
 - 2) se una coppia è costituita da giocatori “gold” e l’altra da un solo giocatore “gold”, in favore della coppia composta da giocatori “gold”;
 - 3) se ciascuna coppia è costituita da un giocatore “gold”, in favore della coppia la cui somma delle classifiche risulta più bassa.
 - c) in tutti gli incontri sopraindicati, se la classifica o la somma delle classifiche è pari, il Giudice arbitro stabilisce l’orario di gioco senza tenere conto delle limitazioni di cui al comma 1, lettera c).

TITOLO I

TIPOLOGIA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 1.1.1 – Competizioni autorizzate e calendario

1. Le competizioni riconosciute dalla FITP, individuali e a squadre, per ciascuna delle quattro discipline, si distinguono in:
- a) internazionali
 - 1) incontri fra rappresentative nazionali;
 - 2) individuali o a squadre;
 - b) nazionali⁽¹⁾
 - 1) Campionati individuali o a squadre;
 - 2) tornei individuali per classifica:
 - tornei open;
 - tornei limitati;
 - 3) tornei individuali di settore di età:
 - tornei giovanili
 - tornei veterani;
 - 4) circuiti di tornei;
 - 5) tornei a squadre;
 - 6) manifestazioni non agonistiche;
 - 7) tornei sociali;
 - 8) manifestazioni atipiche.
2. La FITP compila, per ogni disciplina sportiva gestita, il calendario delle competizioni internazionali che si svolgono in Italia e di quelle nazionali da essa indette ed approvate.
3. Una competizione in calendario può essere rinviata dalla FITP su richiesta concorde delle parti o per causa di forza maggiore.

⁽¹⁾ In allegato n. 15 è riportato un elenco indicativo delle denominazioni assumibili dalle manifestazioni qui elencate e delle limitazioni a cui possono essere sottoposte.

Articolo 1.1.2 - Incontri fra rappresentative nazionali

1. Gli incontri tra rappresentative nazionali sono costituiti dagli incontri tra squadre nazionali di qualsiasi classifica o settore di età.
2. L'organizzazione è esclusiva competenza della FITP, che designa l'affiliato sui campi del quale l'incontro ha luogo e prescrive tutte le modalità tecniche ed organizzative della manifestazione.

Articolo 1.1.3 - Tornei internazionali, individuali o a squadre

1. La qualifica di torneo internazionale è concessa alle competizioni indette e controllate dagli organismi internazionali riconosciuti dalla FITP, aperte ai giocatori di diversa cittadinanza in regola con lo statuto della Federazione internazionale e di quella di appartenenza.
2. I giocatori under 18, 16, 14 e 12, interessati a partecipare all'estero a competizioni individuali, devono ottenere preventiva autorizzazione dal competente organo tecnico.
3. I giocatori, ad eccezione di quelli classificati in prima categoria o fascia, che prendano parte all'estero a competizioni individuali, devono comunicare preventivamente alla Segreteria federale la partecipazione e, successivamente, trasmettere i risultati ottenuti, con le modalità indicate nel "Metodo per la definizione delle classifiche federali".
4. L'inosservanza di tale obbligo costituisce infrazione disciplinare.

Articolo 1.1.4 - Campionati nazionali e territoriali, individuali o a squadre

1. I Campionati nazionali, individuali e a squadre, sono indetti dalla FITP (o dai Comitati regionali per quelli territoriali) che ne fissa annualmente le date e ne regola e controlla lo svolgimento in conformità delle specifiche regole, le cui previsioni prevalgono su quelle generali.
2. L'organizzazione dei Campionati (o delle fasi dei medesimi) che si svolgono in sede unica può essere affidata dal Consiglio federale agli affiliati che ne facciano tempestiva richiesta, che dispongano di impianti idonei e che siano in grado di garantirne il regolare svolgimento.
3. Il termine "Campionati" è riservato alle competizioni indette ed organizzate dalla FITP o sotto il suo controllo diretto; tuttavia il termine può essere usato anche:
 - a) per le gare analoghe, territorialmente limitate, indette ed organizzate dagli organi federali periferici (Campionati regionali o provinciali);
 - b) per gare, regolarmente autorizzate, promosse od organizzate da enti nazionali, come ordini professionali, associazioni di categoria, ecc.; se l'ente promotore non è affiliato, l'organizzazione deve essere affidata ad un affiliato.

Articolo 1.1.5 Tornei di classifica open

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

Articolo 1.1.6 Tornei di classifica limitati

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

procedura informatica per l'iscrizione, approvata dalla FITP).
La conclusione dei tabelloni intermedi non è obbligatoria.

Articolo 1.1.7 - Tornei di settore di età

1. La qualifica di tornei di settore è concessa alle competizioni riservate ai giocatori dei settori under od over.
2. Sono tornei giovanili (under) quelli riservati ai settori under 18, 16 (o 15), 14 (o 13), 12 (o 11) e 10; sono nazionali o locali e la partecipazione è consentita anche ai settori di età inferiori, se non espressamente esclusi, fatte salve, in ogni caso, le limitazioni per gli under 10.
3. Sono tornei veterani (over) quelli riservati ai settori over 30 e seguenti, in cui la partecipazione è consentita anche a tutti i settori di età superiori, se non espressamente esclusi.
4. Dette competizioni possono essere riservate ad uno o più settori di tesserati o limitate ad un anno di età dei partecipanti o anche in rapporto alla classificazione massima o minima dei partecipanti, nonché ad un numero massimo di partecipanti, indicati nel programma regolamento, unitamente ai criteri di ammissione (classificazione od età od ordine di iscrizione, quest'ultimo adottabile solo in presenza di una procedura informatica per l'iscrizione, approvata dalla FITP).
5. La conclusione dei tabelloni intermedi non è obbligatoria.

Articolo 1.1.8 - Circuiti di tornei

1. La qualifica di circuiti di tornei è attribuita alla serie di manifestazioni che, comprendendo due o più competizioni, disputate presso almeno due affiliati diversi, prevedono una particolare classificazione dei risultati conseguiti e possono dar luogo ad una fase finale (master) riservata ai primi classificati.
2. I circuiti si dividono in:
 - a) provinciali,
 - b) regionali,
 - c) interregionali,
 - d) nazionalide,
 a seconda dell'ambito territoriale di svolgimento delle prove che li costituiscono.
3. La tassa di approvazione del circuito, fissata annualmente dal Consiglio federale, va allegata alla domanda di approvazione del circuito ed è distinta dalla tassa di approvazione dei singoli tornei.
4. Indipendentemente dall'ambito territoriale di svolgimento, le singole prove di un circuito debbono avere lo stesso regolamento.
5. All'affiliato organizzatore del circuito non è dovuta alcuna tassa da parte degli affiliati che vi aderiscono.
6. L'affiliato organizzatore di ogni singola prova del circuito, compreso l'eventuale master, deve richiedere la relativa approvazione.
7. Fermi restando i massimali dei premi annualmente fissati dal Consiglio federale per le singole prove di una competizione, per l'eventuale master detti massimali sono raddoppiati.
8. Tutti i tornei del circuito devono svolgersi su campi affiliati, salva autorizzazione speciale; in questa ultima ipotesi è dovuta una tassa, stabilita annualmente dal Consiglio federale, comprensiva dell'omologazione preventiva.

Articolo 1.1.9 – Manifestazioni non agonistiche

1. Le manifestazioni non agonistiche si svolgono con le modalità e le caratteristiche indicate per quelle agonistiche, se compatibili con la loro particolare natura.
2. La FITP può stabilire particolari forme di disputa delle manifestazioni non agonistiche, nell'ambito dei principi generali e delle norme di legge che qualificano tale tipologia di attività sportiva.

Articolo 1.1.10 - Tornei sociali

1. I tornei o campionati sociali sono promossi dagli affiliati esclusivamente per i propri tesserati, sono qualificati come attività non agonistica e consentono la partecipazione sia degli atleti agonisti sia degli atleti non agonisti.
2. Tali competizioni non devono essere approvate, ma in ogni caso tutti i partecipanti sono soggetti alle

norme dell'attività non agonistica (certificazione medica, tesseramento, adozione del punteggio ridotto, ecc.).

Articolo 1.1.11 – Tornei a squadre

1. I tornei, comunque denominati (triangolare, quadrangolare, esagonale, ecc.), prevedono la partecipazione di giocatori riuniti in squadre di qualunque tipologia e settore (di affiliato, di Comitato regionale, di mera occasione, under, over, ecc.) che si incontrano secondo le corrispondenti regole dei Campionati a squadre, in quanto applicabili, se non espressamente derogate nel programma regolamento.

Articolo 1.1.12 – Manifestazioni atipiche

1. Sono soggette ad autorizzazione specifica le manifestazioni di qualunque tipo che prevedano criteri di ammissione dei partecipanti o modalità di disputa delle gare parzialmente o totalmente diversi da quelli previsti espressamente nel presente regolamento (ad es. le esibizioni, gli incontri ed i tornei ad invito, le gare a cui partecipino meno di sedici giocatori o ai quali i partecipanti siano ammessi sulla base di criteri non oggettivi o nei quali i premi non siano basati sui piazzamenti conseguiti).
2. Devono essere autorizzate dal Consiglio federale e, se prevedono l'utilizzazione di impianti non omologati, è necessaria la preventiva omologazione del campo di gioco, da chiedere al Comitato regionale di competenza.
3. Il Consiglio federale può delegare l'autorizzazione parziale o totale di tali competizioni al Comitato regionale territorialmente competente in relazione alla località di svolgimento.
4. I tornei a svolgimento ridotto comunque denominati (rodeo, weekend, ecc.), con durata limitata ed adozione di uno o più delle procedure e metodi diversi di punteggio (v. Appendice V alle Regole di tennis), sono tuttavia soggetti ad approvazione federale secondo le norme delle competizioni tipiche.
5. Le competizioni organizzate sotto l'egida degli enti di promozione sportiva convenzionati con la FITP, il cui elenco è pubblicato nel sito internet, non necessitano dell'approvazione federale.

TITOLO II

APPROVAZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 1.2.1 - Approvazione federale

1. Per organizzare competizioni federali, gli affiliati devono richiedere ed ottenere la preventiva approvazione della FITP
2. L'autorizzazione, che viene concessa solo per le competizioni indicate nel presente regolamento, deve essere richiesta per ciascun tipo di manifestazione, secondo l'elencazione di cui all'articolo 1.1.1, comma 1, lettera b), anche se programmata in contemporanea nello stesso impianto.
3. L'approvazione di più manifestazioni, parzialmente o totalmente in contemporanea, consente il pagamento di un'unica tassa, nella misura maggiore tra quelle singolarmente previste, solo per i tornei di classifica, open e limitati.
4. Gli affiliati organizzatori ed i partecipanti sono tenuti alla stretta osservanza dei Regolamenti federali e delle Regole di gioco (tennis o beach tennis o padel o tennis in carrozzina).
5. Gli affiliati organizzatori debbono mettere a disposizione degli ufficiali di gara una postazione (computer, stampante, collegamento internet) per la redazione e l'invio telematico della documentazione; a tale scopo, per un'applicazione progressiva della norma, il Consiglio federale delibera a quali tipologie di gare l'obbligo si applica, costituendo infrazione disciplinare la sua violazione.
6. Le competizioni organizzate sotto l'egida degli enti di promozione sportiva convenzionati con la FITP, il cui elenco è pubblicato nel sito internet, non necessitano dell'approvazione federale.

Articolo 1.2.2 - Modalità per l'approvazione

1. Per ottenere l'approvazione delle competizioni, occorre farne domanda, con:
 - a) l'impegno a pagare la tassa di approvazione, nella misura annualmente stabilita dal Consiglio federale;
 - b) la bozza del programma-regolamento della manifestazione (un esempio del quale è riportato nell'allegato n. 1 al presente regolamento), contenente:

- 1) la tipologia delle gare in programma ed i criteri di ammissione alle stesse, nel caso di previsione di limitazioni qualitative o quantitative;
 - 2) la facoltà di non disputare una gara nel caso di iscrizioni inferiori a 16 partecipanti per le gare di singolare e di otto coppie per le gare di doppio, salva diversa previsione del programma regolamento;
 - 3) gli orari di inizio e di termine giornalieri di gioco (se si gioca con la luce naturale) o solo d'inizio (se si gioca in tutto od in parte con la luce artificiale), applicandosi le previsioni dell'articolo 1.7.1 per il termine;
 - 4) la marca ed il tipo delle palle (scelte tra quelle omologate dalla FITP), l'eventuale loro sostituzione (se non è indicata la sostituzione, almeno ciascun incontro deve iniziare con la disponibilità di quattro palle nuove od in buono stato);
 - 5) il numero dei campi, adeguato alle caratteristiche della manifestazione ed al numero previsto o prevedibile di partecipanti, la loro individuazione, riportandone la numerazione indicata nella mappa allegata alla domanda di affiliazione, e la loro superficie:
 - (1) identica per ciascuna gara (ad es. singolare maschile), nelle gare o tabelloni liberi con presenza di giocatori di prima, seconda e terza categoria, mentre possono essere usate superfici diverse per gare diverse anche se della stessa competizione (ad es. singolare e doppio);
 - (2) anche diversa per ciascuna gara (ad es. singolare maschile) nelle gare o tabelloni riservati ai giocatori di quarta categoria, in quelli giovanili e veterani;
 - c) la richiesta di designazione degli Ufficiali di gara (Giudice arbitro ed arbitri) da parte degli organi competenti e l'indicazione del GA di affiliato nei casi in cui questo è obbligatorio;
 - d) la dichiarazione della disponibilità della postazione informatica per gli ufficiali di gara, limitatamente alle gare per le quali il Consiglio federale ne abbia deliberato l'obbligatorietà.
2. La domanda dell'approvazione, inoltrata con procedura informatica, sempre tramite il Comitato regionale competente, dall'affiliato che organizza la prova, deve essere indirizzata almeno trenta giorni prima dell'inizio della manifestazione:
- a) al Consiglio federale, sentiti i rispettivi comitati,
 - 1) per tutte le competizioni internazionali;
 - 2) per le competizioni interregionali o nazionali, definite annualmente dallo stesso Consiglio federale di propria competenza, in base alla tipologia od all'ammontare del monte premi;
 - 3) per le manifestazioni atipiche;
 - b) al Comitato regionale competente per ogni altra competizione di tennis e di padel;
 - c) al Comitato regionale competente ovvero, per delega dello stesso ai fiduciari regionali o provinciali del beach tennis, per le altre competizioni di beach tennis;
 - d) al Comitato per il tennis in carrozzina ovvero, per delega dello stesso, al Comitato regionale competente, per le altre competizioni di tennis in carrozzina;
 - e) al Comitato per l'attività non agonistica ovvero, per delega dello stesso, al Fiduciario regionale per l'attività non agonistica, per le manifestazioni non agonistiche.
3. La competenza all'approvazione, da parte del Comitato regionale, limitatamente a quelle che si svolgono nell'ambito della regione, permane anche quando le suddette competizioni siano inserite in circuiti interregionali o nazionali.
4. L'affiliato organizzatore può diffondere il programma-regolamento della manifestazione soltanto dopo l'approvazione federale.
5. Ove non sia possibile usare procedure informatiche, il programma-regolamento è redatto in quattro copie destinate: la prima alla segreteria federale o al Comitato della disciplina, la seconda all'organo periferico (Comitato regionale o delegato o fiduciario), la terza e la quarta all'affiliato organizzatore; di queste due copie con l'approvazione federale, una è per gli atti dell'affiliato ed una deve essere visibilmente affissa, per tutta la durata della manifestazione, negli impianti ove sono affissi tabelloni ed orari di gioco.
6. Modalità e termini particolari possono essere previsti per le singole discipline nelle norme speciali del presente regolamento.

TITOLO III

ISCRIZIONE ALLE COMPETIZIONI

Articolo 1.3.1 – Modalità per l'iscrizione

1. L'iscrizione, ove non sia prevista direttamente tramite il sistema informatico di gestione delle iscrizioni approvato dalla FITP, deve pervenire in forma scritta (posta ordinaria o elettronica, fax od altro) entro le ore dodici del secondo giorno antecedente l'inizio della gara alla quale il giocatore intende iscriversi (o del relativo tabellone, in casi di svolgimento con il sistema dei tabelloni concatenati) e deve essere effettuata con le modalità stabilite nel programma-regolamento della manifestazione.
2. L'iscrizione non è valida se il giocatore non ha contestualmente indicato:
 - a) generalità complete, indirizzo di residenza o indirizzo di posta elettronica o numero telefonico a cui può essere reperito;
 - b) affiliato di appartenenza, classifica attuale e numero della tessera federale agonistica valevole per l'anno in corso;
 - c) data di nascita (solo per le gare giovanili e veterani);
 - d) gare a cui intende partecipare.
3. Per l'iscrizione del giocatore di cittadinanza non italiana, tesserato per una federazione estera, ma non per la FITP, partecipante ai tornei internazionali o nazionali a partecipazione straniera, è dovuta anche la tassa straniero, accompagnata dalla relativa dichiarazione liberatoria (in allegato n. 3 al presente regolamento).
4. L'iscrizione, comunque effettuata, può essere revocata solo fino al termine di chiusura delle iscrizioni di ogni specifica gara; dopo tale termine, l'iscrizione obbliga il giocatore a partecipare alla manifestazione ed a pagare quanto dovuto.
5. Dopo il termine di scadenza, le iscrizioni possono essere accettate dal Giudice arbitro, con il consenso dell'affiliato organizzatore:
 - a) fino alla compilazione del tabellone, se la classifica del giocatore è compatibile con il tabellone a cui intende partecipare;
 - b) con le seguenti limitazioni, se il tabellone è già stato compilato:
 - 1) in numero non superiore a quello degli aspettiti;
 - 2) se la classifica del giocatore non è superiore a quella degli aspettiti;
 - 3) se non è ancora iniziato alcun incontro del tabellone a cui si iscrive.
6. Per l'inserimento di tali giocatori si osservano le seguenti disposizioni:
 - a) se il loro numero è inferiore o pari al numero degli aspettiti non teste di serie, si inseriscono accoppiandoli con tali aspettiti, che vengono retrocessi al turno precedente, iniziando dalle posizioni di numerazione più elevata;
 - b) se il loro numero è superiore al numero degli aspettiti non teste di serie, i successivi inserimenti proseguono con accoppiamento alle teste di serie, iniziando da quelle di numerazione più elevata.
7. Per le gare di doppio possono essere incluse nel tabellone solo coppie complete, secondo le norme che precedono.
8. Il rifiuto di accettazione di un'iscrizione tardiva non deve essere motivato ed è inappellabile.
9. I giocatori la cui iscrizione non sia stata accettata per qualsiasi motivo sono inseriti, in ordine cronologico, in una lista di attesa da utilizzare per la sostituzione di giocatori rinunciari o per l'attribuzione dei crediti da utilizzare per l'iscrizione ai tornei successivi come "special entry" come annualmente stabilito;

Articolo 1.3.2 – Quote d'iscrizione e penalità

1. All'atto dell'iscrizione, e comunque prima di iniziare le gare, il giocatore deve pagare le quote stabilite, obbligatorie anche per i giocatori invitati, dovute
 - a) all'affiliato organizzatore, per le quote di iscrizione alle singole gare;
 - b) alla FITP, tramite l'affiliato organizzatore, indipendentemente dal numero di gare a cui partecipa nel torneo, per la quota FITP, nella misura annualmente fissata dal Consiglio federale;
 - c) alla FITP, tramite l'affiliato organizzatore, per la tassa straniero, dovuta, con la relativa dichiarazione liberatoria (in allegato n. 3 al presente regolamento), dal giocatore di cittadinanza non italiana

- tesserato per una federazione estera, ma non per la FITP, partecipante ai tornei internazionali o nazionali a partecipazione straniera.
2. L'importo delle quote di iscrizione non può superare i massimali annualmente fissati dal Consiglio federale.
 3. Per le competizioni che si svolgono anche solo parzialmente al coperto o con illuminazione artificiale, i massimali sono raddoppiati.
 4. I giocatori iscritti, che non siano in grado di presentare, all'Ufficiale di gara preposto alla competizione, la tessera federale atleta o atleta non agonista, a seconda dei casi, sono ammessi a giocare previa dichiarazione liberatoria (*in allegato n. 3 al presente regolamento*) e pagamento della tassa a fondo perduto, a titolo di penalità; il giocatore è legittimato a partecipare alla competizione senza ulteriori adempimenti, salvo che la dichiarazione risulti mendace.
 5. L'affiliato organizzatore può disporre insindacabilmente delle quote di iscrizione di sua spettanza, mentre le quote di spettanza della FITP debbono essere versate alla stessa indipendentemente dalla loro effettiva riscossione.

TITOLO IV

MODALITÀ DI DISPUTA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 1.4.1 – Principi generali

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

Articolo 1.4.2 - Durata delle competizioni individuali

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

disposizioni sulle competizioni interrotte del presente regolamento.

Articolo 1.4.3 - Limite degli incontri

A) Attività agonistica

1. Gli incontri delle competizioni agonistiche si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari, in tutte le partite.
2. Il programma regolamento della manifestazione può prevedere, in alternativa, l'applicazione delle procedure e dei metodi di punteggio diversi, di cui all'Appendice V delle Regole di tennis.
3. L'adozione di procedure e metodi di punteggio diversi deve avvenire per tutte le gare dello stesso tabellone, ma non necessariamente per la finale ed eventualmente anche per le semifinali del tabellone conclusivo.

B) Attività non agonistica

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

C) Particolarità

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

Articolo 1.4.4 - Compilazione dei tabelloni e formazione dei gironi

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

TITOLO V

COMPILAZIONE DEI TABELLONI AD ELIMINAZIONE DIRETTA

Articolo 1.5.1 – Definizioni e regole generali dei tabelloni

1. I partecipanti ad una gara da inserire in un tabellone sono distinti in:
 - a) **qualificati entranti (qe o q)**: i giocatori inseriti in un tabellone (intermedio o finale) in virtù della qualificazione ottenuta in un precedente tabellone intermedio o di qualificazione;
 - b) **qualificati uscenti (Qu o Q)**: i giocatori che in un tabellone intermedio o di qualificazione ottengono la qualificazione per un successivo tabellone (intermedio o finale);
 - c) **teste di serie**: nelle gare ove sono presenti giocatori classificati, i giocatori di migliore classifica, posti prioritariamente nel tabellone (iniziale, intermedio o finale), numerati progressivamente, secondo le specifiche regole riportate successivamente;
 - d) **intermedi**: tutti gli altri giocatori ammessi direttamente al tabellone.
2. I partecipanti possono essere inseriti in tabellone:

- a) al primo turno, se entrano in gara immediatamente nel primo turno del tabellone;
 - b) in posizione di aspèttito, se entrano in gara in un turno successivo al primo.
3. Nella compilazione dei tabelloni di qualsiasi tipo:
- a) tutti i giocatori aventi la stessa classifica devono entrare in gara nel medesimo turno di gioco o, al massimo, in due turni consecutivi; ciò vale anche per i qualificati entranti, considerati di pari classifica qualunque sia la loro classifica effettiva;
 - b) con l'eccezione dei qualificati entranti, è vietato far entrare in gara un giocatore in un turno successivo a quello in cui entra in gara un giocatore con classifica maggiore;
 - c) salvo il caso del tabellone finale di estrazione a sorteggio integrale, è vietato far incontrare tra loro al primo turno due giocatori qualificati da un tabellone precedente;
 - d) tutti i qualificati uscenti di un tabellone intermedio debbono essere definiti nel medesimo turno;
 - e) per le solo gare di doppio, la compilazione del tabellone tiene conto del valore della coppia.
4. La disposizione dei qualificati entranti nei posti loro riservati nel tabellone è fatta per sorteggio.
5. Se nel corso della redazione di un tabellone si ha la possibilità di scegliere tra diverse posizioni per la collocazione di un qualificato entrante, la scelta è fatta per sorteggio; tuttavia, se la scelta è tra una posizione di aspèttito ed una nel primo turno, deve prevalere la posizione al primo turno.
6. Il tabellone compilato secondo le regole sopra indicate è un tabellone corretto, ma esso deve anche osservare, per quanto possibile, le raccomandazioni riportate nel manuale "Modalità di compilazione dei tabelloni ad eliminazione diretta per la disputa delle manifestazioni individuali", edito dalla FITP, per essere un tabellone corretto ed equo per i partecipanti, che ne rispetti i diritti e le legittime aspettative.

Articolo 1.5.2 - Teste di serie

1. In tutte le competizioni a cui partecipano giocatori classificati la compilazione del tabellone viene effettuata con il sistema delle teste di serie.
2. Il numero delle teste di serie di un tabellone è uguale, al minimo, ad un ottavo ed, al massimo, alla metà del numero dei partecipanti; nei tabelloni di qualificazione (iniziali o intermedi) è comunque almeno uguale al numero dei giocatori da qualificare per il tabellone successivo.
3. In tutti i tabelloni (da 8, 16, 32, 64, 128, ecc.) la testa di serie n. 1 va posta sulla prima linea in alto e la testa di serie n. 2 sull'ultima linea in basso; le successive teste di serie vanno poste, sulla base del loro numero complessivo in ogni quarto, ottavo, sedicesimo, trentaduesimo, ecc. del tabellone in modo da rispettare i seguenti criteri di compilazione:
 - a) il tabellone è diviso idealmente in tante frazioni uguali quante sono le teste di serie ed in ogni frazione è posta una sola testa di serie;
 - b) ciascuna testa di serie, nella frazione di tabellone in cui è inclusa, occupa la prima linea in alto, nella metà superiore del tabellone, o la prima linea in basso, nella metà inferiore del tabellone;
 - c) le teste di serie sono disposte in modo che, quando si incontrano quelle dello stesso gruppo (4, 8, 16, ecc.), la somma dei loro numeri d'ordine è pari al numero complessivo delle teste di serie più uno.
4. La disposizione delle teste di serie è riportata nell'allegato n. 6 al presente regolamento.
5. Nei tabelloni dei tornei internazionali o di circuiti di tornei, per la determinazione e la disposizione delle teste di serie si applicano le particolari norme eventualmente previste nella rispettiva specifica regolamentazione.

Articolo 1.5.3 - Designazione delle teste di serie

1. La determinazione del numero delle teste di serie è competenza del Giudice arbitro, il quale compila una graduatoria dei giocatori iscritti secondo la classifica federale risultante dalla pubblicazione nel sito internet federale.
2. In caso di giocatori classificati alla pari, il Giudice arbitro ne forma la graduatoria mediante sorteggio; nei circuiti con una graduatoria generale, criteri diversi possono essere indicati nel programma-regolamento.
3. Per i giocatori stranieri, la designazione come teste di serie avviene in funzione della classifica equiparata (v. "Metodo per la compilazione delle classifiche federali") o della valutazione attribuita a titolo temporaneo dalla Commissione campionati e classifiche.
4. Per le gare di doppio la scelta delle teste di serie, in mancanza di classifiche specifiche, è fatta sommando i valori dei giocatori della coppia indicati nella tabella seguente:

| VALORE DEI GIOCATORI PER LA DEFINIZIONE DELLE TESTE DI SERIE DI DOPPIO | |
|---|----------------------|
| Classifica | Valore del giocatore |
| 1^ Cat. | 18 |
| 2.1 | 21 |
| 2.2 | 22 |
| 2.3 | 23 |
| 2.4 | 24 |
| 2.5 | 25 |
| 2.6 | 26 |
| 2.7 | 27 |
| 2.8 | 28 |
| 3.1 | 29 |
| 3.2 | 30 |
| 3.3 | 31 |
| 3.4 | 32 |
| 3.5 | 33 |
| 4.1 | 34 |
| 4.2 | 35 |
| 4.3 | 36 |
| 4.4 | 37 |
| 4.5 | 38 |
| 4.6 | 39 |
| 4 N.C | 40 |

5. La graduatoria delle teste di serie è fatta ordinando le somme ottenute in ordine crescente (partendo dalla minore); in caso di parità, prevale la coppia con il giocatore di classifica maggiore e, in caso di ulteriore parità, per sorteggio.
6. Ciascuna testa di serie occupa nel tabellone il posto corrispondente al suo numero di graduatoria, formata secondo le disposizioni precedenti.
7. Il numero di ciascuna testa di serie deve essere indicato nel tabellone; nel caso di tabelloni concatenati, la numerazione è autonoma ed inizia nuovamente in ciascuna sezione intermedia o finale.

Articolo 1.5.4 - Tabellone di estrazione (con partenza in linea)

1. Nel tabellone di estrazione, che può essere
 - a) classico (intermedio o finale),
 - b) con sorteggio integrale (solo finale),
 tutti i giocatori (o coppie) entrano in gara nel primo o nel secondo turno.
2. Il tabellone di estrazione designa il vincitore della gara (tabellone finale) o un numero di giocatori pari ad una potenza di due (tabellone intermedio) per l'ammissione ad un successivo tabellone (intermedio o finale); esso è usato:
 - a) nelle gare riservate ai giocatori non classificati;
 - b) nelle gare che assegnano un titolo (provinciale, regionale o nazionale con tabellone finale a sorteggio integrale);
 - c) nelle gare con un numero di iscritti così esiguo da non consigliare la redazione di più tabelloni di selezione concatenati;

- d) nelle gare in cui la differenza di classifica tra il migliore ed il peggiore dei partecipanti sia così esigua da non consigliare la redazione di più tabelloni di selezione concatenati.
- 3. Il Giudice arbitro effettua le operazioni di compilazione del tabellone nel seguente ordine cronologico:
 - a) sceglie il tabellone, la cui dimensione (es. da 16, da 32, da 64, ecc.) è la potenza del due immediatamente superiore al numero dei partecipanti;
 - b) determina il numero e la graduatoria delle teste di serie e le dispone secondo le regole relative;
 - c) se il numero dei partecipanti è diverso da una potenza di due, indica gli aspettiti nel secondo turno, in numero pari alla differenza tra la dimensione del tabellone ed il numero dei partecipanti, secondo le regole relative;
 - d) procede all'estrazione dei giocatori rimasti e delle posizioni degli eventuali giocatori provenienti dalle qualificazioni, che dispone, dall'alto in basso e in ordine di sorteggio, sulle linee libere del primo o del secondo turno.
- 4. Un posto per ciascuna frazione del tabellone deve essere riservato ad un giocatore qualificato da un tabellone precedente (se previsto), eventualmente anche in posizione di aspettito.
- 5. Il tabellone di estrazione a sorteggio integrale applica inoltre le seguenti regole:
 - a) il numero delle teste di serie non è inferiore ad un quarto della dimensione del tabellone;
 - b) poste in tabellone le teste di serie, le posizioni degli eventuali giocatori in pre-turno sono determinate per sorteggio, equamente divise nelle due metà del tabellone con la differenza di un'unità, se dispari;
 - c) tutti gli altri giocatori, compresi i qualificati entranti, sono posti in tabellone per sorteggio, con l'unico limite che è vietato far entrare in gara un giocatore (o coppia) in un turno successivo a quello in cui entra in gara un giocatore con classifica maggiore (o coppia con somma minore), con l'eccezione dei qualificati entranti;
 - d) due qualificati entranti possono incontrarsi tra loro al proprio primo turno di gioco.
- 6. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 1.5.5 – Tabellone di selezione (ad ingresso progressivo)

1. Il tabellone di selezione designa il vincitore della gara (tabellone finale) o un numero di giocatori pari ad una potenza di due (tabellone intermedio) per l'ammissione ad un successivo tabellone (intermedio o finale); esso è usato in tutte le gare di singolare, escluse quelle in cui sia ritenuta più opportuna la redazione di un tabellone di estrazione con partenza in linea.
2. Nel tabellone di selezione l'entrata in gioco dei giocatori avviene in almeno tre turni consecutivi.
3. La compilazione del tabellone avviene come segue:
 - a) i giocatori entrano in gioco progressivamente iniziando dalla classifica più bassa;
 - b) tutti i giocatori di pari classifica entrano in gioco nello stesso turno o, al massimo, in due turni consecutivi e comunque prima o nello stesso turno dei giocatori con la classifica immediatamente superiore e così via; i qualificati entranti sono considerati tutti di pari classifica;
 - c) ove il tabellone qualifichi per un successivo tabellone intermedio, il numero dei giocatori da qualificare è pari od inferiore al numero dei giocatori ammessi direttamente al tabellone successivo;
 - d) ove il tabellone preveda qualificati entranti, provenienti da un tabellone precedente, essi sono ripartiti equamente nelle diverse frazioni del tabellone, al primo od al secondo turno;
 - e) i qualificati uscenti sono inseriti nelle posizioni loro riservate per sorteggio nel tabellone finale od in quello successivo intermedio, ma in questi casi due qualificati non possono incontrarsi tra loro al proprio primo turno di gioco.
4. Per le sole gare di doppio, la compilazione del tabellone tiene conto del valore della coppia;
5. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 1.5.6 - Tabellone a sezioni

1. Il tabellone a sezioni ha lo scopo di qualificare per un tabellone successivo (intermedio o finale) un numero di giocatori diverso da una potenza di due; è costituito da tanti tabelloni parziali, chiamati sezioni, quanti sono i giocatori da qualificare per il tabellone successivo ed è compilato secondo le norme che seguono:
 - a) ciascuna sezione del tabellone è compilata come se costituisse un tabellone separato, secondo le regole del tabellone di estrazione o di quello di selezione, comprese le regole degli aspettiti e delle teste di

- serie;
- b) i giocatori sono divisi in ugual numero nelle sezioni, assegnando per sorteggio gli eventuali resti, cosicché ogni sezione abbia lo stesso numero di giocatori, con la differenza di una o due unità;
 - c) per ciascuna sezione il Giudice arbitro sceglie una o più teste di serie, ma in numero uguale in ogni sezione; nel caso di più teste di serie, l'accoppiamento in ciascuna sezione è fatto considerando le singole sezioni come parti di un unico tabellone (c.d. inserimento a serpentina; v. allegato n. 6);
 - d) i qualificati uscenti sono inseriti nelle posizioni loro riservate per sorteggio nel tabellone finale od in quello successivo intermedio, ma in questi casi due qualificati non possono incontrarsi tra loro al primo turno.
2. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 1.5.7 – Aspèttiti, conclusione dei tabelloni intermedi e prove di consolazione

1. Aspèttiti:
 - a) gli aspèttiti (o giocatori in aspèttito) sono i giocatori ammessi a giocare in un tabellone iniziando da un turno successivo al primo (o pre-turno);
 - b) se il numero dei partecipanti ad un tabellone è pari ad una potenza del due (e quindi alla dimensione del tabellone), non ci sono aspèttiti;
 - c) in caso contrario, gli aspèttiti sono pari alla differenza tra il numero dei partecipanti e la potenza del due immediatamente superiore (o l'equivalente dimensione del tabellone);
 - d) se il numero degli aspèttiti è inferiore al numero delle teste di serie, sono le prime teste di serie ad essere poste in posizione di aspèttito;
 - e) se il numero degli aspèttiti è superiore alle teste di serie, i posti degli aspèttiti non teste di serie sono determinati come se si trattasse di teste di serie;
 - f) in assenza di teste di serie (tabelloni per non classificati), i posti degli aspèttiti sono determinati come se si trattasse di teste di serie.
2. Conclusione dei tabelloni intermedi:
 - a) nel programma regolamento della manifestazione può essere prevista la conclusione di uno o più tabelloni intermedi, con i qualificati uscenti del tabellone; in tal caso il Giudice arbitro redige un tabellone di estrazione in cui sono inclusi i soli giocatori che accettano di partecipare alla conclusione;
 - b) la conclusione si disputa con almeno due giocatori, tuttavia, ai fini della compilazione delle classifiche, il punteggio previsto eventualmente per il vincitore della sezione intermedia viene comunque assegnato anche all'unico giocatore che abbia accettato di disputare la conclusione della sezione.
3. Prove di consolazione:
 - a) l'organizzatore della manifestazione può far disputare una o più prove di consolazione riservate ai giocatori sconfitti nella prova principale, indicando nel programma regolamento i criteri di ammissione a tali prove di consolazione;
 - b) la partecipazione alle prove di consolazione non è obbligatoria ed i tabelloni relativi sono compilati tenendo conto dei soli giocatori che hanno confermato la loro partecipazione;
 - c) ciascun giocatore sconfitti nella prova principale può prendere parte ad una sola prova di consolazione.
4. Se sono previsti premi per la conclusione dei tabelloni intermedi e per le prove di consolazione, il valore del primo premio deve essere inferiore a quello dell'ultimo premio della gara principale; nelle gare giovanili i premi possono essere determinati solo in natura.

Articolo 1.5.8 – Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti

1. Nelle competizioni in cui è adottata la formula ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti, il tabellone è compilato come da schema in allegato n. 9 al presente regolamento; ciascun giocatore viene eliminato dalla gara ove abbia perduto due incontri, uno nel tabellone dei vincenti ed uno in quello dei perdenti.
2. I perdenti sono inclusi nel tabellone dei perdenti nelle posizioni indicate nello schema con la numerazione relativa agli incontri del tabellone dei vincenti.
3. L'incontro di finale è disputato tra i vincitori dei due tabelloni; tuttavia, ove l'incontro sia vinto dal vincitore del tabellone dei perdenti, si disputa un secondo incontro di finale, il cui vincitore si aggiudica la gara.

Articolo 1.5.9 - Perdente fortunato (lucky loser)

1. La presente regola si applica ai Campionati individuali giovanili (nazionali o territoriali, con le specifiche modalità previste dall'art. 6.5) ed alle altre competizioni individuali che ne prevedano espressamente l'applicazione nel programma-regolamento e si disputino con un unico tabellone di qualificazione per designare i qualificati al tabellone finale.
2. I perdenti fortunati sono coloro che hanno perso nel turno finale delle qualificazioni o, se sono richiesti più perdenti fortunati, coloro che hanno perso nel turno o nei turni precedenti al turno finale delle qualificazioni.
3. La priorità di scelta dei perdenti fortunati deve essere basata sulla loro classifica federale usata per la designazione delle teste di serie; cioè il perdente fortunato con la più alta classifica è il primo ad essere inserito nel tabellone; a parità di classifica, l'ordine viene determinato per sorteggio.
4. Un perdente fortunato può essere inserito, come sostituto di un giocatore che non si sia presentato o che sia stato escluso per ritardo, se:
 - a) si presenta al Giudice arbitro e sottoscrive la lista di presenza almeno trenta minuti prima del primo incontro di ciascun giorno;
 - b) è pronto per giocare entro cinque minuti dalla notifica della defezione.
5. Se il primo perdente fortunato, avente diritto, non è disponibile per giocare, è posto in fondo all'elenco dei perdenti fortunati dello stesso turno in cui perse.

Articolo 1.5.10 - Sostituzioni

1. Il tabellone, dopo la sua compilazione e fino a quando è possibile, può essere modificato solo per la sostituzione (sia in singolare sia in doppio) di un giocatore rinunciatario con un giocatore non incluso nel tabellone, ma inserito nella lista di attesa, alle seguenti condizioni:
 - a) se il giocatore rinunciatario non è una testa di serie, può essere sostituito da un giocatore di pari classifica o, eccezionalmente, di classifica inferiore, purché siano rispettate tutte le regole di redazione del tabellone;
 - b) se il giocatore rinunciatario è una testa di serie, può essere sostituito da un giocatore il cui inserimento non modifichi l'ordine delle teste di serie;
 - c) in nessun caso il giocatore in sostituzione può aver già preso parte alla manifestazione;
 - d) in nessun caso il giocatore sostituito deve aver già disputato un incontro, anche se vinto per rinuncia od assenza dell'avversario.
2. La sostituzione non avviene:
 - a) se il primo giocatore incluso nella lista di attesa non è compatibile con il giocatore da sostituire; in tal caso, il Giudice arbitro utilizza il giocatore che segue nella lista, se compatibile, e così di seguito;
 - b) se la lista è esaurita o è vuota.
3. Il tabellone finale, dopo l'affissione, deve essere rifatto, a condizione che nessun incontro sia iniziato, nei casi seguenti:
 - a) per il ritiro di una delle due prime teste di serie;
 - b) per il ritiro di più di un quarto del numero totale delle teste di serie.

TITOLO VI

COMPOSIZIONE E SVOLGIMENTO DEI GIRONI

Articolo 1.6.1 - Gironi

1. I gironi possono essere semplici o completi e ciascuno può comprendere un numero di giocatori uguale, con la differenza massima di un'unità rispetto agli altri.
2. Nel girone semplice ogni giocatore o squadra incontra tutti gli altri una sola volta. Il numero degli incontri è dato dalla seguente formula (dove "n" è il numero dei giocatori):

$$\frac{n(n-1)}{2}$$

3. Nel girone completo ogni giocatore incontra tutti gli altri due volte (andata e ritorno).
4. Se si tratta di gara a squadre che si gioca sui campi degli affiliati partecipanti, ogni squadra incontra le altre una volta sul proprio campo ed una sul campo avverso.
5. Il numero complessivo degli incontri è dato dalla formula:

$$n(n - 1)$$
6. L'ordine di svolgimento degli incontri è quello indicato nella tabella in allegato n. 7 al presente regolamento, ma se alla gara partecipano giocatori o squadre di uno stesso affiliato gli incontri fra questi devono svolgersi prima degli altri.

Articolo 1.6.2 – Composizione dei gironi

1. Se la manifestazione è organizzata con una serie di gironi i cui vincitori sono ammessi ad una successiva fase, sia a girone sia ad eliminazione diretta, tutti i giocatori aventi pari classifica debbono entrare in gara nella stessa fase; i gironi di una stessa fase, inoltre, possono comprendere solo giocatori aventi una differenza di classifica non superiore a quattro gruppi consecutivi.
2. I giocatori aventi la migliore classifica sono ripartiti nei gironi con le stesse regole delle teste di serie nei tabelloni a sezioni; gli altri giocatori sono ripartiti nei gironi onde ottenere il migliore equilibrio tra tutti.
3. Se i gironi devono determinare gli ammessi ad una successiva fase a girone od a tabellone, solo il vincitore di ciascun girone ed eventualmente il giocatore secondo classificato possono essere qualificati.
4. La ripartizione dei qualificati nei gironi successivi è fatta per sorteggio, in modo che ogni girone riceva lo stesso numero di qualificati, con la differenza massima di una o due unità.
5. I qualificati ad un tabellone ad eliminazione diretta non possono incontrarsi tra loro al primo turno e, se il tabellone è finale, questo va compilato con le regole del tabellone di estrazione a sorteggio integrale, tenendo conto solo della classifica dei giocatori.

Articolo 1.6.3 – Classifica dei gironi

1. La classifica del girone è definita con l'attribuzione:
 - a) di due punti per ogni incontro vinto, anche per rinuncia od abbandono dell'avversario;
 - b) di un punto per ogni incontro giocato e perso;
 - c) di zero punti per ogni incontro perso per rinuncia od abbandono.
2. Se due o più giocatori hanno concluso il girone alla pari, la vittoria è assegnata tenendo conto per tutte le partite del girone, nell'ordine:
 - a) del numero di incontri individuali vinti;
 - b) della maggior differenza tra partite vinte e partite perse (per le vittorie ottenute per rinuncia, si considerano 1,5 partite vinte);
 - c) della maggior differenza tra giochi vinti e giochi persi (per le vittorie ottenute per rinuncia, si considerano 5 giochi vinti a zero);
 - d) della vittoria nell'incontro diretto;
 - e) del risultato di un sorteggio.
3. Nei casi di vittoria per abbandono, ai fini dello scioglimento della parità, vengono attribuiti al vincitore tutti i giochi che rimanevano da giocare al momento dell'interruzione dell'incontro.
4. Queste norme si applicano anche alle manifestazioni a squadre, mentre per i Campionati nazionali a squadre si applicano le specifiche norme riportate nel Libro VII del presente regolamento.

TITOLO VII ORDINE DI GIOCO

Articolo 1.7.1 - Ordine di gioco giornaliero

1. L'ordine di gioco giornaliero è predisposto dal Giudice arbitro in relazione al numero dei giocatori, dei campi e delle gare ed alla durata della competizione.
2. Il Giudice arbitro deve preventivamente comunicare ai giocatori, all'inizio della manifestazione, il

- luogo e l'ora ove essi trovano visibilmente affisso, ogni sera, l'ordine di gioco, da lui sottoscritto, per il giorno successivo presso l'impianto in cui si svolge la competizione; copia dello stesso può essere esposta presso la sede sociale, se diversa da quella degli impianti, o in altro luogo.
3. L'orario ufficiale non può essere rilasciato per un incontro di un determinato turno del tabellone se non sono già stati programmati in orari antecedenti gli incontri dei turni precedenti.
 4. L'orario ufficiale rilasciato dal Giudice arbitro per il giorno successivo non può prevedere, per ciascun campo di gioco, più di due incontri dopo le ore 20:30; in ogni caso, indipendentemente dall'orario ufficiale rilasciato dal Giudice arbitro, nessun incontro può essere messo effettivamente in campo dopo le ore 23:30 (21:30 per le gare riservate ai settori giovanili).
 5. Il Giudice arbitro, in casi particolari e giustificati può:
 - a) in una manifestazione che si svolge di mattina e di pomeriggio, ritardare la pubblicazione dell'ordine di gioco per il pomeriggio successivo, purché porti tempestivamente a conoscenza degli interessati quello delle ore antimeridiane;
 - b) convocare per una data ora un limitato numero di giocatori, riservandosi di fissare in seguito l'ordine degli incontri a cui gli stessi debbono partecipare a partire da quell'ora.
 6. In caso di forza maggiore, il Giudice arbitro ha facoltà di far disputare gli incontri su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale.
 7. L'ordine di gioco, che i giocatori sono tenuti ad osservare strettamente presentandosi, pronti per giocare, almeno dieci minuti prima dell'ora fissata, può essere modificato, in via eccezionale, soltanto dal Giudice arbitro.
 8. Si applicano le disposizioni relative al ritardo nel presentarsi in campo ed agli incontri interrotti.

Articolo 1.7.2 - Numero massimo di incontri – Riposi

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

| tipologia della gara | singolari | doppi | incontri totali | incontri in ½ giornata |
|--|-----------|-------|-----------------|------------------------|
| a) al meglio di tre partite, punteggio normale o senza vantaggi | 1 | 2 | 3 | 2 |
| | 2 | 0 | 2 | 1 |
| | 0 | 3 | 3 | 2 |
| b) in due partite, punteggio normale o senza vantaggi, tie break decisivo al posto della terza partita | 1 | 3 | 4 | 2 |
| | 2 | 2 | 4 | 2 |
| | 3 | 0 | 3 | 2 |
| | 0 | 4 | 4 | 2 |
| c) al meglio di tre partite corte, punteggio normale o senza vantaggi | 1 | 4 | 4 | 3 |
| | 2 | 3 | 5 | 3 |
| | 3 | 2 | 5 | 3 |
| | 4 | 0 | 4 | 3 |
| | 0 | 4 | 4 | 3 |
| d) in due partite corte, punteggio normale o senza vantaggi, tie break decisivo al posto della terza partita | 1 | 5 | 6 | 4 |
| | 2 | 4 | 6 | 4 |
| | 3 | 3 | 6 | 4 |
| | 4 | 2 | 6 | 4 |
| | 5 | 0 | 5 | 3 |
| | 0 | 5 | 5 | 3 |

| | | | | |
|----------------------|----|----|----|---|
| e) per il pickleball | 1 | 11 | 12 | 4 |
| | 2 | 10 | 12 | 4 |
| | 3 | 9 | 12 | 4 |
| | 4 | 8 | 12 | 4 |
| | 5 | 6 | 11 | 4 |
| | 6 | 5 | 11 | 4 |
| | 7 | 4 | 11 | 4 |
| | 8 | 2 | 10 | 4 |
| | 9 | 1 | 10 | 4 |
| | 10 | 0 | 10 | 4 |

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

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

| gare all'aperto | | gare al coperto | |
|-------------------|-----------|-------------------|-----------|
| durata | riposo | durata | riposo |
| fino a 60 minuti | 30 minuti | fino a 60 minuti | 30 minuti |
| da 60 a 90 minuti | 60 minuti | da 60 a 90 minuti | 45 minuti |
| oltre 90 minuti | 90 minuti | oltre 90 minuti | 60 minuti |
| per il pickleball | 20 minuti | | 20 minuti |

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

Articolo 1.7.3 - Ritardo nel presentarsi in campo

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

Articolo 1.7.4 - Incontri interrotti

1. Un incontro individuale inizia ufficialmente quando viene colpita la prima palla di battuta, indipendentemente dal suo esito.
2. I giocatori non possono interrompere un incontro senza il consenso del Giudice arbitro o dell'Arbitro.
9. Dopo l'interruzione, la ripresa avviene non appena possibile, di regola con precedenza sugli altri incontri, nel giorno stesso o in quello successivo, con il punteggio e la posizione che ogni giocatore aveva al momento dell'interruzione.
10. Alla ripresa dell'incontro interrotto la durata del palleggio è la seguente:
 - d) interruzione fino a dieci minuti: nessun palleggio;

- e) interruzione da dieci a venti minuti: tre minuti di palleggio;
 - f) interruzione oltre i venti minuti: cinque minuti di palleggio.
11. Se, per causa di forza maggiore, la continuazione dell'incontro interrotto si disputa su un campo con superficie diversa, è consentito il palleggio di cinque minuti, indipendentemente dalla durata dell'interruzione.

TITOLO VIII

FUNZIONI E COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA

Articolo 1.8.1 – Arbitraggio

1. Il Consiglio federale, su proposta dell'organizzazione arbitrale, determina periodicamente per quali competizioni individuali ed in quali limiti è obbligatoria la designazione di Arbitri.
2. Se difettano o vengono a mancare gli Arbitri designati e altri giudici, il Giudice arbitro può affidare l'incarico ai giocatori; può anche stabilire che il vincitore di un incontro sia automaticamente designato come arbitro per l'incontro seguente sullo stesso campo.
12. I giocatori sono tenuti ad arbitrare un incontro al giorno.
13. In caso di rifiuto ingiustificato o di inadempienza all'impegno assunto, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal successivo Libro IV.
14. Quando l'incontro è comunque disputato senza l'Arbitro, si applica il Codice di arbitraggio senza arbitro, in Appendice II al presente regolamento, mentre nell'Appendice III sono riportate le istruzioni per la compilazione del foglio di arbitraggio.

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

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

Articolo 1.8.3 - Referto arbitrale

1. Il Giudice arbitro (o il Direttore di gara, nelle manifestazioni non agonistiche) è tenuto a redigere, tramite procedura informatica, o, se non disponibile, sui moduli cartacei predisposti dalla FITP, il referto arbitrale contenente una sommaria descrizione della manifestazione, i risultati finali, il numero e la designazione delle teste di serie, le note sugli arbitraggi, gli estremi dei provvedimenti adottati o proposti (fermo restando l'obbligo della segnalazione immediata), le note sull'organizzazione ed il riepilogo delle tasse riscosse.
2. Al referto vanno allegati:

-) la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in allegato n. 14);
 - a) l'elenco alfabetico degli iscritti, con l'indicazione della classifica, del numero della tessera federale, dell'affiliato di appartenenza e delle quote FITP dovute dal Comitato organizzatore;
 - b) l'importo delle tasse eventualmente riscosse;
 - c) i tabelloni delle gare;
 - d) le eventuali dichiarazioni liberatorie;
 - e) l'eventuale rapporto disciplinare;
 - f) l'eventuale giustificazione dei giocatori assenti;
 - g) una copia del programma-regolamento inviato agli affiliati;
 - h) gli eventuali moduli con l'accettazione o la rinuncia alla partecipazione alla conclusione di una sezione intermedia.
3. La documentazione di cui ai precedenti punti a), b), g) ed h) deve essere approntata dall'affiliato organizzatore e consegnata, al termine della manifestazione, al Giudice arbitro, che la controlla e la sottoscrive.
 4. Il referto arbitrale e gli allegati devono essere inviati, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, al Comitato regionale competente, anche tramite i fiduciari territoriali, ove esistenti.
 5. Se si tratta di manifestazioni approvate dalla FITP, il referto arbitrale cartaceo deve essere redatto ed inviato in duplice copia al Comitato regionale territorialmente competente ed alla FITP

Articolo 1.8.4 - Rapporto disciplinare

1. Il Giudice arbitro è tenuto a redigere il rapporto sugli eventuali provvedimenti adottati e sulle eventuali infrazioni rilevate, con l'indicazione, in entrambi i casi, se è stata effettuata o meno la contestazione dell'addebito.
2. Il rapporto comprende anche l'indicazione:
 -) delle sanzioni che il Giudice arbitro non ha potuto adottare per assenza del giocatore interessato;
 - a) delle sanzioni non di competenza del Giudice arbitro, la cui adozione viene proposta alla valutazione degli organi di giustizia.
3. Il rapporto del Giudice arbitro deve essere inviato, in giornata, al Giudice sportivo competente.

Articolo 1.8.5 - Verbale di gara

1. L'affiliato organizzatore deve redigere telematicamente o, in alternativa se necessario, sui moduli cartacei predisposti dalla FITP, il verbale di gara, consistente in un rendiconto della manifestazione.
2. Il verbale, con gli eventuali allegati, deve essere inviato, nel termine di cinque giorni dalla conclusione della manifestazione, al Comitato regionale competente, anche tramite i fiduciari territoriali, ove esistenti.
3. Al verbale devono essere allegati:
 -) la distinta dei rimborsi di ogni genere eventualmente versati ai giocatori;
 - a) l'importo delle quote FITP;
 - b) la tassa di chiusura del torneo.
4. L'importo della tassa di chiusura è ridotto:
 -) del 50% se il verbale con tutti gli allegati è inviato tra il sesto ed il decimo giorno dalla conclusione della manifestazione;
 - a) del 100% se il verbale con tutti gli allegati è inviato entro il quinto giorno dalla conclusione della manifestazione.
5. Il mancato invio nei termini sopra indicati del verbale di gara, con tutti gli allegati e l'importo della tassa di chiusura nella misura prevista, costituisce infrazione disciplinare.

LIBRO II

CODICE DI CONDOTTA

Articolo 2.1 - Scopo ed applicazione

1. Lo scopo del Codice è di assicurare una conduzione uniforme delle manifestazioni ufficiali ed una

- condotta corretta nel gioco, agonistico o non agonistico.
2. I giocatori impegnati in una manifestazione, sia quando sono in campo, sia quando si trovano nell'area in cui si svolge la manifestazione, sono soggetti alle norme contenute nel presente Codice oltre a quelle degli altri regolamenti della FITP

Articolo 2.2 - Puntualità

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

Articolo 2.3 - Assenza - Ritiro

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

Articolo 2.4 – Abbigliamento ed equipaggiamento

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

Articolo 2.5 – Pubblicità

1. Le scritte pubblicitarie consentite sull'abbigliamento e l'equipaggiamento di un giocatore, durante gli incontri, le conferenze-stampa e le cerimonie del torneo, sono le seguenti:
-) magliette, maglioni e giacche.
 - maniche: una denominazione commerciale (non quella di fabbrica) su ogni manica, che non sia superiore a 19,5 cm² più un marchio di fabbrica su ogni manica, che non sia superiore a 52 cm²; all'interno dei 52 cm² se vi è una scritta del marchio, non deve superare i 26 cm²; nel caso di abbigliamento senza maniche, le due denominazioni commerciali, non superiori a 19,5 cm², possono essere messe sulla parte anteriore dell'abbigliamento

- sul davanti o sul retro o sul colletto: due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm² od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm²;
 - a) calzoncini e gonne.
 - due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm² od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm²;
 - i calzoncini scaldamuscoli possono avere un solo marchio di fabbrica non superiore a 13 cm²;
 - b) calzini e scarpe: un marchio di fabbrica per ogni calzino e per ogni scarpa; il marchio su ciascun calzino deve essere al massimo di 13 cm²;
 - c) racchetta: marchi di fabbrica del costruttore della racchetta o delle corde sulle corde;
 - d) berretto, fascetta per il capo, polsino: un marchio di fabbrica non superiore a 13 cm²;
 - e) borse, asciugamani ed altri equipaggiamenti od accessori: marchi di fabbrica dei costruttori degli equipaggiamenti su ciascun capo più due distinte denominazioni commerciali su una borsa, che non siano ciascuno superiore a 26 cm².
2. La denominazione ufficiale dell'affiliato, sia letterale sia in forma grafica, non costituisce pubblicità e:
- a) nelle competizioni individuali, deve essere contenuta nelle dimensioni e nelle posizioni indicate per le scritte pubblicitarie, in aggiunta a quest'ultime;
 - b) nelle competizioni a squadre, apposta una sola volta per ciascun capo di abbigliamento, non è soggetta alle limitazioni sopra indicate, salve le previsioni specifiche per ogni singolo Campionato.

Articolo 2.6 - Palleggio preliminare

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

Articolo 2.7 - Gioco continuo

1. All'ordine dell'Arbitro, dopo il termine del palleggio preliminare, i giocatori devono iniziare a giocare; il gioco deve essere continuo ed il giocatore non può differire il gioco senza motivo, per alcuna ragione, inclusa la perdita di efficienza fisica.
2. Possono passare al massimo venticinque secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del punto successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
3. Quando si cambia lato del campo, possono trascorrere al massimo novanta secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine del gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del gioco successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
4. Dopo il primo gioco di ogni partita e al tie-break i giocatori devono cambiare lato del campo senza alcuna sosta.
5. Al termine di ogni partita, indipendentemente dal punteggio, vi è il riposo di centoventi secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine della partita al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta della partita successiva.
6. Se al termine della partita la somma dei giochi è pari, non si cambia lato del campo fino al termine del primo gioco della partita successiva.

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

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

Articolo 2.9 - Violazioni di tempo e relative penalità

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

Articolo 2.10 - Massimo impegno

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

Articolo 2.11 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori

1. Salva la facoltà di cui al successivo comma, il giocatore non può ricevere istruzioni durante l'incontro; è istruzione al giocatore qualunque tipo di comunicazione, udibile o visibile.
2. Nei tornei individuali di tennis, ad esclusione dei tabelloni di prima e seconda categoria (tornei open o limitati) e dei Campionati italiani, i giocatori hanno la facoltà di ricevere istruzioni, all'interno del campo, dal loro maestro o tecnico nazionale durante il riposo alla fine di ogni partita; nelle gare individuali o a squadre di padel, ogni coppia di giocatori ha la facoltà di ricevere istruzioni dal proprio istruttore di secondo livello o maestro, purchè ciò avvenga durante i periodi di riposo. Tale facoltà è concessa previo versamento, esclusi i giocatori gold, della relativa quota federale al Giudice arbitro prima dell'inizio di ciascun incontro.
3. Il giocatore si deve fare anche carico di proibire, nell'ambito della manifestazione, al proprio tecnico², di commettere oscenità verbali o gestuali, offese verbali o fisiche ad un Ufficiale di gara, all'avversario, agli spettatori o alle altre persone e di dare, fare, emettere, autorizzare o sottoscrivere qualunque affermazione pubblica che ha o potrebbe avere un effetto pregiudizievole o dannoso all'interesse del torneo o dei suoi Ufficiali di gara.
4. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
5. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento e può ordinare al tecnico di lasciare il luogo dell'incontro o del torneo; se lo stesso non rispetta l'ordine, il giocatore interessato viene espulso dal torneo.

² Leggasi per il tennis: tecnico nazionale e maestro; per il padel: maestro di padel e istruttore di secondo livello di padel.

Articolo 2.12 - Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento

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

Articolo 2.13 - Parole e gesti osceni - Abusi verbali

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

Articolo 2.14 - Offese verbali

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

Articolo 2.15 - Aggressione

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

Articolo 2.16 - Abbandono del campo

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

Articolo 2.17 – Mancato completamento dell'incontro

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

Articolo 2.18 – Doppio

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

Articolo 2.19 - Premiazione

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

Articolo 2.20 - Comportamento antisportivo

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

Articolo 2.21 - Punteggio penalizzato per violazioni del Codice

1. Lo schema di punteggio penalizzato, da applicare per le infrazioni descritte negli articoli precedenti, con eccezione delle violazioni di tempo, è il seguente:
prima infrazione.....avvertimento;
seconda infrazione.....punto all'avversario;
terza infrazione e successive.....gioco all'avversario.
2. Dopo la terza infrazione, il Giudice arbitro decide se ogni successiva violazione costituisce motivo di espulsione.
3. Le penalizzazioni vengono inflitte dall'Arbitro; quando non vi provveda, il Giudice arbitro deve ordinarne all'Arbitro l'applicazione.
4. Quando l'incontro è diretto da un arbitro non iscritto nell'Albo (compresa l'adozione del Codice di arbitraggio senza arbitro) e questi non provveda all'applicazione del punteggio penalizzato, il Giudice arbitro vi provvede autonomamente.

LIBRO III**PREMI E RIMBORSI****Articolo 3.1 - Premi**

1. La dotazione dei premi per le singole prove di una competizione è stabilita dall'affiliato organizzatore entro i massimali annualmente stabiliti dal Consiglio federale; nel programma della manifestazione devono

- essere chiaramente indicati i premi in palio; nelle competizioni individuali con un numero di iscritti inferiore a 32 il montepremi può essere decurtato fino ad un massimo del 30%;
2. Nella dizione di premio sono altresì compresi tutti i vantaggi derivanti dal raggiungimento di quella posizione nel tabellone (qualificazione ad altro torneo o master, classifica del circuito e simili).
 3. Nelle competizioni non agonistiche i premi non possono essere costituiti da denaro o valori equivalenti.
 4. L'indicazione dei premi deve essere fatta secondo la tipologia di tabellone adottata; è vietata l'assegnazione di premi per posizioni ottenute con la sola redazione del tabellone, senza la disputa almeno di un incontro.
 5. In tutti i casi, i premi non assegnati sono ripartiti proporzionalmente in aggiunta a quelli previsti per i turni successivi.
 6. Ogni premio indicato nel programma deve essere assegnato qualunque sia il numero degli iscritti, a meno che non sia espressamente richiesto un numero minimo di iscritti o di partecipanti per ciascuna prova; per la conclusione delle sezioni o dei tabelloni intermedi, l'assegnazione avviene solo se sia stato disputato o programmato almeno un incontro.
 7. Questa disposizione si applica anche per le coppe e i premi poliennali, salva diversa statuizione contraria del relativo regolamento.
 8. La consegna dei premi avviene al termine della competizione oppure a conclusione di ogni singola gara; la consegna può essere sospesa, in tutto o in parte, dal Giudice arbitro, se pendono reclami sui quali egli non possa decidere definitivamente.
 9. Il giocatore escluso da una gara o espulso o che abbandona una o più gare o che si ritira dal campo senza giustificato motivo perde il diritto ai premi eventualmente già conseguiti, salvo che si tratti di abbandono causato dal prolungarsi della manifestazione oltre il termine indicato nel programma-regolamento, senza che sia stato raggiunto l'accordo previsto per il superamento del termine.
 10. I premi, poliennali o no, non possono essere, di regola, intitolati a persone viventi; in ogni caso la denominazione deve essere preventivamente approvata dalla FITP.

Articolo 3.2 - Coppe e premi poliennali

1. Le coppe e i premi poliennali di una determinata prova, da aggiudicare al giocatore che vince detta prova un determinato numero di volte, consecutive o no, devono essere chiaramente indicati nel programma della manifestazione.
2. Le modalità di assegnazione di una coppa o di un premio poliennali possono essere fissate dal donatore con specifico regolamento, contenente l'indicazione approssimativa del valore della donazione.
3. Tale regolamento deve essere approvato dalla FITP e non può essere modificato prima della definitiva aggiudicazione della coppa o del premio, se non in casi eccezionali e con l'autorizzazione della FITP

Articolo 3.3 - Trasmissione dei premi poliennali

1. Salvo che sia diversamente stabilito nel programma-regolamento, il vincitore di un premio poliennale è autorizzato a tenerlo in suo possesso fino a quindici giorni prima della disputa successiva, purché rilasci all'affiliato organizzatore regolare ricevuta.
2. Il detentore che non riconsegna il premio deve rimborsarne il valore all'affiliato organizzatore e può essere sottoposto a procedimento disciplinare.
3. L'affiliato organizzatore deve provvedere a fare incidere sul premio il nome del vincitore di ogni singola disputa fino alla sua definitiva assegnazione.
4. Nel caso in cui un premio poliennale non sia messo in palio per due anni consecutivi, esso è devoluto alla FITP che stabilisce le modalità di un'eventuale successiva aggiudicazione.

Articolo 3.4 - Competizioni interrotte

1. Quando una competizione, esclusi i Campionati nazionali individuali, non può concludersi nel termine fissato dal programma-regolamento e non sia possibile raggiungere l'accordo previsto per il superamento del termine, l'assegnazione dei premi in palio è regolata dalle seguenti disposizioni:
 - a) nelle gare giunte alle semifinali, il montepremi viene diviso in parti uguali fra i giocatori rimasti in gara. I premi indivisibili (coppe, trofei, targhe, ecc.) sono sorteggiati dal Giudice arbitro fra i predetti giocatori, salvo che si tratti di premi poliennali che non vengono assegnati, ritenendosi che l'edizione

- della competizione non abbia avuto vincitori;
 b) nelle gare non pervenute alle semifinali, il montepremi viene incamerato dall'affiliato organizzatore.

Articolo 3.5 - Rimborsi di spese ai giocatori

1. I giocatori possono ricevere rimborsi di spese di soggiorno e di viaggio da parte dell'affiliato organizzatore della manifestazione.
2. Essi perdono tale diritto se abbandonano una o più gare o si ritirano dal campo senza giustificato motivo.

Articolo 3.6 - Rimborsi di spese agli Ufficiali di gara

1. Per ogni prestazione competono agli Ufficiali di gara iscritti nell'Albo i rimborsi delle spese nella misura stabilita dal Consiglio federale.
2. Per i tornei la richiesta di rimborso va inoltrata all'affiliato organizzatore.
3. L'Ufficiale di gara è tenuto a rilasciare quietanza liberatoria dell'avvenuto rimborso; in difetto, sono adottati provvedimenti disciplinari a carico dell'affiliato inadempiente.
4. Per ogni altra manifestazione, la richiesta di rimborso va inoltrata alla FITP

LIBRO IV

ORGANISMI DI CONTROLLO REGOLAMENTARE E DISCIPLINARE

Articolo 4.1 - Organismi di controllo regolamentare e disciplinare

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

Articolo 4.2 - Provvedimenti del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro adotta anche i seguenti provvedimenti, nell'ambito dei poteri di sua spettanza e con efficacia limitata alla manifestazione da lui diretta:
 - a) ammonizione;
 - b) esclusione dalla gara, che comporta la perdita dell'incontro in corso;
 - c) espulsione dalla manifestazione, che comporta, oltre alla perdita dell'incontro in corso, l'eliminazione dalle altre gare del torneo o l'inibizione a partecipare alle altre gare dell'incontro a squadre;
 - d) inibizione a svolgere le funzioni di capitano, che comporta il divieto di esercitare le proprie mansioni nel resto della manifestazione in corso o per una parte di essa;
 - e) perdita di uno o più incontri in un incontro intersociale, di singolare o di doppio, che consiste nell'attribuzione della vittoria all'avversario con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo;
 - f) perdita dell'incontro intersociale, che consiste nell'attribuzione della vittoria alla squadra avversaria con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo.
2. Può sospendere inoltre l'assegnazione dei premi rimettendo al Giudice sportivo competente la decisione finale per l'eventuale confisca.
3. Nessuno dei suddetti provvedimenti può essere adottato se i fatti addebitati non sono stati prima contestati verbalmente all'interessato.
4. I provvedimenti del Giudice arbitro sono definitivi.

5. Il Giudice arbitro ha l'obbligo di redigere in giornata il rapporto sui provvedimenti adottati e sui fatti che li hanno determinati nonché sui fatti, comunque a lui noti, commessi in violazione delle norme federali.
6. Tale rapporto deve essere inviato, nello stesso giorno, al Giudice sportivo competente per eventuali ulteriori provvedimenti e deve contenere l'espressa menzione dell'avvenuta contestazione.

Articolo 4.3 – Reclami⁽³⁾

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

Articolo 4.4 - Decisioni del Giudice arbitro

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

Articolo 4.5 - Decisioni sull'applicazione delle Regole di gioco

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

Articolo 4.6 - Decisioni in materia tecnica

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

⁽³⁾ In allegato n. 11 è riportato uno schema che sintetizza l'iter procedurale del reclamo.

e rimette alla FITP reclamo, decisione e tassa incamerata.

4. Le decisioni del Giudice arbitro sono definitive.

Articolo 4.7 – Decisioni in altre materie

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

Articolo 4.8 - Commissario di campo

1. Il Commissario di campo collabora con il Giudice arbitro in materia tecnica ed ha poteri autonomi d'intervento in materia disciplinare, in assenza del Giudice arbitro, al quale notifica i provvedimenti adottati perché ne faccia menzione nel suo rapporto.
2. Il Commissario di campo ha altresì potere autonomo per la segnalazione di infrazioni al Giudice territoriale competente.

Articolo 4.9 - Commissario di gara regionale

1. Il Commissario di gara regionale è nominato dal Consiglio federale, su proposta del Comitato regionale di competenza, e dura in carica un quadriennio olimpico.
2. Possono essere nominati uno o più supplenti.

Articolo 4.10 - Provvedimenti del Commissario di gara regionale

1. Il Commissario di gara regionale ha competenza nella regione di appartenenza per tutta l'attività agonistica a squadre che non sia riservata alla competenza funzionale del Commissario di gara nazionale, in merito a:
 - a) posizione dei componenti delle squadre ammessi *sub judice* dal Giudice arbitro;
 - b) reclami relativi a posizione irregolare dei componenti di squadre non decisi dal Giudice arbitro (es. chi è già stato inserito in altra formazione nello stesso giorno o si è trasferito dalla squadra A alla squadra B e così di seguito, ecc.);
 - c) valutazione dei casi di forza maggiore, adottati dalle squadre a giustificazione di assenze o di avvenimenti che hanno determinato l'inagibilità iniziale o sopravvenuta dei campi di gioco;
 - d) determinazione della data per l'effettuazione della gara a squadre non disputata per motivi di forza maggiore nel giorno fissato o concordato per il recupero;
 - e) designazione del campo neutro e di quello per lo spareggio;
 - f) effettuazione del sorteggio in caso di parità al termine del girone eliminatorio;
 - g) spostamento di data ed ora od inversione della sede degli incontri intersociali, su richiesta concordata delle parti, o cambiamento della sede o dei campi o delle palle prescelti per un Campionato, su richiesta motivata dell'affiliato ospitante;
 - h) designazione della data di effettuazione degli incontri intersociali non disputati per assenza del Giudice arbitro;
 - i) determinazione delle classifiche dei gironi sulla base dei risultati pervenuti, con l'applicazione delle eventuali penalizzazioni previste dal Regolamento;
 - j) reclami in materia tecnica che non siano di competenza del Giudice arbitro (es. compilazione di gironi o tabelloni, determinazione della sede, ecc.).
2. Per i casi di cui ai punti a), b), c) e j) interviene solamente su reclamo, a condizione che lo stesso sia stato presentato precedentemente al Giudice arbitro della manifestazione, salvo per il punto c).
3. Adotta il provvedimento della perdita dell'incontro intersociale.
4. Trasmette gli atti al Giudice sportivo territoriale per i provvedimenti di sua competenza.
5. Deferisce, nei casi di assenza senza giustificato motivo, l'affiliato responsabile al Giudice sportivo territoriale.

Articolo 4.11 - Commissario di gara nazionale e suoi provvedimenti

1. Il Commissario di gara nazionale è nominato dal Consiglio federale e dura in carica un quadriennio olimpico; possono essere nominati uno o più supplenti.
2. Ha competenza funzionale relativamente
 - a) al Campionato a squadre degli affiliati – serie A1, A2, B1 e B2 e tabellone nazionale di serie C,
 - b) alle fasi nazionali dei Campionati a squadre di beach tennis, di padel e del tennis in carrozzina;
 - c) alle fasi nazionali dei Campionati a squadre giovanili e veterani, di tutte le discipline.
3. Delibera su reclamo in merito alle stesse materie riservate al Commissario di gara regionale, adotta i medesimi provvedimenti e trasmette gli atti al Giudice sportivo nazionale per i provvedimenti di sua competenza.
4. Deferisce, nei casi di assenza senza giustificato motivo, l'affiliato responsabile al Giudice sportivo nazionale.

Articolo 4.12 - Decisioni del Commissario di gara

1. Nei casi in cui:
 - a) il Giudice arbitro abbia ammesso *sub judice* componenti di squadre;
 - b) sia stato presentato reclamo al Giudice arbitro dell'incontro a squadre, entro il termine massimo di 30 minuti, sulla posizione irregolare di giocatori ed il Giudice arbitro non sia stato in grado di decidere sul reclamo stesso (nel qual caso la tassa è restituita al reclamante);
 - c) la squadra dichiarata assente abbia da addurre a giustificazione motivi di forza maggiore;
 gli interessati ad impugnare il risultato sancito dal Giudice arbitro devono, a pena di inammissibilità, entro le ore 14 del giorno successivo, spedire al Commissario di gara competente la prova dell'avvenuto pagamento dell'importo della tassa reclamo contenente, nella causale, l'indicazione del Campionato, della giornata di gara, delle squadre impegnate e dell'oggetto del reclamo; entro le ore 18 dello stesso giorno i reclamanti possono far pervenire, con qualsiasi mezzo, al Commissario di gara competente memorie difensive e documenti.
2. Il Commissario di gara decide entro il giorno successivo e ne dà immediata notizia agli interessati ed al Giudice sportivo competente.
3. Se accoglie il reclamo, restituisce la tassa versata.
4. Il Commissario di gara, inoltre, può:
 - a) assegnare la vittoria, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, ad una delle due squadre indipendentemente dal risultato effettivo, in accoglimento di reclamo
 - b) fissare nuovamente la disputa di un incontro, in caso di evidenti e gravi errori arbitrali che lo hanno reso di fatto inesistente, sia d'ufficio, sia in accoglimento di reclamo.
5. I provvedimenti del Commissario di gara sono definitivi.

Articolo 4.13 – Non modificabilità del risultato della gara

1. Il risultato della gara, sancito dal Giudice arbitro o dal Commissario di gara, non può subire modificazioni a seguito di provvedimento del Giudice sportivo o di altri organi di giustizia.

Articolo 4.14 - Sedi dei Commissari di gara

1. Hanno la propria sede:
 - a) il Commissario di gara regionale, presso il Comitato regionale competente;
 - b) il Commissario di gara nazionale, presso la FITP in Roma.
2. Si avvalgono, per l'espletamento delle loro funzioni, delle strutture esistenti presso le singole sedi.

LIBRO V**ATTIVITÀ NON AGONISTICA**

Articolo 5.1 - Ammissione dei giocatori

1. All'attività non agonistica sono ammessi i tesserati atleti non agonisti di qualunque settore di età, intendendosi per tali i tesserati atleti che nell'anno precedente:
 - a) erano tesserati atleti non agonisti;
 - b) erano tesserati atleti agonisti e sono stati classificati N.C. per l'anno in corso;
 - c) non erano tesserati atleti agonisti o non agonisti e che, ove avessero richiesto la tessera atleta agonistica, sarebbero stati classificati N.C.
2. Il tesserato atleta non agonista può partecipare ai tornei che si disputano su tutto il territorio nazionale.

Articolo 5.2 - Tesseramento

1. Per svolgere l'attività non agonistica è obbligatorio possedere la tessera atleta non agonista, rilasciata dall'affiliato su richiesta dell'atleta, accompagnata dalla presentazione del certificato medico attestante l'idoneità alla pratica sportiva non agonistica, conservato dall'affiliato che rilascia la tessera.⁽⁴⁾

Articolo 5.3 - Modalità tecniche e limitazioni

1. Per le manifestazioni non agonistiche non sono designati Ufficiali di gara, ma esse sono dirette da un direttore di gara, tesserato per l'affiliato organizzatore e designato dal medesimo contestualmente alla richiesta di approvazione, che svolge contemporaneamente le funzioni ed i compiti del Giudice arbitro e del Direttore di gara, previsti per l'attività agonistica.
2. Per ognuna è anche nominato un coordinatore dell'attività non agonistica che, ove il direttore di gara non sia stato designato o sia assente, svolge anche le funzioni di quest'ultimo; in questo caso, il coordinatore dell'attività non agonistica non può prendere parte alla manifestazione come giocatore.
3. In caso di assenza del coordinatore dell'attività non agonistica, l'ente organizzatore deve richiedere una nuova designazione, in mancanza della quale la manifestazione non può svolgersi.
4. Quando l'incontro è disputato senza l'arbitro, i giocatori debbono applicare il Codice di arbitraggio senza arbitro, riportato nell'Appendice II del presente Regolamento.
5. I tesserati atleti non agonisti del settore under 10 possono partecipare unicamente all'attività non agonistica riservata al loro settore di età.

Articolo 5.4 – Partecipazione dei tesserati atleti agonisti

1. La partecipazione all'attività non agonistica, è di norma accessibile anche ai tesserati atleti agonisti con classifica massima di 4.4, con esclusione, per le sole gare di singolare, di coloro che siano stati classificati, dopo il 2003, in terza categoria, indipendentemente dalla classifica attuale; per il padel la partecipazione è limitata ai tesserati atleti agonisti di quarta e quinta fascia;
2. Nell'ambito di tale attività il Consiglio federale può autorizzare la disputa degli incontri con limiti di punteggio differenti da quelli indicati nelle Regole di gioco e nelle sue appendici, nel rispetto comunque delle disposizioni generali del presente Regolamento.
3. I suddetti limiti di punteggio devono essere obbligatoriamente indicati nel programma regolamento delle singole manifestazioni.

Articolo 5.5 – Mini tennis per adulti (“Pickleball”)

1. La FITP, quale organo nazionale di governo del tennis in tutte le sue forme e varianti, intende autorizzare e promuovere la diffusione e lo svolgimento, come attività propedeutica al gioco del tennis, del “minitennis per adulti” o “Pickleball”, le cui regole sono descritte nell'Appendice VI.

⁽⁴⁾ In allegato n. 5 sono riportati gli schemi per la dichiarazione liberatoria in caso di mancata presentazione della tessera.

LIBRO VI

CAMPIONATI NAZIONALI INDIVIDUALI

Articolo 6.1 – Definizione

1. La Federazione Italiana Tennis e Padel indice annualmente Campionati nazionali individuali:
 - a) nel tennis,
 - 1) di classifica;
 - 2) di settore di età;
 - b) nel beach tennis,
 - c) nel padel,
 - d) nel tennis in carrozzina.

Articolo 6.2 - Titoli – Premi

1. Ai vincitori dei Campionati nazionali vengono assegnati il titolo ed una medaglia di conio federale ed è concesso il diritto di fregiarsi del distintivo di campioni nazionali fino alla disputa dei Campionati successivi.
2. Altri premi e riconoscimenti possono essere assegnati dalla FITP e dagli affiliati organizzatori delle singole prove dei Campionati.

Articolo 6.3 – Data e località di svolgimento

1. Salva espressa indicazione contraria e salvi i casi di forza maggiore, i Campionati individuali si disputano all'aperto.
2. Le date e le località di svolgimento dei Campionati vengono annualmente stabilite dal Consiglio federale e rese note entro il mese di marzo.
3. Le singole prove di ciascun campionato possono svolgersi anche in località diverse.
4. Durante il periodo di svolgimento dei Campionati non sono, di regola, autorizzate altre manifestazioni nazionali per le discipline, i settori e le classifiche dei giocatori cui i Campionati stessi sono riservati.

Articolo 6.4 – Iscrizioni

1. Le modalità e le quote di iscrizione per la fase nazionale sono annualmente stabilite dal Consiglio federale; il loro pagamento è obbligatorio per tutti gli iscritti, indipendentemente dalla modalità della loro ammissione.
2. Le iscrizioni ai Campionati che prevedono una prima fase di selezione regionale e quelle ai Campionati regionali sono regolate dai Comitati regionali organizzatori.
3. La tassa di iscrizione alla fase nazionale comprende la quota FITP, il cui pagamento nelle selezioni regionali avviene invece con le stesse modalità e con le stesse misure delle altre competizioni individuali.
4. L'iscrizione, comunque effettuata, obbliga il giocatore a partecipare alla competizione; per i giocatori qualificati tramite la fase regionale e per quelli ammessi senza qualificazione, la partecipazione deve essere tuttavia confermata nel termine annualmente stabilito dalla FITP.
5. La rinuncia o l'assenza ingiustificate comportano per il giocatore una penalizzazione nella valutazione della classifica, secondo le specifiche norme ed i criteri annualmente approvati dal Consiglio federale.

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 10 (dieci) alle ore 17 (diciassette) del giorno antecedente all'inizio del 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.

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 6.6 - Limite degli incontri

1. Le gare di tutti i Campionati si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione della regola del tie-break a sette punti in tutte le partite, sul punteggio di sei giochi pari.
2. Nelle prove di doppio dei Campionati del settore giovanile, sul punteggio di una partita pari, si disputa un tie break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.
3. Nelle prove dei Campionati del settore over possono adottarsi le procedure ed i metodi diversi di punteggio indicati nell'Appendice V delle Regole di tennis, purché espressamente indicati nel programma regolamento della manifestazione.
4. Disposizioni particolari possono essere inoltre previste per i singoli Campionati.

Articolo 6.7 – Teste di serie

1. La determinazione del numero delle teste di serie per il tabellone finale e la loro scelta sono di competenza
 - a) per il tennis e per il padel, della Commissione Campionati e classifiche, sentito il settore tecnico;
 - b) per il beach tennis, del Comitato per il beach tennis;
 - c) per il tennis in carrozzina, del Comitato per il tennis in carrozzina;
 che eccezionalmente possono non tener conto della classifica federale.
2. La FITP comunica a tale scopo la lista delle teste di serie mediante la quale (sulla base dei giocatori presenti) il Giudice arbitro compila il tabellone.

Articolo 6.8 - Durata dei Campionati

1. Quando un Campionato non può concludersi entro la data fissata per cause di forza maggiore, i partecipanti sono, comunque, tenuti a rimanere a disposizione fino al termine del Campionato stesso.

LIBRO VII

CAMPIONATI NAZIONALI A SQUADRE

TITOLO I

PRINCIPI GENERALI

Capo I - Definizione dei Campionati a squadre

Articolo 7.1.1 – Generalità e definizioni

1. La Federazione Italiana Tennis e Padel (FITP) indice ed organizza annualmente, fra gli affiliati, i Campionati a squadre.
2. I Campionati a squadre si svolgono, in tutto od in parte, con la formula ad eliminazione diretta (con tabellone di estrazione o di selezione ed eventuale qualificazione o con altro tipo di tabellone) oppure con la formula dei gironi, secondo quanto indicato nello specifico Campionato o comunicato dall'organo competente.
3. Si disputano all'aperto od al coperto.
4. Nel testo del regolamento si fa riferimento ai seguenti termini, così definiti:
 - a) **squadra**: complesso dei giocatori che partecipano ad un Campionato sotto la medesima denominazione;
 - b) **lista dei giocatori**: comprende all'atto dell'iscrizione i giocatori che l'affiliato intende utilizzare nell'ambito della squadra alla cui iscrizione la lista si riferisce e che siano legittimati (per sesso, età, classifica od altre caratteristiche personali) alla partecipazione allo specifico Campionato;
 - c) **formazione della squadra**: documento attraverso il quale il capitano comunica al Giudice arbitro ed al capitano della squadra avversaria tutte le notizie relative alla squadra partecipante ad uno specifico incontro intersociale, comprendente l'elenco dei giocatori legittimati a partecipare all'incontro, l'elenco dei giocatori designati per la disputa dei singolari, la composizione dei doppi previsti dalla formula del Campionato, la composizione dell'eventuale doppio supplementare;
 - d) **incontro intersociale**: incontro tra due affiliati all'interno di un campionato nazionale a squadre;
 - e) **incontro individuale**: ciascuno degli incontri (di singolo o di doppio) che oppone i giocatori di una squadra e quelli dell'altra, secondo la formula del Campionato;
 - f) **formula del Campionato**: numero e tipo degli incontri individuali (singoli e doppi) compresi in ciascun incontro intersociale, escluso l'eventuale doppio supplementare;
 - g) **variato**: giocatore che nell'anno precedente non ha disputato il Campionato con lo stesso affiliato e che non è stato tesserato atleta entro il 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresenta.
 - h) **vivaio**: giocatore tesserato atleta, nei settori giovanili dall'under 10 all'under 16 dell'affiliato che rappresenta,
 - 1) almeno due anni, anche non consecutivi, compreso quello in corso;
 - 2) almeno tre anni, anche non consecutivi, compreso quello in corso, se nato negli anni 2007 e seguenti (con decorrenza dal 1° gennaio 2023);
 - 3) dichiarato tale, tra i giocatori di cui ai precedenti numeri 1 e 2, con deliberazione del Consiglio federale, su parere del settore tecnico:
 - a) per i convocati ai centri di addestramento negli anni 2022 e seguenti;
 - b) per coloro che si allenano presso un affiliato differente da quello di tesseramento, previo deposito alla FITP dell'accordo tra le parti⁵.

⁵ L'accordo tipo tra le parti denominato "Accordo per la preparazione all'attività agonistica" è inserito in Appendice X del presente regolamento

Articolo 7.1.2 – Elenco dei Campionati

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

Articolo 7.1.3 - Titolo - Premi

1. Il titolo in palio per ciascun Campionato spetta all'affiliato al quale appartiene la squadra vincitrice, i cui giocatori sono autorizzati a fregiarsi di un distintivo fino al termine del Campionato successivo.
2. Per ciascun Campionato la FITP mette in palio una coppa o un trofeo; a ciascuno dei giocatori che compongono la squadra vincitrice viene assegnata una medaglia di conio federale.
3. Sono considerati componenti della squadra vincitrice tutti i giocatori facenti parte delle formazioni, presentate sia all'iscrizione sia in ciascun incontro intersociale, nel Campionato degli affiliati, o tutti i giocatori facenti parte delle formazioni del girone finale in sede unica o fase finale, per i Campionati giovanili e veterani.
4. Le modalità di assegnazione e custodia dei premi sono stabilite dal Consiglio federale.

Articolo 7.1.4 - Attribuzione di voti

1. Dà diritto all'attribuzione di voti all'affiliato esclusivamente la partecipazione ai Campionati a squadre indicati nello Statuto ed elencati nel presente Regolamento.
2. Agli affiliati partecipanti con più squadre allo stesso Campionato sono attribuiti solo i voti relativi al risultato conseguito dalla squadra meglio classificata.

Articolo 7.1.5 - Pubblicità e comunicazioni

1. Alle operazioni per la compilazione dei tabelloni ad eliminazione diretta (provinciali, regionali e nazionali) e per la formazione dei gironi finali (provinciali, regionali e nazionali) possono assistere gli affiliati partecipanti, ai quali devono essere preventivamente comunicati la sede, il giorno e l'ora di svolgimento.
2. Gli organi preposti all'organizzazione di ogni singola fase del Campionato devono comunicare agli affiliati partecipanti, agli organi federali periferici ed alla sezione degli Ufficiali di gara interessata:
 - a) la composizione dei gironi e dei tabelloni;
 - b) i relativi calendari;
 - c) le liste delle squadre iscritte (e le loro successive variazioni, se consentite dal Regolamento);
 - d) il tipo di superficie di gioco e di palle prescelto per gli incontri casalinghi;
 - e) le norme particolari adottate in deroga, ove espressamente consentito dal presente regolamento.

Articolo 7.1.6 - Disposizioni regolamentari e di coordinamento

1. Il Consiglio federale può emanare norme particolari per determinati Campionati; i Comitati regionali e provinciali, nell'organizzare la divisione o la fase alle quali sono preposti, possono emanare disposizioni di attuazione che non siano incompatibili con il presente Regolamento e con le norme in esso richiamate, nonché norme particolari in deroga, ove espressamente consentito dal presente regolamento.

2. Le disposizioni particolari del presente Regolamento prevalgono sulle norme generali.
3. L'interpretazione delle norme del presente Regolamento deve essere intesa a favorire la disputa degli incontri.

Capo II - Ammissione ed iscrizioni ai Campionati

Articolo 7.1.7 - Ammissione dell'affiliato

1. Ai Campionati sono ammessi a partecipare gli affiliati in regola con l'affiliazione o la riaffiliazione riferite all'anno in corso, nonché con il pagamento dell'importo di eventuali sanzioni o condanne pecuniarie disposte nel corso di procedimenti disciplinari o arbitrali, anche se instaurati per vicende relative ad anni precedenti.
2. L'ammissione ai Campionati è limitata agli affiliati di categoria A.

Articolo 7.1.8 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

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

Articolo 7.1.9 - Squadre ammesse e campi richiesti

1. Il numero delle squadre ammesse a ciascun Campionato e dei campi che ogni affiliato deve mettere a disposizione, per ogni incontro intersociale, è definito negli specifici regolamenti.

Articolo 7.1.10 - Iscrizione della squadra

1. L'iscrizione deve essere redatta tramite sistema informatico federale o, in sua mancanza, sul modulo federale ed inoltrata, nei termini stabiliti, al Comitato regionale competente, accompagnata, a pena di inammissibilità, dalla tassa annualmente fissata.
2. Nella domanda di iscrizione devono essere indicati:
 - a) la denominazione dell'affiliato, come dichiarata nella domanda di affiliazione o di riaffiliazione, che non deve essere diversa da quella prevista nello statuto sociale; è consentito aggiungere il nome di uno sponsor, purché contenuto in un massimo di venti lettere anche se costituito da più parole;
 - b) l'ubicazione dei campi per gli incontri casalinghi, che può essere diversa da quella dichiarata all'atto dell'affiliazione o della riaffiliazione, purché i campi siano omologati e denunciati da altro affiliato, siano ubicati nello stesso comune o in quelli limitrofi e siano in uso esclusivo;
 - c) la numerazione dei campi utilizzati, indicata nella mappa allegata alla domanda di affiliazione;
 - d) il tipo di fondo dei campi di cui al punto precedente, identico per ciascuna squadra iscritta, e se coperti o scoperti;
 - e) gli eventuali campi di riserva coperti, dotati di illuminazione ed il relativo tipo di fondo;
 - f) la marca ed il tipo di palle prescelti, fra quelle omologate dalla FITP;
 - g) la dichiarazione di disponibilità degli Ufficiali di gara.
3. Alla domanda di iscrizione deve essere allegata la lista dei giocatori che si intendono utilizzare per quella squadra, comprendente un numero di giocatori:
 - a) pari almeno al numero dei giocatori necessari per disputare tutti gli incontri previsti dalla formula del

- Campionato, utilizzando gli stessi nominativi sia per i singoli sia per i doppi, con le caratteristiche o le limitazioni indicate per ogni Campionato;
- b) pari al massimo al doppio del numero dei giocatori necessari per disputare tutti gli incontri previsti dalla formula del Campionato, utilizzando nominativi diversi sia per i singoli sia per i doppi, con le caratteristiche o le limitazioni indicate per ogni Campionato.
4. La lista dei giocatori, dopo l'iscrizione, può o non può essere modificata o integrata, secondo la previsione di ogni singolo Campionato.
5. Un giocatore non può essere incluso nelle liste di due o più squadre del medesimo Campionato.
6. La FITP o il Comitato regionale competente, organizzatori della fase o della divisione del Campionato, tramite il relativo Commissario di gara, possono concedere deroghe o modificazioni temporanee alle previsioni dei punti b), c) ed e) del comma 2, in caso di eventi derivanti da cause di forza maggiore, sopravvenuti sia prima, sia dopo l'iscrizione.

Articolo 7.1.11 – Mancata iscrizione e sostituzioni ai Campionati con formula “promozione e retrocessione”

1. L'affiliato che non si iscrive o che rinuncia, sia prima dell'inizio, sia durante la fase a girone, alla partecipazione alla serie più elevata cui ha diritto, per tutte le squadre, maschili o femminili, partecipanti allo stesso Campionato, maschile o femminile:
- a) è retrocesso alla divisione divisione regionale più bassa del Campionato ed inserito, a discrezione del Comitato regionale competente, in una delle serie in cui è eventualmente divisa; ovvero
- b) è riammesso alla divisione cui avrebbe avuto diritto o ammesso ad una divisione inferiore, nei casi eccezionali di forza maggiore valutati dal Consiglio federale ed a sua discrezione.
2. La retrocessione ha effetto, per l'edizione successiva del Campionato.
3. Il posto reso vacante è assegnato ad altro affiliato il quale può rinunciare senza penalizzazione.
4. La graduatoria per l'assegnazione del posto vacante è compilata al termine del Campionato, con i criteri sottoindicati per ciascuna disciplina:
- a) per il tennis:

| Graduatoria del Campionato maschile | | | Graduatoria del Campionato femminile | | |
|-------------------------------------|--|----|--------------------------------------|--|----|
| Posizione squadra | risultato ottenuto | N. | Posizione squadra | risultato ottenuto | N. |
| 1° | vincitrice della A1 | 1 | 1° | vincitrice della A1 | 1 |
| 2° | perdente nella finale della A1 | 1 | 2° | perdente nella finale della A1 | 1 |
| 3° - 4° | perdenti al primo turno dei play off della A1 | 2 | 3° - 4° | perdenti al primo turno dei play off della A1 | 2 |
| 5° - 8° | seconde classificate nei gironi della A1 | 4 | 5° - 6° | vincenti del secondo turno dei play off della A1 | 2 |
| 9° - 12° | vincenti dei play out della A1 | 4 | 7° - 8° | vincenti del secondo turno dei play off della A2 | 2 |
| 13° - 16° | vincenti del secondo turno dei play off della A2 | 4 | 9° - 10° | perdenti dei play out della A1 | 2 |
| 17°-20° | perdenti dei play out della A1 | 4 | 11°-12° | perdenti del secondo turno dei play off della A2 | 2 |
| 21 - 24° | perdenti del secondo turno dei play off della A2 | 4 | 13°-14° | perdenti del primo turno dei play off della A2 | 2 |
| 25° 28° | perdenti del primo turno dei play off della A2 | 4 | 15°-16° | quarte classificate nei gironi della A2 | 2 |
| 29°-32° | quarte classificate nei gironi della A2 | 4 | 17°-18° | quinte classificate nei gironi della A2 | 2 |
| 33°-36° | quinte classificate nei gironi della A2 | 4 | 19°-21° | vincenti del secondo turno playoff della B1 | 3 |
| 37°-42° | vincenti del secondo turno playoff della B1 | 6 | 22°-23° | vincenti primo turno play out della A2 | 2 |
| 43°-46° | vincenti primo turno play out della A2 | 4 | 24° | vincente secondo turno play out della A2 | 1 |
| 47°-48° | vincenti secondo turno play out della A2 | 2 | 25°-27° | perdenti del secondo turno play off della B1 | 3 |
| 49°-54° | perdenti del secondo turno play off della B1 | 6 | 28° | perdenti secondo turno play out della A2 | 1 |
| 55°-56° | perdenti secondo turno play out della A2 | 2 | 29°-31° | perdenti del primo turno dei play off della B1 | 3 |
| 57°-62° | perdenti del primo turno dei play off della B1 | 6 | 32°-34° | quarte classificate dei gironi della B1 | 3 |
| 63°-68° | quarte classificate dei gironi della B1 | 6 | 35°-37° | vincenti dei play out della B1 | 3 |
| 69°-74° | vincenti dei play out della B1 | 6 | 38°-41° | prime classificate dei gironi della B2 | 4 |
| 75°-82° | prime classificate dei gironi della B2 | 8 | 42°-43° | vincenti play off della B2 | 2 |

| | | | | | |
|-----------|--|----|---------|--|----|
| 83°-86° | vincenti play off della B2 | 4 | 44°-46° | perdenti dei play out della B1 | 3 |
| 87°- 92° | perdenti dei play out della B1 | 6 | 47°-49° | settime classificate dei gironi della B1 | 3 |
| 93°-98° | settime classificate dei gironi della B1 | 6 | 50°-51° | perdenti play off della B2 | 2 |
| 99°-102° | perdenti play off della B2 | 4 | 52°-55° | terze classificate della B2 | 4 |
| 103°-110° | terze classificate della B2 | 8 | 56°-59° | vincenti tabellone play out della B2 | 4 |
| 111°-118° | vincenti tabellone play out della B2 | 8 | 60°-71° | vincenti tabellone nazionale della C | 12 |
| 119°-142° | vincenti tabellone nazionale della C | 24 | 72°-75° | perdenti tabellone play out della B2 | 4 |
| 143°-150° | perdenti tabellone play out della B2 | 8 | 76°-79° | seste classificate dei gironi della B2 | 4 |
| 151°-158° | seste classificate dei gironi della B2 | 8 | 80°-83° | settime classificate dei gironi della B2 | 4 |
| 159°-166° | settime classificate dei gironi della B2 | 8 | 84°-95° | perdenti tabellone nazionale della C | 12 |
| 167°-190° | perdenti tabellone nazionale della C | 24 | | | |

b) per il padel:

| Graduatoria del Campionato maschile | | | Graduatoria del Campionato femminile | | |
|-------------------------------------|---|----|--------------------------------------|---|----|
| Posizione squadra | risultato ottenuto | N. | Posizione squadra | risultato ottenuto | N. |
| 1° | vincitrice della a | 1 | 1 | vincitrice della a | 1 |
| 2° | perdente nella finale della a | 1 | 2 | perdente nella finale della a | 1 |
| 3° | terza classificata fase finale della a | 2 | 3 | terza classificata fase finale della a | 1 |
| 4° | quarta classificata fase finale della a | 4 | 4 | quarta classificata fase finale della a | 1 |
| 5°-8° | vincenti play out della a | 4 | 5°-6° | vincenti play out della a | 2 |
| 9°-12° | vincenti ultimo turno tabellone serie b | 4 | 7°-8° | vincenti ultimo turno tabellone serie b | 2 |
| 13°-16° | perdenti play out della a | 4 | 9°-10° | perdenti play out della a | 2 |
| 17°-20° | perdenti ultimo turno tabellone serie b | 4 | 11°-12° | perdenti ultimo turno tabellone serie b | 2 |
| 21°-24° | perdenti primo turno serie b | 4 | 13°-16° | perdenti primo turno serie b | 4 |
| 25°-30° | vincenti playoff serie b | 4 | 17°-20° | vincenti playoff serie b | 4 |
| 31°-36° | vincenti ultimo turno serie c | 4 | 21°-24° | vincenti ultimo turno serie c | 4 |
| 37°-42° | perdenti playoff serie b | 6 | 25°-28° | perdenti playoff serie b | 4 |
| 43°-48° | perdenti ultimo turno serie c | 2 | 29°-32° | perdenti ultimo turno serie c | 4 |
| 49°-60° | perdenti secondo turno serie c | 2 | 33°-40° | perdenti secondo turno serie c | 8 |
| 61°-84° | perdenti primo turno serie c | 6 | 41°-48° | perdenti primo turno serie c | 8 |

c) per il beach tennis:

| Graduatoria del Campionato misto | | |
|----------------------------------|---------------------------------|----|
| Posizione squadra | risultato ottenuto | N. |
| 1° | vincitrice della a | 1 |
| 2° | seconda classificata serie a | 1 |
| 3° | terza classificata serie a | 1 |
| 4° | quarta classificata serie a | 1 |
| 5° | quinta classificata serie a | 1 |
| 6° | sesta classificata serie a | 1 |
| 7° | prima classificata serie b | 1 |
| 8° | seconda classificata serie b | 1 |
| 9° | terza classificata serie b | 1 |
| 10° | quarta classificata serie b | 1 |
| 11° | settima classificata serie a | 1 |
| 12° | ottava classificata serie a | 1 |
| 13° | quinta classificata serie b | 1 |
| 14° | sesta classificata serie b | 1 |
| 15° | settima classificata serie b | 1 |
| 16° | ottava classificata serie b | 1 |
| 17° | nona classificata serie b | 1 |
| 18° | decima classificata serie b | 1 |
| 19° | prima classificata serie c | 1 |
| 20° | seconda classificata serie c | 1 |
| 21° | terza classificata serie c | 1 |
| 22° | quarta classificata serie c | 1 |
| 23° | undicesima classificata serie b | 1 |

| | | |
|-----|---------------------------------|---|
| 24° | dodicesima classificata serie b | 1 |
| 25° | quinto posto serie c | 1 |
| 26° | sesto posto serie c | 1 |
| 27° | settimo posto serie c | 1 |
| 28° | ottavo posto serie c | 1 |

5. I casi di parità sono risolti secondo i seguenti criteri:
- in caso di squadre provenienti da serie diverse, precede la squadra che proviene dalla serie maggiore;
 - in caso di squadre provenienti dalla medesima serie, si tiene conto, nell'ordine:
 - del numero complessivo di vittorie negli incontri intersociali disputati sia nella fase a girone sia eventualmente in quella ad eliminazione diretta;
 - del numero complessivo di incontri individuali vinti sia nella fase a girone sia eventualmente in quella ad eliminazione diretta;
 - dei punti conseguiti nella fase a girone;
 - del sorteggio effettuato dal Commissario di gara nazionale.
6. Gli affiliati penalizzati per inadempimento dell'obbligo di partecipazione ai Campionati giovanili nella graduatoria del Campionato sono inseriti, nella serie a cui sono stati retrocessi o mantenuti, prima degli affiliati promossi dalla serie inferiore.

Articolo 7.1.12 - Iscrizione e composizione di più squadre

- Nei casi in cui è ammessa l'iscrizione di più squadre di uno stesso affiliato (escluso il Campionato degli affiliati di tennis, per il quale valgono le norme specifiche di cui all'art. 8.2.8), si osservano le seguenti disposizioni:
 - le squadre sono denominate A, B, C, ecc. e devono risultare di valore pari o decrescente;
 - nessun giocatore incluso nella lista o nella formazione della squadra B può essere di classifica superiore a quella dell'ultimo giocatore incluso nella lista o nella formazione della squadra A, e così di seguito;
 - in nessun caso lo stesso giocatore può essere utilizzato per l'iscrizione di due o più squadre;
 - l'ordine dei valori di cui al punto b) deve essere mantenuto per tutta la fase regionale;
 - il passaggio da una squadra superiore ad una inferiore non è consentito per tutta la fase regionale;
 - il passaggio di un giocatore da una squadra inferiore ad una superiore è ammesso solo se il giocatore abbia una classifica uguale o inferiore a quella del giocatore di più bassa classifica inserito nella lista presentata all'atto dell'iscrizione e ferme rimanendo le limitazioni di cui alle precedenti lettere b) e c); tale limite non varia per tutta la durata della fase regionale;
 - le variazioni di classifica dei giocatori inclusi nella lista o nella formazione, intervenute in corso d'anno, non hanno rilevanza esclusivamente per l'applicazione delle norme di cui alle lettere b) e c), tenendosi conto della classifica posseduta dal giocatore al momento dell'iscrizione della squadra o della sua successiva inclusione;
 - nella formazione dell'unica squadra qualificata per la fase nazionale possono essere inseriti anche i giocatori delle altre squadre eliminate nella fase regionale, senza limitazioni.
- L'appartenenza di un giocatore ad una squadra è determinata dalla sua inclusione nella lista indicata all'atto dell'iscrizione al Campionato ovvero dalla sua inclusione nella formazione presentata al Giudice arbitro, anche se relativa ad un incontro intersociale non disputato sul campo o annullato.
- I giocatori componenti di ciascuna squadra, risultanti nella lista presentata all'atto dell'iscrizione, possono essere integrati, in occasione degli incontri intersociali, fino al massimo del doppio del numero dei giocatori necessari per disputare tutti gli incontri previsti dalla formula del Campionato, utilizzando nominativi diversi sia per i singolari sia per i doppi, solo da giocatori che abbiano una classifica uguale o inferiore a quella del giocatore di più bassa classifica inserito nella predetta lista.
- Un giocatore non può essere incluso nelle liste o nelle formazioni di due o più squadre del medesimo Campionato, sia per l'iscrizione, sia per incontri intersociali di uno stesso turno (o giornata di gara), anche se previsti per giorni diversi, o nelle formazioni di più squadre, sia del medesimo sia di Campionati diversi della medesima disciplina, per incontri intersociali che si disputano nel medesimo giorno.

Capo III - Formula degli incontri intersociali

Articolo 7.1.13 - Formula degli incontri individuali

1. Tutti gli incontri individuali, sia di singolare sia di doppio, si svolgono al meglio di tre partite (vince l'incontro chi si aggiudica due partite su tre), con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite.
2. La formula degli incontri individuali, sia di singolare sia di doppio⁽⁶⁾, può essere determinata in modo diverso nei regolamenti specifici dei singoli Campionati.

Articolo 7.1.14 - Limite degli incontri individuali

1. Nell'ambito di ogni incontro intersociale, ciascun giocatore non può disputare più di un singolare e un doppio, salva l'ipotesi del doppio supplementare.

Articolo 7.1.15 - Sede degli incontri intersociali

1. Nella formula a girone, l'incontro intersociale ha luogo nella sede della squadra indicata per prima nel relativo calendario.
2. Nella formula ad eliminazione diretta, gioca in casa la squadra posta più in alto nel tabellone, salvo che, a partire dal secondo turno, la squadra posta più in basso nel tabellone abbia effettuato un maggior numero di trasferte, calcolate esclusivamente nel tabellone in corso di svolgimento; in tale ipotesi, la squadra posta più in basso gioca in casa e di ciò l'organo competente informa le squadre interessate.
3. Agli effetti di cui sopra, si intende che una squadra abbia giocato in casa:
 - a) se, dovendo giocare in trasferta, ha vinto l'incontro intersociale per ritiro della squadra avversaria, tempestivamente preannunciato in modo da evitare la trasferta;
 - b) se ha scelto di giocare in altra sede (compresa l'inversione di campo);
 - c) se, nel primo turno, è stata accoppiata ad un bye;
 - d) se, nel tabellone in svolgimento, ha incontrato un'altra squadra del proprio affiliato;
 - e) se, negli incontri con previsione di andata e ritorno, ha giocato in casa la partita di ritorno.
4. La sede degli incontri intersociali di spareggio viene fissata dal Commissario di gara competente.
5. L'incontro intersociale può aver luogo in una sede diversa da quella determinata secondo le disposizioni precedenti, su richiesta dell'affiliato ospitante, con la preventiva autorizzazione del Commissario di gara competente; in tal caso, la squadra che doveva giocare in casa rimane ospitante a tutti gli effetti previsti dal presente Regolamento, a meno che non si tratti di inversione di campo.
6. Nei tabelloni nazionali ad eliminazione diretta del Campionato degli affiliati, si applicano le norme speciali previste per tale Campionato.

Articolo 7.1.16 - Sede neutrale

1. Quando lo richiedano criteri di opportunità o norme regolamentari, il Commissario di gara competente dispone che l'incontro intersociale abbia luogo in una sede neutrale, scelta possibilmente in località geograficamente intermedia; sono tuttavia considerati neutrali i campi di un affiliato diverso da quelli interessati, anche se ubicati nella stessa città.
2. Quando si gioca in sede neutrale, gli obblighi previsti per l'affiliato ospitante e le spese di organizzazione si intendono a carico di entrambe le squadre interessate.
3. In tale ipotesi, si gioca con palle di tipo e marca stabiliti per la fase finale di quel Campionato ed il Direttore di gara viene designato dall'affiliato nel cui impianto si svolge l'incontro intersociale.

⁽⁶⁾ In allegato n. 12 è riportata una tabella riepilogativa delle modalità di disputa degli incontri nei diversi campionati

Capo IV – Modalità di disputa

Articolo 7.1.17 – Formula di disputa

1. Tutti i campionati si disputano con la formula del girone (semplice o completo) o con la formula del tabellone ad eliminazione diretta o con formula mista.
2. La scelta della formula per le fasi e per le divisioni regionali è competenza del Comitato regionale organizzatore.

Articolo 7.1.18 – Formula a girone

1. Alla composizione dei gironi provvedono la FITP (nelle fasi o divisioni nazionali) o il Comitato regionale competente (nelle fasi o divisioni regionali), che hanno la facoltà di formare gironi semplici o completi (andata e ritorno). (v. *allegato n. 7*)
2. Il calendario di un girone deve essere formulato in modo da equiparare il più possibile il chilometraggio da percorrersi da ciascuna squadra.
3. Se in un girone vi sono più squadre dello stesso affiliato, esse devono incontrarsi fra loro per prime.
4. Il girone è vinto dalla squadra che alla sua conclusione totalizza il maggior punteggio, assegnandosi due punti per ogni incontro intersociale vinto, un punto per ogni incontro intersociale pareggiato e zero punti per ogni incontro intersociale perduto, salva diversa indicazione specifica per il singolo Campionato.
5. Nella determinazione della classifica del girone il Commissario di gara deve tener conto dei punti di penalità applicati agli affiliati che hanno rinunciato ad incontri intersociali od individuali o che sono stati dichiarati assenti.
6. Se al termine del girone vi sono due o più squadre con pari punteggio, per determinarne la graduatoria il Commissario di gara tiene conto, in successione, fino a dirimere la parità, dei seguenti parametri:
 - a) incontri individuali (singolari e doppi) vinti;
 - b) incontri intersociali vinti;
 - c) incontri intersociali in trasferta vinti (purché le squadre provengano da gironi con uguale numero di trasferte);
 - d) vincente dello scontro diretto;
 - e) maggior differenza tra partite vinte e partite perse (le vittorie ottenute per rinuncia si considerano 1,5 partite vinte);
 - f) maggior differenza tra giochi vinti e giochi persi (per le vittorie ottenute per rinuncia si considerano 5 giochi vinti a 0);
 - g) sorteggio pubblico.

Articolo 7.1.19 – Girone finale in sede unica

1. Il girone finale in sede unica, nazionale o regionale, è disputato con la formula del girone semplice e si svolge nella sede di volta in volta stabilita dal Consiglio federale o dal Comitato regionale competente.
2. Nel girone finale, ogni squadra incontra una sola volta tutte le altre, salva l'ipotesi di incontri di spareggio.
3. L'ordine degli incontri intersociali della prima giornata viene stabilito per sorteggio, ma se vi sono più squadre dello stesso affiliato, esse devono incontrarsi fra loro per prime.
4. Nelle giornate successive, sulla base dei risultati degli incontri intersociali della prima giornata, come segue:
 - a) nella seconda giornata, la vincente di ciascun incontro intersociale contro la perdente dell'altro incontro intersociale;
 - b) nella terza giornata, le vincenti e le perdenti di ciascun incontro intersociale si incontrano tra loro;
 - c) in caso di pareggio nella prima giornata, si determina, per sorteggio, quale o quali squadre debbano essere considerate vincitrici o perdenti ai soli effetti degli accoppiamenti.
5. In caso di forza maggiore, il Giudice arbitro può disporre l'effettuazione di più incontri intersociali nello stesso giorno, anche totalmente o parzialmente con gli stessi giocatori, in deroga ai limiti previsti per la partecipazione a più incontri nello stesso giorno.
6. Al termine del girone finale, il Giudice arbitro redige la classifica applicando, se necessario, le penalizzazioni per la rinuncia alla disputa di incontri individuali o intersociali e se due o più squadre sono in

parità, avendo lo stesso punteggio, per l'aggiudicazione della vittoria finale o per la qualificazione per una successiva fase, si osservano le seguenti disposizioni:

- a) se le squadre in parità sono due, esse disputano, il giorno successivo, un incontro intersociale di spareggio con eventuale doppio supplementare;
 - b) se le squadre in parità sono tre, le due squadre che hanno vinto il minor numero di incontri individuali (singoli e doppi) disputano un doppio di spareggio; la vincente disputa successivamente un doppio di spareggio con la terza squadra rimasta. I doppi di cui si tratta devono essere disputati il giorno successivo, preferibilmente uno al mattino e l'altro al pomeriggio;
 - c) se le squadre in parità sono quattro, il giorno successivo si incontrano per la disputa di doppi di spareggio secondo la formula del tabellone di estrazione ad eliminazione diretta, formato mediante sorteggio.
7. Se vi sono due o tre squadre a parità di punteggio, non coinvolte nell'assegnazione del titolo o nella qualificazione per una successiva fase, la parità si dirime applicando i criteri previsti per il girone ordinario.
 8. I giocatori che disputano l'incontro intersociale o i doppi di spareggio possono essere scelti fra quelli inclusi nella formazione della squadra in almeno uno degli incontri intersociali del girone finale; la squadra che deve disputare due doppi di spareggio può utilizzare giocatori diversi, purché compresi fra quelli indicati.
 9. In caso di ritiro di una squadra classificata per il girone finale, prima del suo inizio, la stessa è considerata come partecipante ai soli fini del sorteggio per la determinazione dell'ordine degli incontri intersociali nella prima giornata.

Articolo 7.1.20 – Formula con tabellone ad eliminazione diretta

1. Il tabellone di estrazione o di selezione ad eliminazione diretta è compilato dalla FITP (Commissione campionati e classifiche), per le fasi o divisioni nazionali, o dal Comitato regionale competente, per le fasi o divisioni regionali; gli stessi determinano le teste di serie.
2. Se, nell'ambito della stessa fase regionale o nazionale, la fase ad eliminazione diretta segue una fase a girone, nella determinazione delle teste di serie deve tenersi conto dei risultati dei gironi, con criteri predeterminati e resi noti.
3. La posizione delle teste di serie deve essere sorteggiata per determinare se la testa di serie n. 1 debba essere posta in alto o in basso nei confronti di quella n. 2 e se le teste di serie nn. 3 e 4 debbano essere poste in alto o in basso nei confronti, rispettivamente, di quelle nn. 2 e 1; e così di seguito per le eventuali successive teste di serie.
4. In ciascuna frazione la disposizione delle squadre, comprese le teste di serie, è determinata per sorteggio.
5. Negli incontri intersociali ad eliminazione diretta, sul punteggio di parità, deve effettuarsi un doppio supplementare decisivo.
6. Se il Campionato prosegue con un girone finale in sede unica, ad esso sono ammesse le quattro squadre semifinaliste del tabellone.
7. Forme diverse di tabellone possono essere previste nel regolamento di singoli Campionati.

TITOLO II

INCONTRI INTERSOCIALI

Capo I - Disposizioni comuni

Articolo 7.2.1 – Campi

1. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
2. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro,

questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale sui campi di riserva o su altri campi, come specificato nel regolamento di ogni Campionato.

3. Qualora siano utilizzati campi con la luce artificiale, l'illuminazione deve essere uniformemente distribuita sul campo, con un'intensità minima, risultante come media di 18 misurazioni equamente distribuite sul campo, di:
 - a) 400 lux (\pm 5%) per impianti su cui si svolgono incontri del Campionato degli affiliati - divisioni nazionali di serie A1 ed A2, maschile e femminile;
 - b) 300 lux (\pm 5%) per incontri di ogni altra divisione od altro Campionato.
4. Il Giudice arbitro non fa iniziare o sospende il gioco se l'intensità dell'illuminazione, a suo giudizio, è insufficiente o se il campo è od è diventato inagibile.
5. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste ovvero sia responsabile della loro successiva inagibilità.
6. In ogni altro caso, il Giudice arbitro, fermo restando il risultato degli incontri terminati, decreta la sconfitta della squadra ospitante negli incontri non terminati od ancora non iniziati, con facoltà per la squadra ospitante di proporre reclamo al Commissario di gara competente per la dichiarazione della causa di forza maggiore.

Articolo 7.2.2. - Data ed orario dell'incontro intersociale

1. L'incontro intersociale deve svolgersi nel giorno fissato, salvi i casi di forza maggiore (pioggia, impraticabilità dei campi, oscurità, ecc.) che devono essere constatati dal Giudice arbitro; può svolgersi nella sola mattina, nel solo pomeriggio o nella mattina e nel pomeriggio, a seconda delle modalità di svolgimento fissate dal Giudice arbitro anche in base al numero dei campi messi a disposizione dall'affiliato ospitante.
2. Gli incontri intersociali hanno inizio alle ore 9 (se in giornata festiva) o alle ore 15 (se in giornata feriale), salva diversa espressa indicazione contraria nel calendario.
3. La FITP può fissare d'ufficio ad altra data, rispetto a quella prevista dal calendario di gara, gli incontri in cui siano impegnate squadre che non abbiano la possibilità di schierare uno o più giocatori convocati dalla Federazione stessa in rappresentative ufficiali nazionali.
4. Gli affiliati possono concordemente chiedere la preventiva autorizzazione del Commissario di gara competente per anticipare o posticipare la data di svolgimento dell'incontro o per un orario di inizio differente, purché detta richiesta congiunta pervenga al Commissario di gara almeno tre giorni prima del giorno fissato per l'incontro e non venga pregiudicata la possibilità di concludere l'incontro intersociale nella giornata stabilita.

Articolo 7.2.3 - Obblighi dell'affiliato ospitante.

1. L'affiliato ospitante deve provvedere a quanto necessario per assicurare il regolare svolgimento dell'incontro; in particolare, l'affiliato deve:
 - a) approntare i campi di gioco nel numero minimo prescritto per ciascun Campionato e con le caratteristiche dichiarate, con attrezzature e accessori relativi, nonché i campi di riserva eventualmente indicati;
 - b) consegnare al Giudice arbitro, tramite il Direttore di gara od il capitano della squadra, la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in allegato n. 14);
 - c) mettere a disposizione un Giudice arbitro di affiliato, per le gare in cui tale obbligo è previsto;
 - d) mettere a disposizione del Giudice arbitro il Direttore di gara, maggiorenne e tesserato per l'affiliato ospitante;
 - e) mettere a disposizione del Giudice arbitro almeno due arbitri, tesserati FITP, iscritti nell'Albo o no, salva diversa esplicita previsione per singolo Campionato;
 - f) fornire i fogli di arbitraggio e quant'altro possa occorrere;
 - g) fornire almeno quattro palle nuove per ciascun incontro individuale, di marca e tipo dichiarati all'atto dell'iscrizione; è consentito utilizzare palle di marca o tipo diversi, purché omologate dalla FITP, se vi è l'accordo scritto dei capitani, da allegare al referto arbitrale.
2. Quando sia stato scelto di giocare in una sede diversa da quella indicata dal calendario, gli obblighi di cui sopra rimangono a carico dell'affiliato che avrebbe dovuto giocare in casa, fatta eccezione per l'inversione del campo.

3. Per gli incontri disputati in sede neutrale si applicano le disposizioni relative, rimanendo a carico dell'affiliato nel cui impianto si disputa l'incontro intersociale solo l'obbligo di approntare i campi di gioco, designare il Direttore di gara e rilasciare, suo tramite, la dichiarazione DAE sul defibrillatore (*v. fac simile in allegato n. 14*).

Articolo 7.2.4 – Violazione degli obblighi di ospitalità

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

Articolo 7.2.5 – Responsabilità oggettiva

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

Articolo 7.2.6 - Giudice arbitro

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

Articolo 7.2.7 - Capitano della squadra

1. Per ogni incontro intersociale, ciascuna squadra deve essere rappresentata da un capitano, anche non

- giocatore, maggiore di età e tesserato per l'affiliato che rappresenta.
2. Il capitano ha i compiti e le funzioni previsti dal presente Regolamento ed inoltre, ha l'obbligo di:
 - a) facilitare il Giudice arbitro nell'espletamento delle sue funzioni;
 - b) mettere a disposizione il numero sufficiente di arbitri anche nel caso in cui il capitano della squadra ospitata richieda l'arbitraggio paritetico fra le due squadre;
 - c) provvedere alla stesura dell'eventuale reclamo e consegnarlo al Giudice arbitro entro i termini stabiliti nel presente Regolamento ovvero riproporlo al Commissario di gara, se il Giudice arbitro lo ha dichiarato ricevibile, ma sul quale non è stato in grado di decidere;
 - d) sottoscrivere eventuali accordi relativi alle modalità di disputa dell'incontro intersociale.
 3. Il capitano ha il diritto di assistere agli incontri individuali nel recinto del campo, seduto a fianco dell'Arbitro.
 4. Il capitano è sostituito da altro tesserato dello stesso affiliato con i medesimi requisiti nei seguenti casi:
 - a) quando l'incontro intersociale si disputa su più campi, il Giudice arbitro, a richiesta del capitano, autorizza altro tesserato ad assistere agli incontri nel recinto del campo, con funzioni di capitano;
 - b) quando il capitano-giocatore deve disputare il proprio incontro;
 - c) in ogni momento, con l'autorizzazione del Giudice arbitro, su richiesta del capitano.

Capo II - Svolgimento degli incontri intersociali

Articolo 7.2.8 - Operazioni preliminari

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

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

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

Articolo 7.2.10 - Formazione della squadra e classifica dei giocatori

1. Possono disputare l'incontro intersociale solo i giocatori che risultino inclusi nella formazione della squadra presentata al Giudice arbitro e che siano fisicamente presenti all'atto delle relative operazioni preliminari.
2. La formazione può essere composta, al massimo, del numero di giocatori occorrenti per disputare i singolari e i doppi in programma, utilizzati una sola volta.
3. Nella formazione consegnata al Giudice arbitro, i giocatori che disputano i singolari devono essere indicati con numerazione progressiva, senza soluzione di continuità, attenendosi alla classifica federale; per i doppi, la numerazione progressiva non è vincolata alla classifica dei singoli componenti.
4. Se i singolaristi designati in formazione non sono elencati in successione di classifica, il Giudice arbitro, d'ufficio, rettifica la graduatoria, rispettando la successione già data per i pari classifica.
5. Se viene presentata una formazione con un numero incompleto di singolaristi oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire i singolaristi non fisicamente presenti, all'atto delle operazioni preliminari, con altri giocatori in formazione, purché fisicamente presenti; in difetto, il Giudice arbitro scala verso l'alto i nominativi dei giocatori, in modo da rendere vacanti le posizioni inferiori.
6. La composizione dei doppi deve essere consegnata al Giudice arbitro, in busta chiusa, entro 30 minuti dal termine dell'ultimo singolare o immediatamente prima dell'eventuale doppio supplementare; a tale scopo il Giudice arbitro restituisce ai due capitani, perché li integrino, gli esemplari delle formazioni da lui trattenute al termine della prima e della seconda fase delle operazioni preliminari.
7. La composizione dei doppi, una volta consegnata al Giudice arbitro, resta bloccata anche se la disputa dei relativi incontri sia stata sospesa o rinviata ad altro giorno.
8. Se viene presentata la composizione dei doppi con un numero incompleto di giocatori, oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro relativamente ai giocatori non riscontrati in una delle precedenti fasi delle operazioni preliminari, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire, con altri giocatori in formazione, i soli doppi verificati in questa fase; in difetto, il Giudice arbitro depenna le coppie incomplete e, se necessario, scala verso l'alto la coppia n. 2 in modo da rendere vacante la posizione inferiore.

Articolo 7.2.11 - Ordine di gioco

1. Il Giudice arbitro, restituite al termine del controllo le copie delle formazioni delle squadre, predispone l'ordine di gioco dei singolari e, successivamente, dei doppi opponendo ai giocatori di una squadra quelli dell'altra aventi lo stesso numero in graduatoria, in modo che il n. 1 dell'una giochi con il n. 1 dell'altra, e così di seguito.
2. Il Giudice arbitro stabilisce l'ordine degli incontri individuali con l'accordo dei capitani o, in mancanza, per sorteggio, salva specifica diversa previsione per singoli Campionati; in ogni caso, i doppi non possono iniziare prima del termine dell'ultimo singolare.
3. Il Giudice arbitro, se i campi messi a disposizione sono in numero maggiore del minimo richiesto, può utilizzarli tutti contemporaneamente, secondo l'ordine stabilito degli incontri.

Articolo 7.2.12 - Doppio supplementare

1. Il doppio supplementare è previsto per gli incontri intersociali ad eliminazione diretta, nei casi in cui sia necessario dirimere una situazione di parità, sia quando questa sia prevista dalla formula del

Campionato, sia quando questa si verifichi, in qualsiasi modo, anche per effetto di incontri individuali non disputati da entrambe le parti ed il cui punto non è stato pertanto assegnato.

2. La composizione dei doppi deve essere consegnata al Giudice arbitro, con le stesse modalità della presentazione della composizione dei doppi ordinari, immediatamente prima dell'eventuale doppio supplementare, che deve effettuarsi con un intervallo di almeno 30 minuti dal termine dell'ultimo incontro di doppio.
3. Nel doppio supplementare possono essere utilizzati soltanto giocatori inclusi nelle formazioni presentate all'inizio dell'incontro intersociale.
4. Poiché il doppio supplementare non fa parte della formula dell'incontro, ma è solo un modo per dirimere la parità, ai giocatori partecipanti non si applica la limitazione del numero massimo di incontri individuali disputabili nell'ambito di ciascun incontro intersociale.

Capo III - Assenze, rinunce, ritiri, rinvii e sospensioni

Articolo 7.2.13 – Assenza⁽⁷⁾ del Giudice arbitro designato

1. Se il Giudice arbitro designato per un incontro a squadre risulta assente all'ora fissata per l'inizio, le due squadre devono attenderlo per trenta minuti.
2. Quando l'assenza perdura oltre tale termine, i capitani delle due squadre devono affidare la direzione dell'incontro intersociale ad altro Giudice arbitro, come segue:
 - a) entrambi i capitani delle due squadre hanno il dovere ed il diritto di ricercare e di segnalare il Giudice arbitro od i Giudici arbitri disponibili, cui affidare la direzione dell'incontro;
 - b) qualora siano presenti più Giudici arbitri, quello di livello più alto o, a parità di livello, quello più anziano di età, assume la direzione dell'incontro; il Giudice arbitro avente diritto può, se lo vuole o su richiesta di altro Giudice arbitro, lasciare a quest'ultimo la direzione dell'incontro;
 - c) il Giudice arbitro disponibile e presente non può essere ruscato;
 - d) se il Giudice arbitro designato sopraggiunge prima dell'inizio del primo incontro individuale, assume senz'altro la direzione dell'incontro intersociale, ma le operazioni già effettuate non si ripetono, salvi necessari completamenti o correzioni;
 - e) se il Giudice arbitro designato sopraggiunge dopo che l'incontro intersociale ha avuto effettivamente inizio, la direzione rimane affidata al Giudice arbitro sostituto, salva decisione diversa di quest'ultimo.
3. Se dopo un'ora dall'orario fissato per le operazioni preliminari non sia comparso il Giudice arbitro designato e non sia stato possibile provvedere alla sua sostituzione, si avranno le seguenti conseguenze:
 - a) l'incontro non può avere inizio e deve essere rinviato;
 - b) entrambi gli affiliati interessati hanno l'obbligo di informare con telegramma, fax o e-mail, entro e non oltre ventiquattro ore, il Commissario di gara regionale o nazionale, in base alle rispettive competenze.
4. In ogni caso, anche dopo il predetto termine di un'ora, se sopraggiunge il Giudice arbitro designato o altro Giudice arbitro, previo accordo anche verbale dei capitani, l'incontro intersociale può essere disputato ugualmente.
5. Durante lo svolgimento dell'incontro, nel caso di impedimento improvviso del Giudice arbitro titolare, questi è sostituito dal Giudice arbitro assistente, ove designato, o, in mancanza, da altro Giudice arbitro presente e disponibile; nell'impossibilità della sostituzione così come prevista, l'incontro si considera sospeso e gli affiliati interessati devono darne comunicazione ai sensi del precedente comma 3, punto b).
6. Norme particolari possono essere previste nei regolamenti specifici dei singoli Campionati.

Articolo 7.2.14 - Assenza⁽⁷⁾ del Direttore di gara

1. L'assenza del Direttore di gara dell'affiliato ospitante costituisce infrazione disciplinare, che il Giudice arbitro deve denunciare al Giudice sportivo competente
2. L'incontro intersociale ha comunque svolgimento.

⁽⁷⁾ In allegato 13 è riportato un riepilogo delle conseguenze in caso di assenza di uno dei protagonisti dell'incontro intersociale

Articolo 7.2.15 – Assenza⁽⁷⁾ degli arbitri

1. Se un Arbitro designato risulta assente all'ora fissata per l'inizio di un incontro a squadre, il Giudice arbitro provvede alla sua sostituzione con gli altri presenti, segnalando il caso all'organo a cui spettava la designazione.
2. Se sono assenti gli arbitri che devono essere forniti dall'affiliato ospitante e non è possibile provvedere alla loro sostituzione, il Giudice arbitro:
 - a) segnala il caso al giudice sportivo competente per l'applicazione dei conseguenti provvedimenti disciplinari e assegna la vittoria alla squadra avversaria con il massimo punteggio, per gli incontri del Campionato degli affiliati, divisioni nazionali di serie A1, A2, B1, B2, e divisione regionale di serie C, limitatamente alla fase nazionale;
 - b) segnala il caso al giudice sportivo competente per l'applicazione del provvedimento disciplinare della sanzione pecuniaria (al minimo edittale), negli altri casi; nei singoli incontri individuali in cui non sia possibile l'arbitraggio, si applica il Codice di arbitraggio senza arbitro.
3. Se il capitano della squadra ospitata è disponibile a mettere a disposizione gli arbitri necessari, anche per conto della squadra ospitante, l'incontro intersociale ha luogo regolarmente, salvo il deferimento della squadra inadempiente al giudice sportivo per violazione degli obblighi di ospitalità.

Articolo 7.2.16 - Ritardo della squadra

1. Se il capitano della squadra non presenta la formazione entro i termini fissati per la prima fase delle operazioni preliminari, il Giudice arbitro deve attendere fino a sessanta minuti.
2. Se il capitano della squadra presenta la formazione entro tale termine, il Giudice arbitro ammette la squadra ritardataria a giocare, senza dover valutare i motivi del ritardo, ma invia rapporto al Giudice sportivo competente, indicando i minuti di ritardo ed allegando gli eventuali documenti giustificativi consegnatigli.
3. Oltre tale termine, la squadra ritardataria è dichiarata assente⁽⁸⁾ e non viene ammessa a giocare, salvo accordo dei due capitani e con il consenso del Giudice arbitro.

Articolo 7.2.17 - Assenza⁽⁸⁾ della squadra

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

Articolo 7.2.18 - Assenza⁽⁸⁾ del capitano

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

Articolo 7.2.19 – Assenza⁽⁸⁾ dei giocatori

1. Nel caso in cui uno o più giocatori, già presenti e verificati nelle operazioni preliminari, siano assenti all'ora fissata dal Giudice arbitro per l'inizio del loro incontro individuale e non si presentino entro i quindici minuti successivi, questo è vinto dall'avversario o dagli avversari presenti.
2. I giocatori assenti al momento della prima o seconda fase delle operazioni preliminari e quelli assenti quando è chiamato il loro incontro di singolare possono prender parte ai successivi incontri di doppio o all'eventuale doppio supplementare, purché siano presenti alle rispettive fasi delle operazioni preliminari.
3. Purché siano rispettate le condizioni minime, per numero e caratteristiche dei giocatori, per la presenza della squadra, l'assenza di singoli giocatori, anche nei casi in cui, per particolari caratteristiche o condizioni, sia richiesta obbligatoriamente la loro presenza nella formazione, o nell'elenco dei giocatori od in quello dei giocatori designati per la disputa dei singolari o dei doppi od in entrambi, non determina la perdita dell'incontro intersociale, ma solo la perdita degli incontri individuali che avrebbero dovuto essere giocati dal giocatore o dai giocatori assenti.

Articolo 7.2.20 – Rinuncia o ritiro in un incontro intersociale

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

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

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

⁽⁸⁾ In allegato 13 è riportato un riepilogo delle conseguenze in caso di assenza di uno dei protagonisti dell'incontro intersociale

3. Negli incontri ad eliminazione diretta, la rinuncia ad uno o più incontri individuali non comporta alcuna penalizzazione.
4. Il giocatore che si ritira, per condizioni di rilevanza medica, in un incontro individuale è ammesso a partecipare ai successivi incontri individuali sia dello stesso incontro intersociale sia di altri incontri intersociali compresi nella medesima unica manifestazione (girone in sede unica) solo se consegna al Giudice arbitro un certificato medico che attesti la sua idoneità a gareggiare.⁽⁹⁾

Articolo 7.2.22 - Rinvio degli incontri intersociali non iniziati

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

Articolo 7.2.23 - Sospensione e prosecuzione degli incontri intersociali

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

Capo IV – Risultati e referti

Articolo 7.2.24 - Risultato degli incontri intersociali

1. Il Giudice arbitro sancisce inappellabilmente il risultato degli incontri intersociali, salvi i casi di reclamo al Commissario di gara, previsti nel Libro IV della parte prima del presente Regolamento.

⁽⁹⁾ cfr. Nota FITP. alle Regole di tennis "Sospensioni consentite per le situazioni di rilevanza medica o altro".

Articolo 7.2.25 - Referto arbitrale e allegati

1. Il referto arbitrale deve essere redatto tramite il sistema informatico federale o, se non disponibile, sul modulo o, in difetto, su carta semplice con le indicazioni richieste dal modulo.
2. Al referto devono essere allegati:
 - a) le formazioni delle squadre presentate dai capitani sul modulo;
 - b) la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in Allegato n.14);
 - c) le eventuali dichiarazioni liberatorie e le relative tasse sub judge riscosse;
 - d) i reclami presentati, con le decisioni motivate del Giudice arbitro e le relative tasse incamerate; in particolare, deve essere indicata l'ora di presentazione e la ricevibilità dei reclami sui quali il Giudice arbitro non è stato in grado di decidere e che debbono essere riproposti al Commissario di gara;
 - e) i verbali degli eventuali accordi sottoscritti dai capitani e dal Giudice arbitro.
3. Il referto, se non si utilizzano procedure elettroniche, deve essere trasmesso, subito dopo la conclusione dell'incontro intersociale:
 - a) in un unico esemplare, immediatamente, con tutti gli allegati di specifica competenza, al Comitato regionale o provinciale, se si tratta di un incontro intersociale rispettivamente della fase o divisione regionale o provinciale;
 - b) in tre esemplari (l'originale, immediatamente, con tutti gli allegati di specifica competenza, alla FITP; la prima copia al C.R. dell'affiliato ospitante; la seconda copia al C.R. dell'affiliato ospitato) se si tratta di divisioni nazionali del Campionato degli affiliati o delle fasi nazionali dei Campionati giovanili e veterani;
 - c) in più esemplari (l'originale, immediatamente, con tutti gli allegati di specifica competenza, alla FITP; la prima copia al C.R. dell'affiliato ospitante; le altre copie al C.R. di ciascun affiliato partecipante) se si tratta di gironi finali in sede unica.
4. In ogni caso, le tasse eventualmente riscosse devono essere rimesse al Comitato regionale a cui appartiene l'affiliato ospitante.

Articolo 7.2.26 - Trasmissione dei risultati

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

PARTE SECONDA

NORME PARTICOLARI

LIBRO VIII

DISCIPLINA DEL TENNIS

Articolo 8.1 – Limitazioni e condizioni per l'attività under 10

1. I giocatori del settore under 10 possono disputare esclusivamente competizioni riservate al loro settore, che si svolgono con le seguenti caratteristiche:
 - a) competizioni riservate agli under 9 (che hanno compiuto nell'anno l'ottavo anno)
 - 1) campo di gioco: m 18 x 6, rete alta cm 70;
 - 2) palle di tipo "orange" depressurizzate;
 - 3) racchetta con lunghezza massima di cm 60;
 - b) competizioni riservate agli under 9 (che compiono nell'anno il nono anno)
 - 1) campo di gioco: m 19,77 x 8,23, rete alta cm 80;
 - 2) palle di tipo "green" depressurizzate;
 - 3) racchetta con lunghezza massima di cm 65;
 - c) competizioni riservate agli under 10 (che compiono nell'anno il decimo anno)
 - 1) campo di gioco normale;
 - 2) palle di tipo "green" depressurizzate;
 - 3) racchetta di tipo "junior".
2. Nelle gare del settore under 10, agonistiche e non agonistiche, si adotta il sistema di punteggio "senza vantaggi" e gli incontri si disputano:
 - a) per il tabellone principale, in due partite su tre a sei giochi, con tie-break decisivo a dieci punti, in luogo della terza partita, come indicato nell'Appendice V delle Regole di tennis
 - b) per le qualificazioni, con la formula a girone in un'unica partita a sei giochi o con tabellone di estrazione.
3. Nei tornei che prevedono la partecipazione di giocatori under 10 di più anni d'età, come sopra determinati, le gare devono prevedere:
 - a) una prima fase di qualificazione per gli under 9 (che hanno compiuto nell'anno l'ottavo anno), con le caratteristiche sopra indicate, con cui si qualificano alla fase successiva i primi due classificati (fino a 16 iscritti) o i primi quattro classificati (con più di 16 iscritti). I qualificati devono disputare le fasi successive con lo stesso tipo di racchetta della prima fase;
 - b) una seconda fase di qualificazione per gli under 9 (che compiono nell'anno il nono anno) e per i qualificati della fase precedente, con le caratteristiche sopra indicate, con cui si qualificano alla fase successiva i primi due classificati (fino a 16 iscritti) o i primi quattro classificati (con più di 16 iscritti). I qualificati devono disputare la fase successiva con lo stesso tipo di racchetta delle fasi precedenti;
 - c) una terza fase finale per gli under 10 (che compiono nell'anno il decimo anno) e per i qualificati dalla fase precedente, con le caratteristiche sopra indicate.
4. Le gare del settore under 10 hanno caratteristiche di pre-agonismo e finalità di propaganda; pertanto,
 - a) ove espressamente indicato nel programma-regolamento, con esclusione dei Campionati regionali individuali, i maschi e le femmine possono essere ammessi a giocare insieme nelle gare sia di singolare, sia di doppio;
 - b) nel solo Campionato a squadre i doppi sono giocati indifferentemente da coppie formate da due maschi, due femmine o da una femmina ed un maschio;
 - c) i doppi si disputano sul campo limitato dalle righe laterali del singolare, ma senza i paletti supplementari.
5. I giocatori del settore under 10 possono disputare i tornei riservati al settore under 12, previa autorizzazione del Consiglio federale, sentito il parere del settore tecnico; tale autorizzazione può essere concessa anche limitatamente allo svolgimento dell'attività nell'ambito della regione di tesseramento o di residenza.

Titolo 8.I – Campionati nazionali individuali

Capo I – Definizioni e generalità

Articolo 8.1.1 – Prove dei Campionati

1. I Campionati prevedono la disputa delle seguenti prove:
 - a) singolare maschile libero;
 - b) singolare femminile libero.
 - c) doppio maschile libero;
 - d) doppio femminile libero.
2. La FITP ed i Comitati regionali hanno tuttavia la facoltà di non indire una prova o di non farla disputare o di annullarla, non assegnando il relativo titolo, nel caso in cui i partecipanti effettivi siano in numero inferiore a 8 per i Campionati nazionali od a 4 per quelli regionali.
3. I Comitati regionali indicano le fasi di qualificazione regionale, se previste, per i Campionati sopra indicati e possono inoltre indire prove analoghe in ambito regionale, denominate Campionati regionali, per quelli che non prevedono fasi di qualificazione regionale.
4. In occasione dei Campionati e nell'ambito della stessa manifestazione, può essere autorizzata la disputa di altre prove di singolare limitato o di doppio; in nessun caso, tuttavia, tali gare sono valide per l'assegnazione di titoli o di premi o di altri vantaggi, analoghi a quelli indicati nel presente regolamento per le prove ufficiali.

Articolo 8.1.2 – Campionati di classifica

1. I campionati nazionali di classifica comprendono le seguenti prove:
 - a) Campionato di seconda categoria;
 - b) Campionato di terza categoria.
2. Un giocatore non può essere chiamato a disputare più di due singolari nella stessa giornata.
3. Per la prima categoria, il titolo di campione d'Italia viene assegnato al giocatore ed alla giocatrice che, alla fine di ciascun anno, risultano meglio classificati nelle rispettive graduatorie mondiali dell'A.T.P. (Association tennis professional) e della W.T.A. (Women tennis association).

Articolo 8.1.3 – Campionati di settore di età

1. I campionati di settore di età comprendono le seguenti prove:
 - a) per il settore giovanile
 - 1) Campionato under 11;
 - 2) Campionato under 12;
 - 3) Campionato under 13
 - 4) Campionato under 14;
 - 5) Campionato under 15;
 - 6) Campionato under 16;
 - b) per il settore veterani
 - 1) Campionato over 35;
 - 2) Campionato veterani.
2. I Comitati regionali hanno la facoltà di indire annualmente i seguenti altri Campionati individuali giovanili, limitati alla sola fase regionale o interregionale:
 - a) Campionato under 18;
 - b) Campionato under 10.
3. A partire dalle semifinali, un giocatore non può essere chiamato a disputare più di un incontro di singolare nella stessa giornata.

Articolo 8.1.4 – Limiti all'ammissione

1. Alla gara di doppio possono prender parte solo i giocatori ammessi alla corrispondente gara di singolare, salvo che sia diversamente stabilito per ciascun Campionato.
2. I Comitati regionali, nei termini fissati dalla Commissione campionati e classifiche, trasmettono alla

FITP gli elenchi dei giocatori da ammettere ai Campionati del settore giovanile.

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 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.
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 rinunciari;
 - 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 8.1.6 - Parametri di ammissione

1. Ciascun Comitato regionale ha diritto di ammettere almeno un giocatore ed almeno una giocatrice a ciascuna prova dei Campionati individuali del settore giovanile.
2. Il numero complessivo dei giocatori e delle giocatrici che ciascun Comitato regionale può ammettere, compresi quelli indicati al comma precedente, è calcolato come segue:
 - a) per i Campionati dei settori giovanili under 14 e under 12, in proporzione al numero delle squadre ammesse, per tale regione, alla fase nazionale del relativo Campionato a squadre:
 - 1) un maschio ed una femmina per ogni squadra maschile o femminile qualificata direttamente al tabellone interregionale di macro-area;
 - b) per i Campionati dei settori giovanili under 15, under 13 e under 11, sulla base della proporzione ($x : 48 = a : b$), in cui:
 - 1) "x" è il numero dei qualificati da ammettere al tabellone nazionale per ogni regione;
 - 2) "a" è il numero dei tesserati atleti della regione della medesima classe di età al 31 dicembre dell'anno precedente;
 - 3) "b" è il numero complessivo dei tesserati atleti della FITP della medesima classe di età al 31 dicembre dell'anno precedente.

Articolo 8.1.7 – Ammissioni senza qualificazione

1. In aggiunta ai giocatori qualificati tramite le selezioni regionali, sono esonerati dalla selezione ed ammessi direttamente:
 - a) a tutti i Campionati del settore giovanile,
 - 1) i giocatori e le giocatrici eventualmente designati dalla Commissione Campionati e classifiche, sentito il settore tecnico nazionale;
 - 2) i giocatori e le giocatrici ammessi in deroga al Regolamento tecnico sportivo, indicati come wild cards dal Consiglio federale, su proposta del settore tecnico nazionale;
 - b) ai Campionati under 15 i giocatori con classifica minima di settimo gruppo di seconda categoria e le

- categoria e le giocatrici con classifica minima di sesto gruppo di seconda categoria;
- c) ai Campionati under 14, under 13, under 12 e under 11 i giocatori con classifica minima di primo gruppo di terza categoria e le giocatrici con classifica minima di ottavo gruppo di seconda categoria.
2. Il Consiglio federale ha la facoltà di variare, di anno in anno, i limiti di classifica indicati nel precedente punto 1/b ed 1/c.

Articolo 8.1.8 - Modalità di disputa

1. Le gare dei Campionati si disputano ad eliminazione diretta, con tabelloni d'estrazione o di selezione concatenati, in base al numero ed alla tipologia dei partecipanti, e con tabellone finale di estrazione a sorteggio integrale.
2. Nei tabelloni di singolare dei Campionati nazionali giovanili, i tesserati della medesima regione, esclusi quelli posti come teste di serie, la cui posizione è ovviamente imm modificabile, devono essere posti in frazioni diverse, ovvero:
- a) uno nella metà superiore ed uno nella metà inferiore, nel caso di due giocatori;
- b) uno in ogni quarto, nel caso di tre o quattro giocatori;
- c) uno in ogni ottavo, nel caso di cinque, sei, sette o otto giocatori, e così via.
3. All'organizzazione della prima fase di selezione regionale, per i Campionati che la prevedono, provvedono direttamente i competenti Comitati regionali, nei termini annualmente fissati dal Consiglio federale.

Capo II – I singoli Campionati nazionali

Articolo 8.1.9 - Campionato nazionale di seconda categoria

1. Al Campionato sono ammessi a partecipare:
- a) i giocatori di seconda categoria;
- b) i giocatori giunti alle semifinali della fase nazionale del Campionato di terza categoria.
2. Nei tabelloni di singolare, i tesserati della medesima regione, compresi quelli posti come teste di serie, non possono incontrarsi tra loro se per entrambi è il primo turno di gioco.
3. Qualora i giocatori ammessi alla gara di singolare non siano iscritti alla gara di doppio in numero tale da costituire il numero massimo di sessantaquattro coppie, sono ammessi a tale gara anche giocatori non ammessi alla gara di singolare.

Articolo 8.1.10 - Campionato nazionale di terza categoria

1. Al Campionato sono ammessi a partecipare i giocatori di terza e quarta categoria nel numero massimo di 128; l'ordine di ammissione è determinato dalla maggiore classifica e, in caso di parità di classifica, dalla minore età.
2. Sono comunque ammessi, compresi nel numero di 128, ma anche in deroga a quanto sopra indicato, i vincitori dei singoli campionati regionali di terza categoria.
4. Nei tabelloni di singolare, i tesserati della medesima regione, compresi quelli posti come teste di serie, non possono incontrarsi tra loro se per entrambi è il primo turno di gioco.
5. Qualora i giocatori ammessi alla gara di singolare non siano iscritti alla gara di doppio in numero tale da costituire il numero massimo di sessantaquattro coppie, sono ammessi a tale gara anche giocatori non ammessi alla gara di singolare.

Articolo 8.1.11 - Campionato nazionale under 16

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto il 15°, ma non il 16° anno di età, e che ne abbiano conseguito il diritto con le modalità previste nel presente regolamento.

Articolo 8.1.12 - Campionato nazionale under 15

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto il 14°,

ma non il 15° anno di età, e che ne abbiano con seguito il diritto con le modalità previste nel presente regolamento.

Articolo 8.1.13 - Campionato nazionale under 14

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto il 13°, ma non il 14° anno di età, e che ne abbiano conseguito il diritto con le modalità previste nel presente regolamento.

Articolo 8.1.14 - Campionato nazionale under 13

2. Al Campionato sono ammessi i giocatori che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto il 12°, ma non il 13° anno di età, e che ne abbiano con seguito il diritto con le modalità previste nel presente regolamento.

Articolo 8.1.15 - Campionato nazionale under 12

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto l'11°, ma non il 12° anno di età, e che ne abbiano conseguito il diritto con le modalità previste nel presente regolamento.

Articolo 8.1.16 - Campionato nazionale under 11

2. Al Campionato sono ammessi i giocatori che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto il 10°, ma non l'11° anno di età, e che ne abbiano conseguito il diritto con le modalità previste nel presente regolamento.

Articolo 8.1.17 - Campionato nazionale over 35

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori e le giocatrici che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto il trentaquattresimo anno di età (over 35).

Articolo 8.1.18 - Campionato nazionale veterani

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori e le giocatrici che, al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto il trentanovesimo anno di età (over 40).

Capo III – I Campionati regionali

Articolo 8.1.19 - Campionato regionale under 18

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori appartenenti al settore under 18 per l'anno in corso.
2. I Comitati regionali hanno la facoltà di limitare la partecipazione ai soli giocatori di terza e quarta categoria.

Articolo 8.1.20 - Campionato regionale under 10

1. Al Campionato sono ammessi i giocatori appartenenti al settore under 10, se al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto l'ottavo anno.
2. La disputa del Campionato avviene con tutte le modalità e le limitazioni previste nel presente Regolamento per l'attività agonistica del settore under 10.

Titolo 8.II – Campionati nazionali a squadre

Capo I - Campionato degli affiliati

Articolo 8.2.1 - Fasi di svolgimento del Campionato

1. Il Campionato a squadre degli affiliati, maschile e femminile, è distinto in:
 - a) divisioni nazionali:
 - 1) serie A1;
 - 2) serie A2;
 - 3) serie B1;
 - 4) serie B2;
 - b) divisioni regionali:
 - 1) serie C;
 - 2) serie D (D1, D2, D3, ecc.).
2. Si svolge secondo le seguenti fasi:
 - a) fase a girone;
 - b) altre fasi eventuali (solo nelle divisioni regionali);
 - c) fase ad eliminazione diretta:
 - 1) per l'assegnazione del titolo (per la divisione nazionale di serie A1);
 - 2) per la determinazione delle squadre promosse o retrocesse (altre divisioni nazionali e regionali)
3. L'organizzazione delle divisioni regionali è competenza dei Comitati regionali; quella delle divisioni nazionali e del tabellone nazionale della serie C è competenza della FITP

Articolo 8.2.2 – Norme in deroga nelle fasi regionali

1. Il Comitato regionale, nell'ambito dell'organizzazione delle fasi regionali, può adottare, annualmente o con regolamento permanente, norme in attuazione od in deroga alle norme generali o specifiche del campionato, con riferimento:
 - a) all'eventuale ulteriore suddivisione della serie D in divisioni regionali o provinciali di serie D1, D2, D3, ecc.;
 - b) alla formula degli incontri intersociali e degli incontri individuali di singolare nelle divisioni di serie D del Campionato degli affiliati;
 - c) alla formula di svolgimento delle divisioni di serie D;
 - d) al numero massimo di squadre ammesse per ciascun affiliato alle divisioni regionali di serie C e D;
 - e) nelle divisioni di serie D, alle limitazioni alla partecipazione dei giocatori stranieri o non tesserati per lo stesso affiliato al 30 giugno dell'anno precedente;
 - f) al numero dei campi che l'affiliato ospitante deve mettere a disposizione per gli incontri delle divisioni di serie D.
2. Le norme in deroga devono essere comunicate annualmente a tutti i partecipanti ovvero, ove stabilite per più anni od a tempo indeterminato, devono essere pubblicate nel sito internet del Comitato regionale o rese disponibili in altro modo a tutti i partecipanti.
3. Ove il Comitato regionale non abbia emesso disposizioni in deroga, si applicano le norme generali o particolari del presente regolamento.
4. In nessun caso è consentito adottare norme in deroga in relazione a previsioni che non lo consentano espressamente.

Articolo 8.2.3 - Formula degli incontri intersociali ed individuali

1. Gli incontri intersociali delle divisioni nazionali e della divisione regionale di serie C hanno le seguenti formule:
 - a) quattro singolari e due doppi, per il Campionato maschile;
 - b) tre singolari ed un doppio, per il Campionato femminile.
2. Le divisioni regionali di serie D hanno la formula scelta dal Comitato regionale organizzatore tra le seguenti:
 - a) quattro singolari e due doppi;

- b) quattro singolari ed un doppio;
 - c) tre singolari e un doppio;
 - d) due singolari ed un doppio.
3. Gli incontri individuali di doppio⁽¹⁰⁾ si disputano, in tutte le divisioni nazionali (serie A1, A2, B1 e B2) e regionali (serie C e D), sia maschili sia femminili, al meglio di tre partite, con applicazione del sistema di punteggio “no ad” e del tie-break a sette punti nelle prime due le partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, con tie-break decisivo dell’incontro a dieci punti, come indicato nell’Appendice V delle Regole di tennis.

Articolo 8.2.4 – Numero di squadre ammesse

1. Ciascun affiliato può partecipare:
 - a) alla divisione nazionale di serie A1, con una sola squadra;
 - b) alle divisioni nazionali di serie A2, B1, B2, con più squadre;
 - c) alle divisioni regionali, con una o con più squadre, secondo le previsioni stabilite da ciascun Comitato regionale organizzatore.

Articolo 8.2.5 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

1. La partecipazione alle divisioni nazionali di serie A1, A2, B1 e B2 ed alla divisione regionale di serie C dei seguenti atleti tesserati è limitata:
 - a) ad uno in ciascuna formazione di ogni squadra, presentata al Giudice arbitro di ciascun incontro intersociale, anche se diverso da quello o quelli già inclusi nelle precedenti formazioni, per giocatori stranieri;
 - b) a due in ciascuna formazione maschile e ad uno in ciascuna formazione femminile, di ogni squadra, presentata al Giudice arbitro di ciascun incontro intersociale, anche se diversi da quello o quelli già inclusi nelle precedenti formazioni, per giocatori che nell’anno precedente non abbiano disputato il Campionato con lo stesso affiliato e che non siano stati tesserati atleti entro il 30 giugno dell’anno precedente per l’affiliato che rappresentano (c.d. variato).
2. Per le divisioni regionali di serie D il limite è stabilito dai singoli Comitati regionali organizzatori, anche in relazione alla formula adottata per la divisione.
3. Le limitazioni in ogni caso non si applicano:
 - a) ai nuovi affiliati dal 1° gennaio dell’anno precedente, ammessi per la prima volta al Campionato;
 - b) ai giocatori che siano stati tesserati atleti, nei settori giovanili diversi dall’under 18 dello stesso affiliato e siano definibili come vivaio;
 - c) ai giocatori che, pur non tesserati atleti al 30 giugno dell’anno precedente per l’affiliato che rappresentano, hanno posseduto l’ultima tessera atleta precedente per il medesimo affiliato;
 - d) ai giocatori italiani tesserati atleti per la prima volta e che non siano mai stati tesserati presso federazioni straniere;
 - e) alla giocatrice inclusa in formazione in sostituzione di altra giocatrice di classifica pari o superiore in stato di gravidanza accertata dopo la scadenza del termine per le iscrizioni.
4. In caso di possesso contemporaneo di più caratteristiche tra quelle sopra elencate:
 - a) il variato (comma 1, lettera b) che sia anche del vivaio (comma 3, lettera b), è considerato non soggetto a limitazioni;
 - b) lo straniero (comma 1, lettera a) che sia anche del vivaio (comma 3, lettera b) è considerato straniero (con la limitazione di cui all’articolo 1.3) ma non vivaio;
 - c) lo straniero (comma 1, lettera a), che sia anche variato (comma 1, lettera b), è considerato soggetto ad entrambe le limitazioni.
5. I giocatori del settore under 10 non possono prendere parte al Campionato degli affiliati.

Articolo 8.2.6 - Ammissione e composizione della squadra

1. L’ammissione alle divisioni nazionali e regionali, maschili o femminili, è determinata dai risultati ottenuti nel Campionato precedente, con le regole indicate per ciascuna divisione nazionale o regionale.
2. Le squadre partecipanti alle divisioni nazionali di serie A1, A2, B1 e B2 e regionale di serie C,

⁽¹⁰⁾ In allegato n. 12 è riportata una tabella riepilogativa delle modalità di disputa degli incontri nei diversi campionati

debbono inserire obbligatoriamente nella lista e nella formazione, fermi i limiti numerici indicati nelle successive tabelle:

- a) per le divisioni maschili di serie A1, A2 e B1, almeno due giocatori del vivaio di età inferiore a 30 anni, calcolati alle ore zero del 1° gennaio dell'anno in corso; tali giocatori (non necessariamente gli stessi) debbono essere inseriti sia nell'elenco dei giocatori designati per i singolari, sia nella composizione dei doppi ed almeno uno nella composizione dell'eventuale doppio supplementare;
 - b) per le divisioni femminili di serie A1, A2 e B1, almeno una giocatrice del vivaio di età inferiore a 30 anni, calcolati alle ore zero del 1° gennaio dell'anno in corso; almeno una di esse (non necessariamente la stessa) deve essere inserita sia nell'elenco delle giocatrici designate per i singolari, sia nella composizione dei doppi, compreso l'eventuale doppio supplementare;
 - c) per le divisioni maschili e femminili di serie B2 e C, almeno un giocatore od una giocatrice del vivaio di età inferiore a 30 anni, calcolati alle ore zero del 1° gennaio dell'anno in corso; almeno uno di essi (non necessariamente lo stesso o la stessa) deve essere inserito sia nell'elenco dei giocatori designati per i singolari, sia nella composizione dei doppi, compreso l'eventuale doppio supplementare.
3. La composizione delle squadre, tenuto conto delle limitazioni per l'inclusione di giocatori appartenenti alle tipologie sotto indicate, è la seguente:

| I) numero e tipologia di giocatori/giocatrici nella lista presentata per l'iscrizione o complessivamente partecipanti a ciascuna squadra | A1, A2 e B1 maschile | B2 e C maschile | A1, A2 e B1 femminile | B2 e C femminile |
|---|-----------------------------|------------------------|------------------------------|-------------------------|
| a) numero massimo di giocatori | 16 | 16 | 10 | 10 |
| b) numero minimo di giocatori (purché compresi i giocatori obbligatori del comma 2) | 4 | 4 | 3 | 3 |
| c) numero massimo di giocatori con utilizzazione ridotta: | fino a 11 | fino a 12 | fino a 7 | fino a 7 |
| c1) giocatori stranieri | | | | |
| c2) giocatori variati | | | | |
| d) giocatori del vivaio, di età inferiore a 30 anni | da 2 a 16 | da 1 a 16 | da 1 a 10 | da 1 a 10 |
| e) giocatori senza vincoli di utilizzazione, tra cui: | da 1 a 14 | da 1 a 15 | da 1 a 9 | da 1 a 9 |
| e1) giocatori che, pur non tesserati atleti al 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresentano, hanno posseduto l'ultima tessera atleta precedente per il medesimo affiliato | | | | |
| e2) giocatori italiani tesserati atleti per la prima volta e che non siano mai stati tesserati presso federazioni straniere. | | | | |

| II) numero e tipologia di giocatori/giocatrici nella formazione presentata al Giudice arbitro | A1, A2 e B1 maschile | B2 e C maschile | A1, A2 e B1 femminile | B2 e C femminile |
|---|-----------------------------|------------------------|------------------------------|-------------------------|
| a) numero massimo di giocatori | 8 | 8 | 5 | 5 |
| b) numero minimo di giocatori (compresi i giocatori obbligatori del comma 2) | 4 | 4 | 3 | 3 |
| c) numero massimo di giocatori con utilizzazione ridotta: | | | | |
| c1) giocatori stranieri | 1 | 1 | 1 | 1 |
| c2) giocatori variati | 2 | 2 | 1 | 1 |
| d) giocatori del vivaio, di età inferiore a 30 anni | da 2 a 8 | da 1 a 8 | da 1 a 5 | da 1 a 5 |
| e) giocatori senza vincoli di utilizzazione, tra cui: | da 1 a 6 | da 1 a 7 | da 1 a 4 | da 1 a 4 |
| e1) giocatori che, pur non tesserati atleti al 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresentano, hanno posseduto l'ultima tessera atleta precedente per il medesimo affiliato | | | | |
| e2) giocatori italiani tesserati atleti per la prima volta | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| volta e che non siano mai stati tesserati presso federazioni straniere. | | | | |
|---|--|--|--|--|

4. Ferme restando le indicazioni e le limitazioni sopra riportate per la validità della formazione presentata al Giudice arbitro all'atto della prima fase delle operazioni preliminari, per la legittimità della partecipazione e per l'effettiva ammissione della squadra all'incontro intersociale, si applicano anche le previsioni dell'articolo 7.2.17, comma 1.
5. Per i soli incontri intersociali femminili del Campionato degli affiliati – divisioni nazionali di serie A1, A2, B1, B2 e divisione regionale di serie C, nelle sole fasi a girone, la squadra è ammessa con la presenza di almeno due giocatrici, anche nei casi di assenza della giocatrice del vivaio.
6. Per le sole divisioni regionali di serie D, i giocatori componenti di ciascuna squadra, risultanti nella lista presentata all'atto dell'iscrizione, possono essere integrati, in occasione degli incontri intersociali, fino al massimo del doppio del numero dei giocatori necessari per disputare tutti gli incontri previsti dalla formula del Campionato, utilizzando nominativi diversi sia per i singoli sia per i doppi, solo da giocatori che abbiano una classifica uguale o inferiore a quella del giocatore di più bassa classifica inserito nella predetta lista.
7. Il limite di classifica per l'integrazione di giocatori dopo l'iscrizione rimane inalterato per tutta la durata del Campionato, anche in caso di variazioni di classifica intervenute in corso d'anno.

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 singoli 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;
 - b) se non del vivaio, abbiano disputato almeno due incontri intersociali (partecipando in ciascuno ad almeno un incontro individuale di singolare o di doppio).
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.

Articolo 8.2.8 - Composizione di più squadre iscritte

1. Nei casi in cui è ammessa l'iscrizione di più squadre di uno stesso affiliato, si osservano le seguenti disposizioni:
 - a) le squadre sono denominate A, B, C, ecc., ma sono considerate, per ogni altro effetto, come appartenenti ad affiliati diversi;
 - b) la composizione delle squadre non è vincolata alla classifica dei giocatori inclusi in ciascuna, ma
 - 1) nel caso di partecipazione ad una divisione nazionale, nella squadra A (partecipante alla serie superiore od alla stessa serie) debbono essere inclusi i quattro giocatori o le tre giocatrici con la migliore classifica (indipendentemente dalle caratteristiche di ciascun giocatore, indicate nel precedente articolo 8.2.6);
 - 2) lo stesso giocatore non può essere utilizzato per l'iscrizione di due o più squadre, sia della medesima divisione, sia di divisioni diverse;
 - 3) il passaggio da una squadra all'altra non è mai consentito, fatta eccezione per il passaggio alle serie A1 e A2, consentito con i limiti previsti nell'articolo precedente;
 - 4) per le sole divisioni regionali di serie D, il giocatore non inserito in alcuna squadra può essere incluso nella formazione di qualsiasi squadra solo se abbia una classifica uguale o inferiore a quella del giocatore di più bassa classifica inserito nella formazione presentata all'atto dell'iscrizione.
2. L'appartenenza di un giocatore ad una squadra è determinata dalla sua inclusione nella lista indicata all'atto dell'iscrizione al Campionato ovvero, per le sole divisioni regionali di serie D, anche dalla sua inclusione nella formazione presentata al Giudice arbitro, anche se relativa ad un incontro intersociale non disputato sul campo o annullato

Articolo 8.2.9 Campi richiesti

1. Per la divisione nazionale di serie B1 e B2 e per la divisione regionale di serie C, ogni affiliato deve mettere a disposizione, per ogni incontro intersociale, due campi di identico tipo di fondo ed entrambi coperti o scoperti.
2. Il Campionato degli affiliati – divisioni nazionali di serie A1 e A2 - può essere giocato o al coperto o all'aperto e gli affiliati partecipanti debbono mettere a disposizione:
 - a) nelle serie A1 e A2 maschili, due campi di identico tipo di fondo; se si gioca all'aperto occorre inoltre disporre di almeno un campo di riserva coperto di identico tipo di fondo;
 - b) nella serie A1 e A2 femminili:
 - 1) se si gioca all'aperto, due campi di identico fondo, con obbligo di disporre di almeno un campo di riserva coperto di identico tipo di fondo;
 - 2) se si gioca al coperto, anche un solo campo.
3. Il gioco all'aperto è consentito solo nelle località in cui la temperatura media, nel mese di novembre, sia superiore ai 10° centigradi; in ogni caso, il Giudice arbitro determina all'inizio dell'incontro intersociale se le condizioni climatiche consentono il gioco all'aperto.
4. Per il Campionato degli affiliati – divisioni regionali di serie D, il numero dei campi necessario è determinato dal Comitato regionale organizzatore.
5. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
6. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale:
 - a) per le divisioni nazionali di serie A1 e A2, maschili e femminili:
 - 1) sul campo di riserva obbligatoriamente indicato, ubicato nello stesso impianto ove è ubicato il campo indicato come sede per gli incontri casalinghi;
 - b) per le altre divisioni nazionali e per il tabellone nazionale della serie C:
 - 1) sui campi di riserva, eventualmente indicati, che l'affiliato ospitante deve tenere a disposizione del Giudice arbitro;
 - 2) in difetto di campi di riserva, con l'accordo dei capitani, anche su campi con fondo diverso o

- coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto;
- c) per le divisioni regionali:
- 1) su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, purché messi a disposizione dall'affiliato ospitante nell'ambito dello stesso impianto;
 - 2) con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, su altri campi, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto.
7. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste.

Articolo 8.2.10 Ordine di gioco

1. Per le divisioni di serie A1, A2, B1, B2 e C, l'ordine degli incontri di singolare è fissato come segue:
 - a) se si gioca in un solo campo:
 - 1) n. 2, n. 3, n. 1, n. 4, per il Campionato maschile;
 - 2) n. 2, n. 1, n. 3, per il Campionato femminile;
 - b) se si gioca su due campi:
 - 1) per il Campionato maschile,
 - (1) su un campo, il n. 2 ed al termine a seguire il n. 1;
 - (2) sull'altro campo, il n. 3 ed al termine a seguire il n. 4;
 - 2) per il Campionato femminile
 - (1) su un campo, il n. 1;
 - (2) sull'altro campo, il n. 2;
 - (3) sul primo campo libero, a seguire il n. 3.
2. L'ordine è inderogabile, salva diversa espressa previsione per le divisioni di serie A1 e A2.

Capo II – Divisioni regionali del Campionato degli affiliati

Articolo 8.2.11 - Organizzazione delle divisioni regionali

1. Le divisioni regionali sono costituite da:
 - a) serie C, maschile o femminile;
 - b) serie D1, D2, ecc., maschile o femminile.
2. Le divisioni regionali sono organizzate dal Comitato regionale competente, il quale, in funzione delle esigenze e del numero delle squadre iscritte in ciascuna provincia, nelle divisioni minori della serie D può autorizzare l'organizzazione di una o più divisioni provinciali (sub-divisioni regionali).
3. Nell'ipotesi di disputa di divisioni provinciali, il Comitato regionale determina il numero delle squadre da ammettere alla successiva divisione regionale.

Articolo 8.2.12 - Formula di svolgimento delle divisioni regionali

1. Il Comitato regionale determina la formula e le modalità di svolgimento della divisione, scegliendola tra quelle sotto indicate, fermo rimanendo il principio della promozione e della retrocessione.
2. La formula, in funzione del numero delle squadre iscritte, del numero di squadre da ammettere alla fase od alla divisione successiva e di esigenze locali, può essere:
 - a) a girone;
 - b) a tabellone ad eliminazione diretta;
 - c) mista.

Articolo 8.2.13 – Divisione regionale di serie C

1. La serie C prevede una fase regionale ed una nazionale ad eliminazione diretta.
2. La fase regionale è organizzata dal Comitato regionale competente (o, in caso di accorpamento, dai due Comitati regionali in collaborazione) e
 - a) qualifica le squadre per la successiva fase nazionale con tabellone ad eliminazione diretta;

- b) determina la retrocessione delle squadre ultime classificate alla serie D1.
3. La Val d'Aosta disputa la fase regionale insieme al Piemonte, l'Umbria con le Marche, il Molise con l'Abruzzo, la Basilicata con la Puglia e la provincia di Trento con quella di Bolzano.
4. La squadra vincitrice della fase regionale è ammessa alla fase nazionale; la Commissione Campionati e classifiche, sulla base del numero dei tesserati atleti dell'anno precedente, determina il numero degli ulteriori posti spettanti a ciascuna regione o accorpamento di regioni, con il limite massimo di sei squadre maschili e di tre squadre femminili, fino a raggiungere il numero di 48 per il tabellone maschile e di 24 per quello femminile.
5. Il Comitato regionale stabilisce le modalità per la definizione delle squadre da ammettere oltre alla vincitrice della fase regionale.
6. La fase regionale è finalizzata esclusivamente alla qualificazione alla fase nazionale, per cui non può assegnare un titolo regionale.

Articolo 8.2.14 - Assenza degli ufficiali di gara

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

Capo III – Divisioni nazionali del Campionato degli affiliati

Articolo 8.2.15 - Organizzazione delle divisioni nazionali

1. Le divisioni nazionali sono costituite da:
 - a) per il Campionato maschile
 - 1) serie A1 a sedici squadre;
 - 2) serie A2 a ventotto squadre;
 - 3) serie B1 a quarantadue squadre;
 - 4) serie B2 a cinquantasei squadre;
 - b) per il Campionato femminile
 - 1) serie A1 a otto squadre;
 - 2) serie A2 a quattordici squadre;
 - 3) serie B1 a ventuno squadre;
 - 4) serie B2 a ventotto squadre.
2. Le divisioni nazionali sono organizzate dalla Commissione campionati e classifiche, secondo la formula di svolgimento riportata di seguito.
3. Per le sole divisioni della serie A1 e A2, il Consiglio federale può annualmente deliberare norme specifiche anche in deroga alle previsioni del presente regolamento.

Articolo 8.2.16 – Ammissione alle divisioni nazionali

1. Gli affiliati che partecipano ad una divisione nazionale, sia maschile sia femminile, hanno l'obbligo nello stesso anno, di iscrivere e schierare regolarmente nei Campionati giovanili, maschili o femminili:
 - a) almeno cinque squadre, per chi disputa la serie A1;
 - b) almeno quattro squadre, per chi disputa la serie A2;
 - c) almeno tre squadre, per chi disputa la serie B1;
 - d) almeno due squadre, per chi disputa la serie B2.
2. Gli affiliati inadempienti non possono disputare nell'anno successivo la divisione nazionale, sia maschile sia femminile, per la quale hanno conseguito il diritto sulla base dei risultati della serie disputata, ma possono disputare il Campionato nella serie inferiore, con la conseguenza che l'inadempiente:
 - a) se ha conseguito la promozione, resta nella serie nella quale ha disputato il Campionato;
 - b) se ha conseguito la permanenza nella stessa serie, viene retrocesso nella serie inferiore;

- c) se è stato retrocesso, non subisce un'ulteriore retrocessione.

Articolo 8.2.17 - Formula di svolgimento delle divisioni nazionali

1. Nella prima fase le squadre partecipanti sono divise in gironi da quattro (A1) o sette squadre ciascuno.
2. Al termine della prima fase, secondo le norme previste per ogni divisione:
 - a) si disputano incontri di spareggio ad eliminazione diretta per l'attribuzione del titolo (divisione nazionale di serie A1) ovvero per la promozione alla divisione superiore;
 - b) si disputano incontri di spareggio ad eliminazione diretta per la permanenza o per la retrocessione alla divisione inferiore ovvero può essere prevista la retrocessione diretta alla serie inferiore, per le squadre peggio classificate.

Articolo 8.2.18 - Punteggio nella fase a girone delle divisioni nazionali

1. Il girone è vinto dalla squadra che alla sua conclusione totalizza il maggior punteggio, assegnandosi tre punti per ogni incontro intersociale vinto, un punto per ogni incontro intersociale pareggiato, zero punti per ogni incontro intersociale perduto.
2. Nella determinazione della classifica del girone il Commissario di gara nazionale deve tener conto dei punti di penalità applicati agli affiliati che hanno rinunciato o che si sono ritirati in incontri intersociali od individuali o che sono stati dichiarati assenti.
3. Se al termine del girone vi sono due o più squadre con pari punteggio, per determinarne la graduatoria il Commissario di gara tiene conto, in successione, fino a dirimere la parità, dei seguenti parametri:
 - a) incontri individuali (singolari e doppi) vinti;
 - b) incontri intersociali vinti;
 - c) incontri intersociali in trasferta vinti (purché le squadre provengano da gironi con uguale numero di trasferte).
 - d) numero di incontri individuali (singolari e doppi) vinti da giocatori del vivaio under 30;
 - e) vincente dello scontro diretto;
 - f) sorteggio pubblico.

Articolo 8.2.19 - Tabellone ad eliminazione diretta nelle divisioni nazionali

1. Al termine della fase a girone delle serie A1, A2, B1, B2,, si disputano tabelloni ad eliminazione diretta per determinare l'assegnazione del titolo (per la divisione nazionale di serie A1) o le squadre da promuovere alla serie superiore (play off) o retrocedere alla serie inferiore (play out), secondo gli schemi (allegati n. 8 al presente regolamento), ferma in ogni caso la retrocessione della settima classificata di ogni girone delle serie A2, B1 e B2.
2. Al termine della fase regionale della serie C si disputano:
 - a) per la promozione alla serie B2 maschile, un tabellone a quarantotto posti, tra le migliori classificate al termine dei gironi regionali; sono promosse le ventiquattro squadre giunte agli ottavi di finale;
 - b) per la promozione alla serie B2 femminile, un tabellone a ventiquattro posti, tra le migliori classificate al termine dei gironi regionali; sono promosse le dodici squadre giunte ai quarti di finale.
3. Il tabellone nazionale della serie C è compilato per sorteggio con determinazione di teste di serie.
4. I tabelloni per l'assegnazione del titolo e quelli per le squadre da promuovere alla serie superiore:
 - a) si disputano con la formula di andata e ritorno, limitatamente agli incontri che determinano la promozione o la retrocessione, con eccezione di quelli della serie A1 maschile e femminile:
 - 1) in serie A1, maschile e femminile, le semifinali dei play off ed il primo turno degli spareggi per la retrocessione;
 - 2) in serie A2, i quarti di finale maschili e le semifinali femminili per la promozione, il secondo turno degli spareggi, maschili e femminili, per la retrocessione;
 - 3) in serie B1 e B2, gli ottavi di finale maschili e i quarti di finale femminili per la promozione, il secondo turno degli spareggi, maschili e femminili, per la retrocessione;
 - b) terminano in sede unica con la disputa delle semifinali e della finale, per la serie A1 maschile;
 - c) terminano con la finale nella sede annualmente stabilita dal Consiglio federale, per la serie A1

- femminile;
- d) terminano con la definizione delle squadre promosse alla serie superiore per le serie A2, B1, B2 e C, maschili e femminili.

Articolo 8.2.20 – Sede degli incontri ad eliminazione diretta

1. Per gli incontri ad eliminazione diretta dei tabelloni delle serie A1, A2, B1 e B2, la sede è predeterminata nel tabellone (v. *schemi allegati n. 8*).
2. Ove la sede non sia predeterminata, essa viene determinata secondo i seguenti criteri da applicare nell'ordine:
 - a) squadra che ha disputato più trasferte sia nel girone sia nel tabellone;
 - b) punti conseguiti nel girone;
 - c) incontri individuali vinti nel girone;
 - d) incontri intersociali vinti nel girone;
 - e) eventuale scontro diretto;
 - f) squadra posta più in alto nel tabellone.
3. Se gli incontri si disputano con la formula di andata e ritorno, si applicano le seguenti modalità:
 - a) l'incontro di andata si disputa in casa della squadra che avrebbe dovuto giocare in trasferta, secondo i criteri applicati per la definizione della sede degli incontri intersociali;
 - b) l'incontro di ritorno si disputa in casa della squadra che ha giocato in trasferta l'incontro di andata;
 - c) al termine dell'incontro di ritorno, è dichiarata vincitrice la squadra che, nei due incontri intersociali, ha vinto il maggior numero di incontri individuali;
 - d) in caso di parità, al termine dell'incontro di ritorno, si disputa un doppio supplementare di spareggio.

Capo IV – Campionati giovanili

Articolo 8.2.21 – Elenco dei Campionati

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

Articolo 8.2.22- Fasi di svolgimento dei Campionati

1. I Campionati si svolgono secondo le seguenti fasi:
 - a) fase regionale;
 - b) prima fase nazionale (raggruppamenti interregionali);
 - c) seconda fase nazionale.
2. Per il Campionato under 18 si disputa solo la fase regionale; per quello under 10, anche una fase interregionale, con le modalità e le caratteristiche di cui all'articolo 8.2.31, che conclude il Campionato ed assegna il titolo interregionale.
3. L'organizzazione della fase regionale è competenza dei Comitati regionali; quella delle fasi successive è competenza della FITP

Articolo 8.2.23 - Formula degli incontri intersociali ed individuali

1. Ogni incontro intersociale ha la formula con due singolari e un doppio; il Campionato under 10 ha la formula con un singolare maschile, un singolare femminile ed un doppio maschile, femminile o misto.
2. Negli incontri individuali di doppio⁽¹⁾, sia maschili sia femminili, si applica il sistema di punteggio "no ad" e il tie-break a sette punti nelle prime due partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della

⁽¹⁾ In allegato n. 12 è riportata una tabella riepilogativa delle modalità di disputa degli incontri nei diversi campionati

terza partita, si disputa un tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti, come indicato nell'Appendice V delle Regole di tennis.

3. Negli incontri individuali di singolare e di doppio del Campionato under 10, si gioca col sistema di punteggio "senza vantaggi" e gli incontri si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre) a sei giochi, con tie-break decisivo a dieci punti, in luogo della terza partita, come indicato all'Appendice V delle Regole di tennis.

Articolo 8.2.24 – Giocatori e squadre ammessi

1. I Campionati giovanili sono riservati ai giocatori del rispettivo settore di età o di quello immediatamente inferiore.
2. I giocatori del settore under 10 che al 1° gennaio dell'anno in corso, hanno compiuto l'ottavo anno, possono prendere parte solo al proprio Campionato.
3. Gli affiliati possono iscrivere ai Campionati una o più squadre.

Articolo 8.2.25 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

1. I giocatori under (esclusi gli under 18) trasferiti da altro affiliato non possono disputare alcun Campionato giovanile per l'affiliato di destinazione limitatamente all'edizione successiva al trasferimento.
2. Qualora il trasferimento sia avvenuto in corso d'anno, la limitazione si applica all'edizione dei Campionati giovanili che dovesse ancora concludersi.
3. La limitazione non si applica ai giocatori ritrasferiti all'affiliato per il quale sono definibili vivaio ed a quelli la cui classifica, riferita all'anno per cui si chiede il trasferimento, è uguale o inferiore a quella indicata nella seguente tabella (l'età è riferita al giocatore alla data del trasferimento):

| 1. Maschi | 2. Femmine |
|---|--|
| IV categoria NC, per gli under 10 | IV categoria NC, per le under 10 |
| IV categoria 3° gruppo, per gli under 11 | IV categoria 2° gruppo, per le under 11 |
| IV categoria 2° gruppo, per gli under 12 | IV categoria 1° gruppo, per le under 12 |
| IV categoria 1° gruppo, per gli under 13 | III categoria 5° gruppo, per le under 13 |
| III categoria 5° gruppo, per gli under 14 | III categoria 4° gruppo, per le under 14 |
| III categoria 4° gruppo, per gli under 15 | III categoria 3° gruppo, per le under 15 |
| III categoria 3° gruppo, per gli under 16 | III categoria 2° gruppo, per le under 16 |

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

Articolo 8.2.26 - Formazione delle squadre under 10

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

Articolo 8.2.27 - Campi richiesti

1. Per ciascun incontro intersociale gli affiliati debbono mettere a disposizione almeno un campo.

2. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
3. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale:
 - a) su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, purché messi a disposizione dall'affiliato ospitante nell'ambito dello stesso impianto;
 - b) con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, su altri campi, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto.
4. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste.

Articolo 8.2.28 - Organizzazione della fase regionale

1. La fase regionale è organizzata dal Comitato regionale competente, prevedendo, ove necessario od opportuno, una fase iniziale con raggruppamenti territoriali secondo criteri di viciniorità.
2. Nell'ipotesi di disputa di questa fase iniziale, il Comitato regionale determina:
 - a) l'esenzione dalla fase delle squadre in cui sono inclusi giocatori di elevata classifica e di particolare interesse del settore tecnico nazionale, concordandola con lo stesso;
 - b) il numero delle squadre da ammettere alla successiva fase, sulla base di una fino a 8 squadre iscritte, due fino a 16 e quattro oltre le sedici.

Articolo 8.2.29 - Formula di svolgimento della fase regionale

1. La fase regionale, compresa l'eventuale fase iniziale, si disputa con gironi semplici da tre o quattro squadre.
2. Solo la vincitrice di ogni girone si qualifica per la successiva fase, anche tramite una fase intermedia ove il numero delle squadre iscritte (e quindi dei gironi) lo renda necessario.
3. Le squadre qualificate dalla fase regionale sono ammesse alla fase nazionale, alla quale non può accedere più di una squadra per affiliato.

Articolo 8.2.30 - Qualificazione per la prima fase nazionale

1. Alla prima fase nazionale sono ammesse le squadre vincitrici di ciascuna fase regionale.
2. Per le ulteriori ammissioni, la Commissione campionati e classifiche, sulla base del numero delle squadre regolarmente iscritte alla fase regionale, determina il numero dei posti (massimo tre) spettanti a ciascuna Comitato regionale fino a raggiungere il numero complessivo di otto per ogni raggruppamento interregionale.
3. I cinque raggruppamenti interregionali sono così definiti:
 - a) nord-ovest, comprendente Valle d'Aosta, Piemonte, Lombardia e Liguria;
 - b) nord-est, comprendente Friuli-Venezia Giulia, Veneto, Bolzano e Trento;
 - c) centro-nord, comprendente Emilia-Romagna, Toscana, Marche ed Umbria;
 - d) centro-sud, comprendente Lazio, Abruzzo, Campania e Sardegna;
 - e) sud, comprendente Molise, Basilicata, Calabria, Puglia e Sicilia.
4. Il Comitato regionale, per la determinazione delle squadre eventualmente da ammettere oltre alla vincitrice, se necessario, dispone gli spareggi.
5. Le squadre ammesse alla fase nazionale debbono comunque confermare la loro partecipazione nel termine stabilito annualmente dalla FITP.

Articolo 8.2.31 - Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali

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

Articolo 8.2.32 – Fasi nazionali

1. Le fasi nazionali dei Campionati giovanili si disputano:
 - a) con un tabellone di estrazione ad eliminazione diretta da otto posti, in ogni raggruppamento interregionale, per la prima fase nazionale;
 - b) con un tabellone di estrazione ad eliminazione diretta da otto posti, per la seconda fase nazionale.

Articolo 8.2.33 - Prima fase nazionale

1. Nella prima fase nazionale, i tabelloni sono compilati, per ciascun raggruppamento interregionale, dalla Commissione campionati e classifiche, che può designare le teste di serie.
2. Si qualificano le squadre vincenti dei tabelloni, nei raggruppamenti interregionali che qualificano una sola squadra, e le due squadre finaliste, nei raggruppamenti interregionali che qualificano due squadre.
3. Ogni raggruppamento interregionale si svolge nella sede unica indicata dal Consiglio federale, con criteri di rotazione tra le regioni comprese in ciascun raggruppamento.

Articolo 8.2.34 – Seconda fase nazionale

1. Sono ammesse alla seconda fase nazionale, per ciascun campionato, le squadre finaliste nei tabelloni dei tre raggruppamenti interregionali che, avendo il maggior numero di squadre iscritte, qualificano due squadre e le squadre vincitrici del tabellone nei due raggruppamenti interregionali che qualificano una sola squadra.
2. La seconda fase nazionale si disputa con la formula del tabellone di estrazione, compilato dal Giudice arbitro, tenendo conto delle teste di serie eventualmente comunicate dalla Commissione campionati e classifiche su indicazione del settore tecnico, e si svolge nella sede unica annualmente stabilita dal Consiglio federale.
3. Le squadre perdenti dei singoli incontri disputano (non obbligatoriamente) ulteriori incontri per determinare le posizioni in graduatoria dal terzo all'ottavo posto, con tabellone compilato come in allegato n. 10 (tabellone a specchio con recupero e graduatoria dei perdenti).

Capo V – Campionati veterani

Articolo 8.2.35 – Elenco dei Campionati

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

Articolo 8.2.36 - Fasi di svolgimento dei Campionati

1. I Campionati veterani si svolgono secondo le seguenti fasi:
 - a) fase regionale;
 - b) prima fase nazionale (tabellone ad eliminazione diretta);
 - c) seconda fase nazionale (girone finale in sede unica).
2. L'organizzazione della fase regionale è competenza dei Comitati regionali; quella delle fasi successive è competenza della FITP

Articolo 8.2.37 - Formula degli incontri intersociali ed individuali

1. Ogni incontro intersociale ha la formula con due singolari e un doppio.
2. Gli incontri individuali di singolare si svolgono al meglio delle tre partite (vince l'incontro chi si aggiudica due partite su tre), con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite.
3. Negli incontri individuali di doppio⁽¹²⁾ si applica il sistema di punteggio "no ad" e il tie-break a sette punti nelle prime due partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa un tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti, come indicato nell'Appendice V delle Regole di tennis.

Articolo 8.2.38 - Squadre ammesse e requisiti

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

Articolo 8.2.39 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

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

Articolo 8.2.40 - Campi richiesti

1. Per ciascun incontro intersociale gli affiliati debbono mettere a disposizione almeno un campo.
2. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
3. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale
 - a) su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, purché messi a disposizione dall'affiliato ospitante nell'ambito dello stesso impianto;
 - b) con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, su altri campi, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto.
4. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste.

⁽¹²⁾ In allegato n. 12 è riportata una tabella riepilogativa delle modalità di disputa degli incontri nei diversi campionati

Articolo 8.2.41 - Fase regionale

1. La fase regionale è organizzata dal Comitato regionale competente, prevedendo, ove necessario od opportuno, una fase iniziale con raggruppamenti territoriali secondo criteri di viciniorità.
2. Nell'ipotesi di disputa di questa fase iniziale, il Comitato regionale determina il numero delle squadre da ammettere alla successiva fase regionale.
3. La fase regionale:
 - a) per le manifestazioni nazionali a squadre non limitate, non ha valore di qualificazione per la fase nazionale;
 - b) per i campionati e le manifestazioni nazionali a squadre limitate, determina la qualificazione e l'ammissione delle squadre alla prima fase nazionale (tabellone ad eliminazione diretta).
4. La Val d'Aosta disputa la fase regionale insieme al Piemonte, l'Umbria con le Marche, il Molise con l'Abruzzo, la Basilicata con la Puglia e la provincia di Trento con quella di Bolzano.

Articolo 8.2.42 - Formula di svolgimento della fase regionale

1. Ogni Comitato regionale determina la formula e le modalità di svolgimento della fase, scegliendola tra quelle indicate di seguito.
2. La formula, in funzione del numero delle squadre iscritte, del numero di squadre da ammettere alla fase successiva e di esigenze locali, può essere:
 - a) a girone;
 - b) a tabellone ad eliminazione diretta;
 - c) mista.

Articolo 8.2.43 - Qualificazione per la prima fase nazionale

1. Per le manifestazioni nazionali a squadre limitate, alla fase nazionale, alla quale non può accedere più di una squadra per affiliato, sono ammesse le squadre vincitrici di ciascuna fase regionale (o interregionale, nei casi di accorpamento).
2. Per le ulteriori ammissioni al tabellone nazionale, la Commissione campionati e classifiche, sulla base del numero delle squadre regolarmente iscritte alla fase regionale, determina il numero dei posti spettanti a ciascun Comitato regionale (massimo quattro) fino a raggiungere il numero di 32.
3. Il Comitato regionale, per la determinazione delle squadre eventualmente da ammettere oltre alla vincitrice, se necessario, dispone gli spareggi.
4. Le squadre ammesse alla fase nazionale debbono comunque confermare la loro partecipazione nel termine stabilito annualmente dalla FITP.
5. Per le manifestazioni nazionali a squadre non limitate, alla fase nazionale sono ammesse le squadre che si iscrivono direttamente a detta fase, indipendentemente dalla loro partecipazione o meno alla fase regionale e dai risultati ottenuti.
6. Il tabellone nazionale di tali manifestazioni comprende un numero massimo di 64 posti, assegnati alle squadre aventi i migliori tre giocatori o le migliori due giocatrici inseriti nella lista presentata all'atto dell'iscrizione.

Articolo 8.2.44 - Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali

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

Articolo 8.2.45 – Fasi nazionali

1. Le fasi nazionali si disputano:
 - a) con un tabellone di selezione ad eliminazione diretta da 32 posti per le manifestazioni limitate e da 64 posti per quelle non limitate;
 - b) con un girone finale in sede unica a quattro squadre.

Articolo 8.2.46 - Prima fase nazionale

1. Nella prima fase nazionale, il tabellone di selezione ad eliminazione diretta è compilato dalla Commissione campionati e classifiche, che designa le teste di serie.
2. Per le manifestazioni non limitate con 32 o meno squadre iscritte, nel tabellone otto squadre sono ammesse direttamente al terzo turno ed otto squadre al secondo turno, mentre le sedici rimanenti sono ammesse al primo turno.
3. Per le manifestazioni non limitate con più di 32 squadre iscritte, nel tabellone sedici squadre sono ammesse direttamente al terzo turno e sedici squadre al secondo turno, mentre le trentadue rimanenti sono ammesse al primo turno.
4. Si osservano le disposizioni relative alla sede, al tabellone ad eliminazione diretta nella fase regionale ed al doppio supplementare, in quanto applicabili.
5. Il tabellone di selezione non è adottato nelle manifestazioni nazionali a squadre limitate ed ogni qualvolta il numero delle squadre ammesse non lo consente.

Articolo 8.2.47 – Seconda fase nazionale

1. La seconda fase nazionale si disputa con la formula del girone finale in sede unica e si svolge nella sede annualmente stabilita dal Consiglio federale.

Titolo 8.III - Trofeo FITP

Articolo 8.3.1 – Definizione

1. L'attività degli affiliati nell'ambito dei Campionati a squadre del tennis comporta l'attribuzione di un punteggio per la determinazione di una graduatoria valida per l'assegnazione del Trofeo FITP
2. Tutti gli affiliati che disputano i Campionati a squadre concorrono all'assegnazione dei titoli di:
 - a) Campione nazionale assoluto;
 - b) Campione nazionale maschile;
 - c) Campione nazionale femminile;
 - d) Campione nazionale giovanile.
3. Il titolo ASSOLUTO viene attribuito all'affiliato primo in graduatoria nella classifica in cui sono considerati i risultati conseguiti in tutti i Campionati a squadre.
4. Il titolo MASCHILE viene attribuito all'affiliato primo in graduatoria nella classifica in cui sono considerati i risultati conseguiti nei Campionati a squadre maschili.
5. Il titolo FEMMINILE viene attribuito all'affiliato primo in graduatoria nella classifica in cui sono considerati i risultati conseguiti nei Campionati a squadre femminili.
6. Il titolo GIOVANILE viene attribuito all'affiliato primo in graduatoria nella classifica in cui sono considerati i risultati conseguiti nei Campionati a squadre giovanili (maschili e femminili).

Articolo 8.3.2 – Punteggio per il Trofeo FITP

1. Per il Trofeo FITP sono attribuiti punteggi, in base ai risultati conseguiti esclusivamente nel Campionato degli affiliati serie A e B e tabellone nazionale della serie C, nonché nella prima e seconda fase nazionale dei Campionati giovanili, come dalla seguente tabella:

**TABELLA
DEI
PUNTEGGI**

| Campionati maschili | Serie A1 | Serie A2 | serie B1 | serie B2 | serie C | Giovanile | Campionati femminili | serie A1 | serie A2 | serie B1 | serie B2 | serie C | Giovanile |
|---|----------|----------|----------|----------|---------|-----------|---|----------|----------|----------|----------|---------|-----------|
| | 2023 | 2023 | 2023 | 2023 | 2023 | 2023 | | 2023 | 2023 | 2023 | 2023 | 2023 | 2023 |
| 1° classificato | 80 | 54 | 40 | 25 | 10 | 35 | 1° classificato | 70 | 48 | 35 | 22 | 6 | 35 |
| 2° classificato | 70 | 54 | 40 | 25 | 10 | 30 | 2° classificato | 60 | 48 | 35 | 22 | 6 | 30 |
| 3° classificato | 66 | 54 | 40 | 25 | 10 | 27 | 3° classificato | 56 | 46 | 35 | 22 | 6 | 27 |
| 4° classificato | 66 | 54 | 40 | 25 | 10 | 25 | 4° classificato | 56 | 46 | 33 | 22 | 6 | 25 |
| 5° classificato | 63 | 51 | 40 | 25 | 10 | 23 | 5° classificato | 53 | 44 | 33 | 19 | 6 | 23 |
| 6° classificato | 63 | 51 | 40 | 25 | 10 | 21 | 6° classificato | 53 | 44 | 33 | 19 | 6 | 21 |
| 7° classificato | 63 | 51 | 37 | 25 | 10 | 19 | 7° classificato | 50 | 43 | 31 | 17 | 6 | 19 |
| 8° classificato | 63 | 51 | 37 | 25 | 10 | 17 | 8° classificato | 50 | 43 | 31 | 17 | 6 | 17 |
| 9°/10° classificati | 60 | 49 | 37 | 23 | 10 | | 9° classificato | | 41 | 31 | 15 | 6 | |
| 11°/12° classificati | 60 | 49 | 37 | 23 | 10 | | 10° classificato | | 41 | 29 | 15 | 6 | |
| 13°/14° classificati | 56 | 47 | 35 | 22 | 10 | | 11° classificato | | 39 | 29 | 15 | 6 | |
| 15°/16° classificati | 56 | 47 | 35 | 22 | 10 | | 12° classificato | | 38 | 29 | 15 | 6 | |
| 17°/18° classificati | | 45 | 35 | 20 | 10 | | 13°/14° classificati | | 37 | 27 | 13 | 4 | |
| 19°/20° classificati | | 45 | 33 | 20 | 10 | | 15° classificato | | | 27 | 13 | 4 | |
| 21°/22° classificati | | 44 | 33 | 20 | 10 | | 16° classificato | | | 25 | 13 | 4 | |
| 23°/24° classificati | | 43 | 33 | 20 | 10 | | 17°/18° classificati | | | 25 | 12 | 4 | |
| 25°/28° classificati | | 42 | 31 | 18 | 7 | | 19°/20° classificati | | | 23 | 12 | 4 | |
| 29°/30° classificati | | | 31 | 18 | 7 | | 21° classificato | | | 23 | 10 | 4 | |
| 31°/32° classificati | | | 29 | 18 | 7 | | 22°/24° classificati | | | | 10 | 4 | |
| 33°/36° classificati | | | 29 | 16 | 7 | | 25°/28° classificati | | | | 8 | | |
| 37°/40° classificati | | | 27 | 16 | 7 | | | | | | | | |
| 41°/42° classificati | | | 27 | 15 | 7 | | | | | | | | |
| 43°/48° classificati | | | | 15 | 7 | | | | | | | | |
| 49°/56° classificati | | | | 13 | | | | | | | | | |
| interregionali 2° (per macroaree che qualificano una sola squadra) | | | | | | 12 | interregionali 2° (per macroaree che qualificano una sola squadra) | | | | | | 12 |
| interregionale 3°/4° | | | | | | 8 | interregionali 3°/4° | | | | | | 8 |
| interregionale 5°/8° | | | | | | 6 | interregionali 5°/8° | | | | | | 6 |

2. Per i Campionati che terminano con la definizione delle squadre promosse alla serie superiore, agli affiliati che raggiungono la promozione viene attribuito il punteggio previsto per la posizione raggiunta (quarto posto se gli affiliati promossi sono quattro, ottavo posto se sono otto e così via).
3. All'affiliato partecipante con più squadre al Campionato degli affiliati è attribuito solo il punteggio conseguito dalla squadra partecipante alla serie maggiore.
4. Nell'ambito della classifica per l'assegnazione di ciascun titolo, il caso di parità di punteggio fra due o più affiliati è risolto, in prima istanza, a favore di quello che ha partecipato al maggior numero di Campionati; in seconda istanza, la parità è risolta a favore dell'affiliato che ha conseguito il miglior punteggio nel Campionato di livello tecnico superiore, la cui scala di valori è la seguente:
 - a) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie A1 maschile
 - b) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie A1 femminile

- c) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie A2 maschile
 - d) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie A2 femminile
 - e) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie B1 maschile
 - f) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie B1 femminile
 - g) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie B2 maschile
 - h) Campionato degli affiliati, divisione nazionale di serie B2 femminile
 - i) Campionato degli affiliati, tabellone nazionale della divisione di serie C maschile
 - j) Campionato degli affiliati, tabellone nazionale della divisione di serie C femminile
 - k) Campionato giovanile under 16, maschile
 - l) Campionato giovanile under 16, femminile
 - m) Campionato giovanile under 14, maschile
 - n) Campionato giovanile under 14, femminile
 - o) Campionato giovanile under 12, maschile
 - p) Campionato giovanile under 12, femminile
5. Per la compilazione delle graduatorie è competente la Commissione campionati e classifiche.

LIBRO IX

DISCIPLINA DEL BEACH TENNIS

Articolo 9.1 – Il beach tennis

1. Si gioca su un campo con superficie di sabbia o altra superficie diversa (gomma, terra, cemento od altro) e ad esso si applicano le Regole del beach tennis emanate dall'ITF, comprese le diverse dimensioni per le gare ordinarie e per quelle giovanili.
2. In deroga alla normativa generale, il termine per l'approvazione delle competizioni individuali è fissato in quindici giorni prima dell'inizio.

Articolo 9.2 - Limite degli incontri e punteggio nelle gare agonistiche

1. Tutti gli incontri delle competizioni agonistiche possono disputarsi con uno dei seguenti metodi di punteggio:
 - a) una sola partita a nove giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di otto giochi pari;
 - b) due partite a sei giochi ed eventuale tie-break a dieci punti al posto della terza partita.
2. Si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi" e sul punteggio di parità si gioca un punto decisivo; il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.
3. Si può disputare una sola partita a sei giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari:
 - a) quando le coppie iscritte sono in numero superiore a 32, nelle prime fasi e finché il numero dei partecipanti rimasti in gara non è inferiore a tale limite;
 - b) nelle gare con formula a girone.
 - c) nelle gare che si disputano su campi al coperto.

Articolo 9.3 - Limite degli incontri e punteggio nelle gare non agonistiche

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

Articolo 9.4 - Teste di serie

1. Per la scelta delle teste di serie nelle gare di singolare si tiene conto esclusivamente della classifica federale, tranne nei Campionati italiani, dove possono essere fatte eccezioni, in casi particolari e su indicazione della commissione beach tennis.
2. Per le gare di doppio la scelta delle teste di serie (tranne nei Campionati italiani, dove possono essere fatte eccezioni, in casi particolari e su indicazione della commissione beach tennis), in mancanza di classifiche specifiche, è fatta sommando i valori dei giocatori della coppia indicati nella tabella seguente:

| VALORE DEI GIOCATORI PER LA DEFINIZIONE DELLE TESTE DI SERIE DI DOPPIO | |
|---|----------------------|
| Classifica | Valore del giocatore |
| 1^ Cat. | 18 |
| 2.1 | 21 |
| 2.2 | 22 |
| 2.3 | 23 |
| 2.4 | 24 |
| 3.1 | 25 |
| 3.2 | 26 |
| 3.3 | 27 |
| 3.4 | 28 |
| 4.1 | 29 |
| 4.2 | 30 |
| 4.3 | 31 |
| 4.4 | 32 |
| 4 N.C. | 33 |

3. La graduatoria delle teste di serie è fatta ordinando le somme ottenute in ordine crescente (partendo dalla minore); nel caso in cui la somma delle classifiche dovesse essere la medesima per una o più coppie dovranno essere esaminati i seguenti parametri per dirimere la parità:
- coppia con il giocatore A di classifica maggiore;
 - coppia con il giocatore B di classifica maggiore;
 - somma dei coefficienti posseduti dalla coppia;
 - sorteggio pubblico.
4. Il medesimo principio sopra esposto dovrà essere utilizzato anche per la scelta delle coppie non teste di serie da posizionare in posizione di pre-turno/aspettito.

Articolo 9.5 – Elencazione e formula dei Campionati individuali

- I Campionati individuali del beach tennis sono i seguenti:
 - Campionati assoluti;
 - Campionati di categoria, distinti in:
 - Campionato di seconda categoria;
 - Campionato di terza categoria;
 - Campionati giovanili, distinti in:
 - Campionato under 18;
 - Campionato under 16;
 - Campionato under 14;
 - Campionato under 12;
 - Campionati veterani, distinti in:
 - Campionato over 40;
 - Campionato over 45;
 - Campionato over 50.
- I Campionati possono svolgersi in due edizioni, all'aperto ed al coperto, e prevedono la disputa delle seguenti prove:
 - doppio maschile;
 - doppio femminile;

- c) doppio misto
 - d) singolare maschile;
 - e) singolare femminile.
3. La FITP ha la facoltà di non indire una prova o di non farla disputare o di annullarla, non assegnando il relativo titolo, nel caso in cui i partecipanti effettivi siano in numero inferiore a 8, nelle prove di singolare, e ad 8 coppie nelle prove di doppio.
 4. Le prove dei Campionati si disputano ad eliminazione diretta, con tabellone di estrazione a sorteggio integrale.

Articolo 9.6 – Elencazione e formula dei Campionati a squadre

1. I Campionati a squadre del beach tennis sono i seguenti:
 - a) Campionato di serie A;
 - b) Campionato di serie B;
 - c) Campionato di serie C.
2. I Campionati a squadre si disputano con le seguenti modalità:
 - a) la formula degli incontri intersociali è costituita da tre doppi, uno maschile, uno femminile ed uno misto;
 - b) l'ordine di entrata in campo degli incontri è il seguente: doppio femminile, doppio maschile, doppio misto;
 - c) ciascun giocatore può disputare un solo incontro per il Campionato di serie A e di serie B e due incontri per il Campionato di serie C;
 - d) in caso di parità tra due squadre nelle fasi a gironi, si disputa un incontro supplementare di doppio misto;
 - e) in caso di parità tra tre squadre nelle fasi a gironi, si disputa un incontro supplementare di doppio misto tra due squadre a sorteggio e la vincente di questo doppio gioca un ulteriore doppio misto con la terza squadra.
3. La FITP inoltre può indire il Campionato per squadre di non agonisti, deliberandone le caratteristiche, la formula e le fasi di disputa, anche in deroga a quanto previsti per i Campionati per agonisti, affidandone l'organizzazione al Comitato per il beach tennis.

Articolo 9.7 – Incontro intersociale nei Campionati a squadre

1. Una copia autenticata dell'iscrizione, con la lista dei giocatori inclusi nella squadra, è rilasciata dal Comitato regionale all'affiliato partecipante per la presentazione al Giudice arbitro di ogni incontro intersociale.
2. La lista dei componenti della squadra è comunicata unitamente al calendario a tutti gli affiliati partecipanti.
3. La squadra, nella lista presentata all'atto dell'iscrizione, non può essere più modificata od integrata in occasione degli incontri intersociali.

Articolo 9.8 – Fasi dei Campionati a squadre

1. I Campionati si svolgono secondo le seguenti fasi:
 - a) prima fase nazionale o regionale o interregionale a girone;
 - b) seconda fase nazionale con tabellone ad eliminazione diretta o con girone finale in sede unica.
2. L'organizzazione dei Campionati di serie A e di Serie B e della seconda fase del Campionato di serie C è competenza del Comitato per il beach tennis; quella della prima fase del Campionato di serie C è competenza dei Comitati regionali.

LIBRO X

DISCIPLINA DEL PADEL

Articolo 10.1 - Competizioni federali

1. Sono competizioni federali nazionali:
 - a) i Campionati nazionali individuali;
 - b) i tornei dei circuiti nazionali, compreso il master finale;
 - c) i Campionati nazionali a squadre.
2. Sono competizioni federali regionali:
 - a) i Campionati regionali e provinciali;
 - b) i tornei dei circuiti regionali e provinciali.

Articolo 10.2 – Ammissione alle gare

1. I tesserati, italiani o stranieri, in possesso di tessera atleta padel, possono partecipare alle gare internazionali, nazionali, regionali e provinciali di qualunque fascia.
2. I giocatori stranieri con tessera agonistica della propria federazione valida per l'anno in corso possono partecipare alle gare internazionali ed a quelle nazionali con esplicita previsione della partecipazione straniera, esclusi in ogni caso i campionati nazionali, regionali e provinciali individuali.

Articolo 10.3 – Prove dei Campionati individuali

1. I Campionati possono svolgersi all'aperto o al coperto e prevedono la disputa delle seguenti prove:
 - a) Campionati assoluti:
 - 1) doppio maschile libero;
 - 2) doppio femminile libero
 - b) Campionati giovanili:
 - 1) doppio maschile under 18;
 - 2) doppio femminile under 18
 - 3) doppio maschile under 16;
 - 4) doppio femminile under 16
 - 5) doppio maschile under 14;
 - 6) doppio femminile under 14
 - c) Campionati veterani:
 - 1) doppio maschile over 35;
 - 2) doppio femminile over 35;
 - 3) doppio maschile over 40;
 - 4) doppio femminile over 40;
 - 5) doppio maschile over 45;
 - 6) doppio femminile over 45;
 - 7) doppio maschile over 50;
 - 8) doppio femminile over 50;
 - 9) doppio maschile over 55;
 - 10) doppio femminile over 55.
2. La FITP ha la facoltà di non indire una prova o di non farla disputare o di annullarla, non assegnando il relativo titolo, nel caso in cui i partecipanti effettivi siano in numero inferiore a 8 coppie.

Articolo 10.4 – Prove e formula dei Campionati a squadre

1. I Campionati a squadre sono i seguenti:
 - a) Campionati assoluti:
 - 1) maschile;
 - 2) femminile;
 - b) Campionati giovanili;
 - c) Campionati veterani.
2. Nei Campionati a squadre assoluti la formula degli incontri intersociali è costituita da tre doppi.

3. Ciascun giocatore può disputare il numero degli incontri individuali fissato annualmente dal Consiglio federale.
4. I Campionati giovanili e veterani si svolgono secondo i regolamenti annualmente approvati dal Consiglio federale.
5. La lista dei componenti della squadra è comunicata unitamente al calendario a tutti gli affiliati partecipanti.

Articolo 10.5 – Fasi del Campionato a squadre

1. I Campionati si svolgono secondo le seguenti fasi:
 - a) prima fase nazionale o regionale o interregionale a girone;
 - b) seconda fase nazionale con tabellone ad eliminazione diretta o con girone finale in sede unica.
2. Il Consiglio federale può di volta in volta deliberare modalità di disputa diverse da quelle sopra indicate.

LIBRO XI

DISCIPLINA DEL TENNIS IN CARROZZINA

Titolo 11.I – Competizioni individuali

Articolo 11.1.1– Tipologia delle competizioni

1. L'attività del tennis in carrozzina è qualificata come agonistica.
2. Le competizioni, sia di singolare sia di doppio, autorizzate e valide per la classifica nazionale maschile, femminile, Quad e junior, comprese nel circuito nazionale del tennis in carrozzina, sono classificate come segue:
 - a) tornei nazionali approvati dalla FITP (con tabellone di estrazione ad eliminazione diretta od a girone);
 - b) tornei internazionali (solo tabellone principale);
 - c) Campionati italiani assoluti;
 - d) Campionati italiani a squadre;
 - e) Campionati regionali a squadre.
2. Gli affiliati organizzatori delle gare debbono tener conto del “Vademecum organizzativo” riportato in Appendice IV al presente regolamento.

Articolo 11.1.2 – Tornei nazionali

1. I tornei nazionali sono di due tipi:
 - a) con tabellone di estrazione ad eliminazione diretta;
 - b) con la formula del girone semplice.
2. Tutti gli iscritti devono confermare, di persona o con altro mezzo idoneo (telefono, fax, posta elettronica), la partecipazione al Giudice arbitro entro l'ora prevista per la compilazione del tabellone o del girone; la mancata conferma della partecipazione non consente l'inserimento del giocatore nel tabellone o nel girone.
3. I giocatori che abbandonano una competizione, per motivi personali non giustificati, o che sono esclusi dal Giudice arbitro per motivi disciplinari sono privati dei punti acquisiti in tutte le gare del torneo.

Articolo 11.1.3 – Tornei con tabellone di estrazione ad eliminazione diretta

1. Il torneo con tabellone di estrazione ad eliminazione diretta prevede un tabellone principale ed un tabellone di consolazione riservato ai perdenti al loro primo turno.
2. La designazione delle teste di serie è fatta tenendo conto della classifica nazionale, pubblicata nella sezione “Wheelchair” del sito internet federale.
3. Se un giocatore non è incluso nella classifica nazionale, il Giudice arbitro gli assegna la posizione successiva a quella più bassa ivi indicata relativa alla categoria o al settore a cui il torneo si riferisce, pubblicata nella sezione “Wheelchair” del sito internet federale.
4. Il torneo, approvato dalla FITP, deve prevedere obbligatoriamente un tabellone per ogni settore (un tabellone Open maschile, un tabellone Open Femminile, un tabellone Quad ed un tabellone Junior), compilabile solo in presenza di almeno cinque iscritti per il singolare e di tre coppie iscritte per il doppio.

5. Se il numero degli iscritti per ogni tabellone non raggiunge il valore minimo previsto, sono consentite le seguenti deroghe:
 - a) le giocatrici Open possono essere inserite nel tabellone Open maschile;
 - b) i giocatori Quad possono essere inseriti nel tabellone Open femminile e laddove non fosse possibile nel tabellone Open maschile;
 - c) l'inserimento dei giocatori Junior nei tabelloni misti è deciso, di volta in volta, dal settore tecnico nazionale.

Articolo 11.1.4 – Tornei a girone

1. Il torneo a girone si svolge con la formula del girone semplice e per ognuno di essi, ove il numero dei partecipanti lo consenta, sono previste gare di singolare e di doppio.
2. Il torneo deve avere la durata massima di due giorni, riservando ad ogni girone in via esclusiva un campo per le due giornate.
3. Per i settori sono valide le deroghe previste per i tornei a tabellone; per le categorie, se il numero di giocatori non è sufficiente alla composizione di un girone, un giocatore di categoria inferiore può prendere parte a tornei a gironi di categoria superiore, ma non viceversa.
4. In tal caso il torneo è qualificato come:
 - a) Open maschile, se partecipa almeno un giocatore maschio;
 - b) Open femminile, se partecipa almeno una giocatrice femmina e non ci sono giocatori maschi;
 - c) Quad, se partecipa almeno un giocatore Quad e non ci sono né giocatori maschi, né giocatrici femmine.

Articolo 11.1.5 – Modalità di disputa

1. Al torneo a girone partecipano tre o quattro giocatori per il singolare e quattro giocatori per il doppio, che disputano:
 - a) se sono quattro, un girone di singolare ed uno di doppio, in ciascuno dei quali ciascun giocatore disputa tre incontri;
 - b) se sono tre, solo un girone di singolare, in cui ciascun giocatore disputa due incontri.
2. Nei tornei a tabellone tutti gli incontri si svolgono
 - a) per il singolare, al meglio delle tre partite (due partite su tre) con tie-break a sette punti in tutte le partite, sul punteggio di sei giochi pari;
 - b) per il doppio, al meglio delle tre partite (due partite su tre), con la terza eventuale sostituita da un tie-break decisivo a dieci punti.
3. Nei tornei a girone gli incontri si svolgono:
 - a) per il singolare,
 - 1) al meglio delle tre partite (due partite su tre) con la terza eventuale sostituita da un tie-break decisivo a dieci punti; ovvero
 - 2) al meglio delle tre partite corte (due partite su tre), con la terza eventuale sostituita da un tie-break decisivo a dieci punti
 - b) per il doppio, al meglio delle tre partite corte (due partite su tre), con la terza eventuale sostituita da un tie-break decisivo a dieci punti.
4. Nelle gare di singolare dei tornei a tabellone, laddove il numero di iscritti lo permetta (almeno quattro iscritti) i perdenti al loro primo turno sono inclusi in un tabellone di consolazione, che si disputa con incontri al meglio di tre partite corte (due partite su tre) e disputa del tie-break decisivo a sette punti sul punteggio di tre giochi pari.
5. Ai partecipanti al tabellone di consolazione non sono assegnati punti validi per la Classifica nazionale.

Articolo 11.1.6 – Punteggi nei tornei nazionali

1. I punti acquisiti da ciascun giocatore sono registrati nella classifica nazionale relativa al suo settore di appartenenza.
2. Nei tornei con giocatori provenienti da diversi settori, a ciascun giocatore sono assegnati i punti acquisiti solo nella classifica nazionale del proprio settore.
3. Ai soli giocatori e giocatrici Junior sono assegnati i punti acquisiti sia nella classifica nazionale Junior sia in quella Open maschile o femminile.

4. Nei tornei, sia a tabellone sia a girone, il punteggio che ciascun giocatore acquisisce si compone:
 - a) per il singolare, della somma del “bonus” (premio di graduatoria) e dei punti per la classifica del torneo;
 - b) per il doppio, dei soli punti per la classifica di torneo.
5. Il “bonus” è costituito dai punti che ciascun giocatore acquisisce o perde, rispettivamente se vince con un giocatore di graduatoria superiore o perde con un giocatore di ranking inferiore.
6. Questi punti sono calcolati in base alla differenza della posizione in graduatoria tra i due giocatori, moltiplicata per un coefficiente di rendimento che varia come indicato nella seguente tabella:

| A) categoria e gruppo | B) differenza in graduatoria | C) moltiplicatore | D) punti |
|-----------------------|------------------------------|-------------------|-----------|
| 1.1 | pos.ne vinc. – pos.ne perd. | 1 | (+ B) x C |
| 1.2 | pos.ne vinc. – pos.ne perd. | 0,43 | (+ B) x C |
| 2.1 | pos.ne vinc. – pos.ne perd. | 0,29 | (+ B) x C |
| 2.2 | pos.ne vinc. – pos.ne perd. | 0,13 | (+ B) x C |
| 3.1 | pos.ne vinc. – pos.ne perd. | 0,13 | (+ B) x C |
| 3.2 | pos.ne vinc. – pos.ne perd. | 0,13 | (+ B) x C |

7. I giocatori possono beneficiare in ogni torneo, sia a tabellone sia a girone, dei due migliori “bonus” acquisiti.
8. I punti della classifica del torneo, sono assegnati a ciascun giocatore in base alla sua posizione nella classifica al termine del torneo, secondo le seguenti tabelle:

| Torneo nazionale con tabellone a estrazione ed eliminazione diretta - Singolare | | | | |
|---|--------------|--------------|--------------|-------------|
| vincitore | 64 giocatori | 32 Giocatori | 16 giocatori | 8 giocatori |
| finalista | 200 | 140 | 100 | 60 |
| semifinalisti | 140 | 100 | 60 | 40 |
| 1/4 | 100 | 60 | 40 | 14 |
| 1/8 | 60 | 40 | 14 | 7 |
| 1/16 | 40 | 14 | 7 | |
| 1/32 | 14 | 7 | | |
| vincitore | 7 | | | |

9. La classifica finale nei tornei a girone è determinata dal maggior numero di incontri vinti, come segue:
 - a) in caso di parità fra due giocatori, precede il giocatore che ha vinto lo scontro diretto;
 - b) se i giocatori in parità sono tre, sono ordinati secondo la maggior differenza tra partite vinte e perse;
 - c) se la parità persiste fra tre giocatori, essi si incontrano nuovamente fra loro con un tie-break decisivo a dieci punti e sono classificati con i criteri sopradescritti.
10. I punti sono riportati nelle seguenti tabelle:

| Torneo nazionale a girone semplice - Singolare | | | | |
|--|-----------------------|----|----|----|
| Partita normale a sei giochi | | | | |
| Graduatoria | Classifica del torneo | | | |
| | 1° | 2° | 3° | 4° |
| 1 - 5 | 50 | 40 | 30 | 25 |
| 6 - 15 | 30 | 25 | 20 | 15 |
| > 15 | 25 | 20 | 15 | 10 |
| Partita corta a quattro giochi | | | | |
| Graduatoria | Classifica del torneo | | | |
| | 1° | 2° | 3° | 4° |
| 1 - 5 | 33 | 27 | 20 | 17 |
| 6 - 15 | 20 | 17 | 13 | 10 |
| > 15 | 17 | 13 | 10 | 7 |

| Torneo nazionale a girone semplice - Doppio | | | | |
|--|------------------------------|-----------|-----------|-----------|
| Graduatoria | Classifica del torneo | | | |
| | 1° | 2° | 3° | 4° |
| 1 - 5 | 33 | 27 | 20 | 17 |
| 6 - 15 | 20 | 17 | 13 | 10 |
| > 15 | 17 | 13 | 10 | 7 |

- Le partite vinte o perse da un giocatore che abbandona per motivi fisici sono conteggiate solo se il medico attesta l'effettiva indisponibilità dell'atleta, mentre non sono conteggiate nel caso di ritiro per qualsiasi altro motivo.
- Un giocatore ritirato può continuare la partecipazione solo se il medico attesta che è fisicamente in grado di competere.

Articolo 11.1.7 – Punteggi nei tornei internazionali

- Il punteggio che ciascun giocatore acquisisce nei tornei internazionali ITF è inserito triplicato anche per la classifica nazionale.
- Al giocatore che non figura nella graduatoria ITF, perché non ha partecipato ad almeno due tornei internazionali, sono comunque assegnati i punti acquisiti nelle competizioni nazionali.

Titolo 11.II - Campionati individuali

Articolo 11.2.1 – Campionati italiani individuali

- I Campionati individuali italiani assoluti del tennis in carrozzina sono validi per la classifica nazionale maschile, femminile, Quad e junior (sia di singolare sia di doppio).

Articolo 11.2.2 – Prove dei Campionati individuali

- I Campionati prevedono la disputa delle seguenti prove:
 - Singolare maschile;
 - Singolare femminile;
 - Singolare Quad;
 - Singolare junior;
 - Doppio maschile;
 - Doppio femminile;
 - Doppio Quad;
 - Doppio junior.
- In relazione al numero degli iscritti ad ogni prova, la FITP può prevedere un tabellone di qualificazione anche in date differenti

Articolo 11.2.3 – Caratteristiche dei Campionati individuali

- I Campionati italiani assoluti sono disputati in sede unica.
- Salva espressa indicazione contraria e salvi i casi di forza maggiore, i Campionati si disputano all'aperto.

Articolo 11.2.4 - Ammissione, date e località di svolgimento

- Ai campionati sono ammessi a partecipare i tesserati cittadini italiani che, alla settimana precedente il termine di iscrizione delle gare, sono inseriti nella classifica nazionale.
- I giocatori iscritti aventi diritto di partecipare e che rinunciano devono inviare comunicazione almeno due giorni prima dell'inizio della competizione.

3. Le modalità di svolgimento dei Campionati sono annualmente stabilite dal Comitato per il tennis in carrozzina, che ne determina anche le date e le località di svolgimento.
4. Durante il periodo di svolgimento dei Campionati non possono essere autorizzate altre competizioni nazionali o internazionali sul territorio nazionale.
5. Tutti gli iscritti devono confermare di persona (*sign in*) la partecipazione al Giudice arbitro entro l'ora prevista per la compilazione del tabellone o del girone; la mancata conferma della partecipazione non consente l'inserimento del giocatore nel tabellone o nel girone.
6. I giocatori partecipanti all'eventuale tabellone di qualificazione, ma non qualificati al tabellone finale dei Campionati, possono essere ammessi in sostituzione di giocatori aventi diritto assenti o rinunciari (lucky loser).

Articolo 11.2.5 - Svolgimento

1. Per l'assegnazione dei titoli in palio è necessaria la partecipazione di almeno tre atleti, per le gare di singolare, o di almeno tre coppie, per quelle di doppio.
2. Alle gare di doppio possono iscriversi coppie di giocatori anche non tesserati per lo stesso affiliato.

Articolo 11.2.6 – Gare di singolare

1. Se i partecipanti sono tre o quattro:
 - a) i giocatori si incontrano con la formula del girone semplice;
 - b) i punti, se è prevista una differenziazione in funzione della tipologia della formula adottata (girone con partita normale o corta) e in funzione della graduatoria dei giocatori in campo, sono riportati nelle seguenti tabelle:

| Campionati italiani individuali - Torneo a girone semplice - Singolare | | | | |
|--|-------------------|----|----|----|
| Partita normale | | | | |
| Graduatoria | Classifica torneo | | | |
| | 1° | 2° | 3° | 4° |
| 1 - 5 | 100 | 80 | 60 | 50 |
| 6 - 15 | 60 | 50 | 40 | 30 |
| > 15 | 50 | 40 | 30 | 20 |
| Partita corta | | | | |
| Graduatoria | Classifica torneo | | | |
| | 1° | 2° | 3° | 4° |
| 1 - 5 | 66 | 54 | 40 | 34 |
| 6 - 15 | 40 | 34 | 26 | 20 |
| > 15 | 34 | 26 | 20 | 14 |

- c) per la classifica finale:
 - 1) in caso di parità fra due giocatori, precede il giocatore che ha vinto lo scontro diretto;
 - 2) se i giocatori in parità sono tre o più, sono posti in classifica secondo la maggior differenza tra le partite vinte e quelle perse;
 - 3) se la parità persiste fra tre o più giocatori, essi si incontrano nuovamente fra loro con un tie-break decisivo a dieci punti e sono classificati con i criteri sopra descritti;
 - d) le partite vinte o perse da un giocatore che abbandona per motivi fisici sono conteggiate solo se un medico attesta l'effettiva indisponibilità dell'atleta, mentre non sono conteggiate nel caso di ritiro per qualsiasi altro motivo;
 - e) un giocatore ritirato può continuare la partecipazione solo se un medico attesta che è fisicamente in grado di competere.
2. Se i partecipanti sono più di quattro:
 - a) i giocatori sono posti in un unico tabellone di estrazione ad eliminazione diretta, designando teste di serie i primi giocatori della classifica nazionale della settimana precedente al campionato;
 3. I punti assegnati sono riportati nella seguente tabella:

| Campionati italiani assoluti - Tabellone a estrazione ed eliminazione diretta - Singolare | | | | |
|--|---------------------|---------------------|---------------------|--------------------|
| | 64 giocatori | 32 Giocatori | 16 giocatori | 8 giocatori |
| vincitore | 400 | 200 | 140 | 100 |
| finalista | 200 | 140 | 100 | 60 |
| semifinalisti | 140 | 100 | 60 | 40 |
| 1/4 | 100 | 60 | 40 | 14 |
| 1/8 | 60 | 40 | 14 | - |
| 1/16 | 40 | 14 | - | - |
| 1/32 | 14 | - | - | - |

4. I giocatori perdenti al loro primo turno sono ammessi ad un tabellone di consolazione, ma la partecipazione ad esso non aggiudica punti per la Classifica nazionale.

Articolo 11.2.7 – Gare di doppio

1. Se partecipano da tre a quattro coppie:
- i giocatori si incontrano con la formula del girone semplice;
 - ove è prevista una differenziazione in funzione della graduatoria dei giocatori in campo, i punti sono assegnati secondo la seguente tabella:

| Campionati italiani assoluti - Torneo a girone semplice - Doppio | | | | |
|---|------------------------------|-----------|-----------|-----------|
| Graduatoria | Classifica nel torneo | | | |
| | 1° | 2° | 3° | 4° |
| 1 - 5 | 66 | 54 | 40 | 34 |
| 6 - 15 | 40 | 34 | 26 | 20 |
| >15 | 34 | 26 | 20 | 14 |

- per la classifica finale:
 - in caso di parità fra due coppie, precede la coppia che ha vinto lo scontro diretto;
 - se le coppie in parità sono tre o più, sono poste in classifica secondo la maggior differenza tra le partite vinte e quelle perse;
 - se la parità persiste fra tre o più coppie, esse si incontrano nuovamente fra loro con un unico tie-break decisivo a dieci punti e sono classificate con i criteri sopra descritti;
 - le partite vinte o perse da una coppia che abbandona per motivi fisici sono conteggiate solo se un medico attesta l'effettiva indisponibilità dell'atleta, mentre non sono conteggiate nel caso di ritiro per qualsiasi altro motivo;
 - un giocatore ritirato può continuare la partecipazione solo se un medico attesta che è fisicamente in grado di competere.
2. Se partecipano più di quattro coppie, sono poste in un unico tabellone di estrazione ad eliminazione diretta, designando le teste di serie in numero compreso tra un quarto e la metà delle coppie partecipanti.
3. I punti assegnati sono riportati nella seguente tabella:

| Campionati italiani assoluti - Tabellone a estrazione ed eliminazione diretta - Doppio | | | |
|---|---------------------|---------------------|--------------------|
| | 32 giocatori | 16 giocatori | 8 giocatori |
| vincitore | 200 | 140 | 100 |
| finalista | 140 | 100 | 60 |
| semifinalisti | 100 | 60 | 40 |
| 1/4 | 60 | 40 | 14 |
| 1/8 | 40 | 14 | - |
| 1/16 | 14 | - | - |

Articolo 11.2.8 – Limite degli incontri

1. Gli incontri dei tornei con tabellone di estrazione ad eliminazione diretta si disputano:
 - a) per il singolare, al meglio delle tre partite (due partite su tre), con l'applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite;
 - b) per le gare di doppio, al meglio delle tre partite (due partite su tre), con eventuale tie-break decisivo a dieci punti al posto della terza partita
2. Gli incontri dei tornei con formula a girone semplice si disputano:
 - a) per il singolare,
 - 1) al meglio delle tre partite (due partite su tre), con l'applicazione del tie-break decisivo a dieci punti al posto della terza partita, ovvero
 - 2) al meglio di tre partite, le prime due corte e la terza sostituita dal tie-break decisivo a dieci punti;
 - b) per le gare di doppio, al meglio delle tre partite (due partite su tre), le prime due corte e con un tie-break decisivo a dieci punti al posto della terza partita.
3. Per le gare di singolare con almeno quattro iscritti effettivi, i perdenti al loro primo turno sono ammessi ad un tabellone di consolazione con incontri al meglio di tre partite corte e tie-break decisivo a 10 punti sul punteggio di tre giochi pari.
4. La partecipazione al tabellone di consolazione non aggiudica punti validi per la classifica nazionale.

Articolo 11.2.9 – Compilazione del tabellone

1. I tabelloni sono compilati un giorno prima dell'inizio delle gare e non possono essere modificati, salvo in caso di ritiro di una delle prime quattro teste di serie prima dell'inizio della prova.

Titolo 11.III - Campionati nazionali a squadre

Articolo 11.3.1 – Caratteristiche

1. I Campionati italiani a squadre sono indetti dalla FITP ed organizzati dall'affiliato che li ospita a cui sono stati assegnati su sua richiesta nei tempi e nei modi stabiliti.
2. Sono disputati preferibilmente in sede unica ed all'aperto; in caso di maltempo, devono essere disponibili campi di riserva al coperto.
3. Si svolgono con la formula del tabellone ad eliminazione diretta (e un tabellone di consolazione per gli sconfitti al loro primo turno che non aggiudica punti validi per la classifica nazionale) e con almeno sei squadre partecipanti.

Articolo 11.3.2 – Ammissione delle squadre

1. Ciascun affiliato può iscrivere una, due o tre squadre, composte ciascuna da giocatori in numero minimo di due e massimo di quattro.
2. Tutti i capitani delle squadre iscritte devono confermare, di persona o con altro mezzo idoneo (telefono, fax, posta elettronica), la partecipazione al Giudice arbitro entro l'ora prevista per la compilazione del tabellone o del girone, garantendo per tutti i componenti della squadra; la mancata conferma della partecipazione non consente l'inserimento della squadra nel tabellone o nel girone.
3. I giocatori debbono essere presenti a tutta la competizione e la loro appartenenza ad una squadra è determinata dall'inclusione nella lista indicata all'atto dell'iscrizione ovvero nella formazione presentata al Giudice arbitro, anche se non disputano alcun incontro.

Articolo 11.3.3 – Compilazione del tabellone

1. Alla compilazione del tabellone debbono assistere i capitani delle squadre partecipanti, ai quali devono essere preventivamente comunicati il giorno e l'ora, per certificare la regolarità dell'iscrizione ed attestare la presenza di tutti i componenti della squadra.
2. Il Giudice arbitro redige il tabellone, tenendo conto della classifica nazionale aggiornata alla settimana precedente la data d'inizio della competizione.

3. Le teste di serie sono definite sulla base della somma della posizione di classifica dei due giocatori meglio classificati di ogni squadra, mentre le altre squadre sono disposte per sorteggio.
4. Ai partecipanti, tramite affissione presso la segreteria organizzativa, sono comunicati la composizione del tabellone, gli orari ed i campi di gioco il giorno precedente l'inizio del primo incontro.

Articolo 11.3.4 – Formula degli incontri

1. Ogni incontro intersociale prevede la disputa di due singolari e di un doppio.
2. I punti assegnati a ciascun giocatore componente della squadra sono riportati nella seguente tabella:

| 1° | 2° | 3° | 4° | 5 | 6 | 7° | 8° | 9° | 10° | 11° | 12° | 13° | 14° | 15° | 16° | ≥17° |
|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 100 | 65 | 45 | 30 | 20 | 15 | 12 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

Titolo 11.IV - Campionati regionali a squadre

Articolo 11.4.1 – Caratteristiche

1. I Campionati a squadre possono essere anche regionali, con la partecipazione di squadre dei soli affiliate della stessa regione.
2. Per le modalità di svolgimento si applicano le disposizioni previste per i Campionati nazionali a squadre, con eccezione per i punti assegnati a ciascun giocatore componente della squadra, riportati nella seguente tabella:

| Campionati regionali a squadre | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|------|
| 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | 6° | 7° | 8° | 9° | 10° | 11° | 12° | 13° | ≥14° |
| 50 | 40 | 25 | 15 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |

APPENDICI

Appendice I

TANDEM TENNIS

Articolo 1 – Premessa

1. La FITP, quale organo nazionale di governo del tennis in tutte le sue forme e varianti, intende autorizzare lo svolgimento di alcune gare sperimentali di tandem tennis, definito come di seguito, giocato con le regole del tennis tradizionale, fatta eccezione per le deroghe indicate nelle norme che seguono.
2. Per il coordinamento di tale attività, il Consiglio federale può nominare uno o più fiduciari nazionali.

Articolo 2 – Definizione

1. Il tandem tennis si gioca in coppia in un campo di singolare; i giocatori della coppia devono colpire la palla una sola volta ciascuno alternativamente, mantenendo tale ordine per tutta la durata della partita.
2. La palla messa in gioco dal battitore e ribattuta dal ribattitore è colpita dal compagno del battitore, poi dal compagno del ribattitore, poi di nuovo dal battitore e così via.

Articolo 3 - Tesserati e tesseramento

1. I partecipanti alle competizioni di tandem tennis, sia individuali, sia a squadre, devono possedere ed esibire la tessera “tennis” – atleta agonista.

Articolo 4 – Battitore e ribattitore

1. All’inizio di ogni partita, la coppia battitrice indica quale giocatore batte per primo e la coppia ribattitrice indica quale giocatore ribatte per primo; tale indicazione può essere mantenuta o variata all’inizio della partita successiva.
2. Dopo il primo punto, il battitore ed il ribattitore sono i giocatori dell’una e dell’altra coppia che non hanno toccato la palla per gli ultimi due colpi.

Articolo 5 – Posizione dei giocatori

1. Il battitore ed il ribattitore possono disporsi come nel tennis tradizionale, mentre i loro compagni devono disporsi dietro la linea di fondo, finché la palla non è messa in gioco dal battitore.

Articolo 6 – Perdita del punto

1. Oltre che nei casi indicati nelle regole generali, il giocatore perde il punto anche:
 - a) se contravviene alla regola dell’articolo 5;
 - b) se colpisce la palla due volte consecutivamente.

Articolo 7 - Limite degli incontri

1. Tutti gli incontri, in qualsiasi tipo di competizione, si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari, nelle prime due partite, e tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.
2. Nei soli tornei di durata limitata, può adottarsi la partita corta a quattro giochi, con tie-break a sette punti sul punteggio di quattro giochi pari e con tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.

Articolo 8 – Formula delle gare

1. Le competizioni possono svolgersi con la formula ad eliminazione diretta oppure, in tutto o in parte, con la formula dei gironi, a discrezione del Giudice arbitro.
2. L'adozione della formula deve risultare dal programma-regolamento della manifestazione, come il numero di iscritti che rende possibile l'adozione parziale della formula a girone.⁽¹³⁾

Articolo 9 – Norma di rinvio

1. Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento, si applicano le disposizioni degli altri regolamenti FITP, con particolare riferimento alle Regole di gioco.

Appendice II**CODICE DI ARBITRAGGIO SENZA ARBITRO****Regola 1 - Ambito di applicazione**

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

Regola 2 - Correttezza e collaborazione

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

Regola 3 - Beneficio del dubbio

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

Regola 4 - Punteggio

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

⁽¹³⁾ Un esempio di programma-regolamento è riportato in allegato n. 2

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

Regola 5 - Chiamate

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

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

Regola 6 - Conseguenze della chiamata

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

Regola 7 - Chiamate sulla battuta

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

Regola 8 - Fallo di piede

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

Regola 9 - Altre chiamate

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

Regola 10 – Chiamate palesemente errate

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

Regola 11 - Intervento dell'Ufficiale di gara

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

Appendice III

Compilazione del foglio di arbitraggio

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

Dopo il sorteggio, annota chi lo ha vinto e le scelte fatte dei giocatori; di volta in volta, l'orario in cui inizia e finisce ogni partita. Allo stesso modo annota anche l'orario e la ragione di ogni interruzione durante il gioco.

Annota le iniziali di ogni giocatore nell'ordine in cui batte nella partita; la colonna "Lato del battitore" corrisponde al lato del campo in cui il giocatore batte rispetto alla posizione dell'arbitro.

Segna in anticipo, nella parte destra del foglio di arbitraggio, i giochi all'inizio dei quali si debbono cambiare le palle, ove ne sia prevista la sostituzione periodica.

| Violazioni di tempo | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---------|--------|-------|-----------|-----|-----|-------------------|---------|--------|-------|------------|-----|-----|
| Giocatore/squadra | | | | M. Rossi | | | Giocatore/squadra | | | | G. Bianchi | | |
| P. | Partita | Giochi | Punti | Giocatore | 20" | 90" | P. | Partita | Giochi | Punti | Giocatore | 20" | 90" |
| A | III | 2-0 | 30-15 | | ✓ | | A. | | | | | | |
| P. | | | | | | | P. | | | | | | |
| P. | | | | | | | P. | | | | | | |
| P. | | | | | | | P. | | | | | | |

| Violazioni del codice di comportamento | | | | | | |
|--|---------|--------|---------------------------------|-----------|------------------------|--|
| Punteggio penalizzato | | | | | | |
| Giocatore/squadra | | | M. Rossi | | | |
| P. | Partita | Giochi | Punti | Giocatore | Codice | Descrizione |
| A | | | | | | |
| P | | | | | | |
| G | | | | | | |
| Giocatore/squadra | | | G. Bianchi | | | |
| P. | Partita | Giochi | Punti | Giocatore | Codice | Descrizione |
| A | 3 | 1-0 | 0-0 | | AR | dopo la perdita del gioco, rompeva in pezzi la sua racchetta |
| P | 3 | 1-0 | 0-30 | | AP | deliberatamente colpiva la palla gettandola fuori dal campo |
| G | 3 | 3-0 | 0-15 | | CA | sputava in direzione del giudice di linea sulla chiamata di fallo di piede |
| Sigle (Codice di comportamento) | | | | | | |
| AE = abuso di equipaggiamento | | | AV = abuso verbale | | PT = perdita di tempo | |
| AF = abuso fisico | | | CA = comportamento antisportivo | | OS = oscenità visibile | |
| AP = abuso di palla | | | I = istruzioni | | OU = oscenità udibile | |
| AR = abuso di racchetta | | | MI = massimo impegno | | OV = offesa verbale | |

I punti sono segnati riempiendo la casella corrispondente del foglio di arbitraggio con una barra inclinata, oppure come segue:

“A” = battuta vincente (ace)

“D” = doppio fallo (double fault)

Con un punto “.” al centro della linea inferiore della casella del battitore si indica che la prima battuta

è fallo.

Nella colonna "Giochi" compare il numero totale dei giochi vinti dal vincitore dell'ultimo gioco.

Quando viene data una penalità per la violazione del codice di condotta o per una violazione di tempo, si indica con "C" o "T" nella casella del giocatore interessato. Quando viene applicato un punto od un gioco di penalizzazione, si segna una "X" nella casella del giocatore che riceve il punto o il gioco.

Le penalità per le violazioni di tempo e del Codice di condotta devono essere indicate anche nelle loro rispettive sezioni nel foglio di arbitraggio.

In caso di violazione, sul foglio di arbitraggio va riportata la dichiarazione con la quale sono descritti i fatti esattamente così come sono accaduti, esplicitamente comprensivi di eventuali frasi proferite, anche se oscene.

Dopo aver annunciato il punteggio, facendo procedere sempre i punti del battitore, l'arbitro segna i punti fatti da questi sulla riga superiore di ogni gioco e quelli del ribattitore sulla riga inferiore.

Nell'esempio riportato in calce, i punti si sono susseguiti in questo ordine:

Il giocatore A inizia il gioco dal campo a destra dell'arbitro. Se le linee orizzontali sono più marcate dopo i giochi dispari, servono a ricordare all'arbitro che, a quel punto, i giocatori debbono cambiare il lato del campo.

1° gioco: batte A: "15 a 0"; "30 a 0"(battuta vincente); "30 a 15"(doppio fallo); "40 a 15"; "gioco A"(con applicazione della penalità dell'avvertimento per la prima violazione del codice di comportamento a B).

I giochi sono 1 a 0 per A nella prima partita.

2° gioco: batte B: "0 a 15"; "0 a 30"; "0 a 40" (con applicazione della penalità della perdita del punto per la seconda violazione del codice di comportamento a B); "40 a 15"; "gioco A". I giochi sono 2 a 0 nella prima partita per A.

3° gioco: batte A: "15 a 0"; "30 a 0"; "30 a 15" (con applicazione della penalità dell'avvertimento per la prima violazione di tempo ad A); "40 a 15"; "gioco A". I giochi sono 3 a 0 per A nella prima partita.

4° gioco: batte B: "0 a 15" (doppio fallo); (con applicazione della penalità della perdita del gioco per la terza violazione del codice di comportamento a B); "gioco A". I giochi sono 4 a 0 per A nella prima partita.

5° gioco: ecc. ecc. e così di seguito.

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

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

Nel caso di doppio, i punti vengono segnati in maniera analoga, sia i giochi normali, sia per il tie-break.

Di seguito il foglio di arbitraggio completo, disponibile nel sito internet della FITP

| Partita n. 3 | | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|--|--------------------|-------|---|---|--|-------|-------------------------------------|--|--|-------|--------------|---|--------|--|--------------------|
| Tie-break | | Lato del battitore | GIOCO | Formula | | | | Posizione dei ribattitori in doppio | | | | Ora d'inizio | | GIOCHI | | Cambio delle palle |
| | | | | <input checked="" type="checkbox"/> Tie-break | <input type="checkbox"/> Tie-break decisivo | <input type="checkbox"/> Partita ai vantaggi | _____ | | | | 17.45 | | A | B | | |
| | | A | 1 | A | . | D | C | | | | | | | 1 | | |
| | | B | 2 | C | X | | | | | | | | | 2 | | |
| | | A | 3 | T | | | | | | | | | | 3 | | |
| | | B | 4 | C | | | | | | | | | | 4 | | |
| | | A | 5 | D | T. | T. | T. | | | | | | | | | |
| | | B | 6 | | | | D | | | | | | | | | |
| | | A | 7 | | | | | | | | | | | | | |
| | | B | 8 | | | | | | | | | | | | | |
| | | A | 9 | | | | | | | | | | | | | |
| | | B | 10 | | | | | | | | | | | | | |
| | | A | 11 | | | | | | | | | | | | | |
| | | B | 12 | | | | | | | | | | | | | |
| | | | 13 | TIE-BREAK | | | | | | | | | | | | |

Estensione dei giochi

| Battitore | Gioco | Punti addizionali dei vantaggi | | | | | | | | | | | | | | |
|-----------|-------|--------------------------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

PUNTEGGIO

Partita n. 1 2 3

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

INTERREZIONI DI GIOCO

| Partita | Gioco | Punti | Data ore | Alte ore | Motivo |
|---------|-------|-------|----------|----------|--------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

VIOLAZIONI DEL CODICE DI COMPORTAMENTO

PUNTEGGIO PENALIZZATO

| Squadra - Giocatore | | Punti | | Giocatore | | Squadra | | Deduzione | |
|------------------------|-------|-------|-------|-----------|---------|-----------|---------|-----------|--|
| A | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | |
| Sospeso - Giocatore(s) | | | | | | | | | |
| P | Punti | Gioco | Punti | Giocatore | Squadra | Giocatore | Squadra | Deduzione | |
| A | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | |
| G | | | | | | | | | |

SIGLE DELLE VIOLAZIONI

- AE Abuso di equipaggiamento
- AV Abuso verbale
- AF Abuso fisico
- AR Abuso di autorità
- AP Abuso di palla
- CA Comportamento antipatico
- I Insultare
- M Intorno al campo
- PT Perdita di tempo
- OS Omertà sportiva
- CU Giocatore ubriaco
- OY Other verbal

VIOLAZIONI DI TEMPO

| Squadra - Giocatore(s) | | Punti | | Giocatore | | Squadra | | Deduzione | |
|------------------------|--|-------|--|-----------|--|---------|--|-----------|--|
| A | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | |
| P | | | | | | | | | |

NOTE ED EVENTUALI



COMITATO CENTRALE DEGLI UFFICIALI DI GARA

EVENTO

TORNEO / CAMP / SQUADRE

Data: Turno / Fase: P / G. L.: Campo(n): Cambio atleta(n): / ()

Ciudadino arbitro: Arbitro

INCONTRO

Giocatore: Squadra

Giocatore: Squadra

Sorteggio: V. / V. Squadra

CONTRO

Giocatore: Squadra

Giocatore: Squadra

UTILE: SQUADRA

RISULTATO

Grad. chiamata: Ora di inizio: Ora di fine: Durata

Vincitore:

| | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

ARBITRO

Prima: Qualifica

Appendice IV

Vademecum organizzativo per i tornei di tennis in carrozzina

1. ORGANIZZAZIONE

a) Cibo

La colazione, il pranzo e la cena devono essere garantiti dall'organizzazione per tutti i giocatori presso la struttura alberghiera ospitante o in prossimità dell'impianto. Il cibo deve essere il più vario possibile, tenendo conto anche delle necessità dei vegetariani o di coloro che non possono assumere determinate sostanze, e allo stesso tempo il più economico possibile. La frutta deve essere disponibile sempre.

b) Bevande

L'acqua deve essere distribuita gratuitamente in quantità necessaria sui campi in qualsiasi momento. Si raccomanda all'organizzazione di distribuire gratuitamente acqua e bevande non alcoliche anche fuori dal campo nell'ambito dell'impianto, specialmente in condizioni climatiche estive. Deve essere comunque garantita la possibilità di acquistare bevande in qualsiasi momento.

c) Pronto soccorso, dottore e massaggiatore

Un dottore (preferibilmente specializzato in lesioni midollari o comunque esperto di disabilità) deve essere raggiungibile telefonicamente durante tutta la durata della competizione.

Si raccomanda all'organizzazione di offrire gratuitamente o a prezzi contenuti un servizio di massaggio durante tutta la durata del torneo.

d) Segreteria del torneo

Deve essere organizzata durante la competizione una segreteria con personale competente che possa dare informazioni di carattere generale. Inoltre deve essere predisposta una bacheca o una lavagna dove siano continuamente esposti ed aggiornati i tabelloni, l'orario degli incontri, la classifica nazionale, l'ITF wheelchair tennis code of conduct e tutti i recapiti di riferimento importanti per lo svolgimento del torneo (p.es.: Giudice arbitro, direttore di gara, servizio di emergenza, hotel, servizio di trasporto).

e) Personale del torneo

Un direttore di gara e un Giudice arbitro riconosciuto dalla FITP devono essere nominati per garantire lo svolgimento della competizione. I loro compiti sono:

(1) Direttore di gara

- Mettersi in relazione con gli organi della FITP
- Mettersi in relazione con le eventuali autorità presenti
- Mettersi in relazione con il Giudice arbitro
- Mettersi in relazione con i giocatori
- Recepire e confermare le iscrizioni degli atleti
- Coordinare tutta l'organizzazione e la diffusione di informazioni
- Essere responsabile della segreteria e dell'aggiornamento della bacheca del torneo
- Trasmettere il verbale di gara agli organi della FITP
- Essere responsabile del trasporto degli atleti dall'impianto all'albergo e viceversa
- Garantire la dovuta diffusione e pubblicità della competizione

(2) Giudice arbitro

- Mettersi in relazione con gli organi della FITP
- Mettersi in relazione con il direttore di gara
- Mettersi in relazione con i giocatori
- Selezionare i giocatori accettati nelle varie categorie
- Compilare i tabelloni od i gironi
- Sorvegliare il regolare andamento degli incontri
- Predisporre l'orario degli incontri
- Risolvere, in veste di autorità massima, qualsiasi disputa si possa verificare sui campi nel rispetto delle regole del tennis
- Nominare o sostituire, se necessario, l'arbitro, i giudici di linea e i raccappalle
- Decidere il cambio delle palle
- Decidere se un campo è adeguato per giocare e se e quando è necessario l'uso di luce artificiale

- Decidere quando un incontro, per qualsiasi ragione, deve essere spostato su un altro campo
- Decidere quando gli incontri devono essere sospesi per le cattive condizioni atmosferiche
- Adottare i provvedimenti disciplinari previsti dalle Regole di tennis e dal Regolamento di giustizia e compilare il relativo rapporto
- Compilare correttamente il referto arbitrale e trasmetterlo, con tutti gli allegati, nei tempi e nei modi fissati dalle norme

(3) Arbitri

È obbligatoria la presenza di arbitri nazionali o certificati per gli incontri di semifinale e di finale di tutte le competizioni di carattere nazionale. È consigliata la presenza di arbitri almeno di livello nazionale per tutti gli incontri.

(4) Raccattapalle

È raccomandata la presenza di raccattapalle durante gli incontri. I bambini e le bambine devono essere istruiti da personale qualificato prima che il Giudice arbitro ne autorizzi il loro ingresso in campo.

f) Collaborazione con il Comitato per il tennis in carrozzina

Nel rispetto di quanto sopra espresso, l'organizzazione è tenuta ad avere un atteggiamento di collaborazione in merito alla trasmissione dei documenti necessari per la validazione del torneo e agli obblighi di sponsorizzazione di carattere nazionale.

2. TENNIS CLUB

a) Campi

I campi di gioco devono essere regolarmente omologati e in numero non inferiore a 3 di gioco, 1 di allenamento e 2 di riserva al coperto, tutti in identica superficie e comunque in numero idoneo relativamente al numero dei partecipanti e al numero delle giornate di svolgimento del torneo.

b) Campi di allenamento

Come minimo deve essere prevista la disponibilità di almeno un campo di allenamento/riscaldamento ogni 60 giocatori, utilizzabile gratuitamente dal giorno precedente l'inizio del torneo fino alla fine della competizione.

Il campo dovrebbe avere la stessa superficie di gioco dei campi sui quali si svolge il torneo.

Se il campo di allenamento si trova in un luogo diverso da quello in cui si svolge il torneo, deve essere previsto un servizio gratuito di trasporto.

c) Preparazione dei campi

Tutti i campi devono essere ben preparati prima di ogni incontro (livellati e bagnati per i campi in terra rossa, l'acqua deve essere presente in campo, i cestini svuotati). È inoltre importante che i campi assumano un aspetto professionale anche in considerazione dell'esposizione di striscioni pubblicitari.

d) Servizi in luogo

Adeguati spogliatoi accessibili e ausili per l'uso delle docce devono essere utilizzabili in luogo. Adeguati servizi igienici accessibili in tutte le sue parti (water, lavandino, bidet) devono essere presenti in luogo in numero adeguato rispetto al numero dei partecipanti alla competizione.

e) Protezioni solari

Adeguate zone in ombra devono essere presenti quando le particolari condizioni climatiche raggiungono temperature elevate. È raccomandato l'uso degli ombrelloni in campo. In località particolarmente calde è raccomandata la predisposizione degli orari delle partite al mattino presto o nel tardo pomeriggio e alla sera.

Questi accorgimenti devono essere tenuti in considerazione assoluta per l'organizzazione di tornei con presenza di giocatori di categoria quad.

f) Tutela delle carrozzine sportive

Deve essere previsto un posto adeguato dove i giocatori possono custodire le loro carrozzine sportive specialmente durante la notte (la responsabilità resta comunque del proprietario).

g) Incordatore

L'organizzazione dovrebbe offrire un servizio di incordatura delle racchette o divulgare informazioni rispetto a dove sia possibile ottenere tale servizio. È comunque responsabilità del giocatore assicurarsi di avere abbastanza racchette per poter disputare gli incontri nel caso in cui non sia presente un servizio di incordatura in luogo.

h) Meccanico

L'organizzazione dovrebbe offrire in luogo un servizio di riparazione delle carrozzine e un compressore per la gonfiatura delle gomme disponibile per tutta la durata del torneo. I giocatori dovrebbero comunque viaggiare con una pompa manuale al seguito.

i) Segnapunti

Un sistema di segnapunti dovrebbe essere presente su tutti i campi per tutti gli incontri.

3. TRASPORTI

All'organizzazione è richiesto di organizzare un trasporto complementare da e per l'aeroporto e la stazione ferroviaria più vicini per coloro che arrivano e partono in aereo o in treno, dalle 9.00 alle 23.00, dal giorno prima dell'inizio del torneo fino al giorno dopo la fine. I giocatori devono organizzare i loro viaggi nell'ambito di tali orari. I giocatori devono inviare i loro dettagli di volo al direttore del torneo almeno due settimane prima dell'inizio della competizione, in caso contrario il direttore non è più tenuto a garantire l'esecuzione del servizio. I mezzi di trasporto devono essere accessibili ai giocatori (macchine, bus).

Si consiglia all'organizzazione di fornire tale servizio a qualsiasi ora, se possibile.

Un servizio di trasporto gratuito deve essere organizzato dall'hotel del torneo ai campi e viceversa, ad orari fissi che garantiscano lo svolgimento della competizione e resi noti attraverso la bacheca del torneo. Tale servizio deve essere organizzato in modo che la prima corsa del mattino arrivi ai campi 15 minuti prima dell'inizio della prima seduta di riscaldamento e deve essere garantito dal giorno prima dell'inizio del torneo fino alla fine dell'ultimo incontro.

4. ALBERGO**a) Tipologia e costi**

Alberghi accessibili a costi contenuti (in base alla località e alla stagione in corso) devono essere previsti per l'accoglienza degli atleti nelle vicinanze dell'impianto. È consigliato prevedere una quota d'iscrizione al torneo che comprenda tutte le necessità di accoglienza per gli atleti. Se possibile, l'organizzazione dovrebbe offrire una scelta di due alberghi per accogliere gli atleti con servizi e costi diversi, garantendo sempre un minimo di servizi necessari.

b) Requisiti necessari

L'organizzazione è tenuta a prestare particolare attenzione alla scelta delle strutture alberghiere con particolare riferimento all'accessibilità dei bagni, alla larghezza delle porte e al numero degli ascensori in riferimento al numero degli atleti partecipanti alla competizione.

c) Bacheca del torneo in albergo

L'organizzazione è tenuta a predisporre una bacheca informativa presso l'albergo ufficiale della competizione dove vengono divulgate informazioni quali: tabelloni del torneo, orario delle navette, orario delle partite, numeri telefonici di riferimento, ecc...

Appendice V

Sospensioni del gioco per situazioni di rilevanza medica o altro

A) Condizioni di rilevanza medica

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

Le condizioni trattabili dal punto di vista medico sono:

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

Le condizioni non trattabili dal punto di vista medico sono:

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

B) Valutazione medica

Il giocatore può chiedere all'arbitro, durante il palleggio preliminare o durante l'incontro, di essere visto dal fisioterapista/preparatore atletico per essere esaminato al successivo cambio di lato del campo o durante la sospensione a fine partita.

Solo nel caso in cui le condizioni evolvano in una condizione acuta che richieda l'immediata interruzione del gioco, il giocatore può chiedere all'arbitro l'intervento del fisioterapista/preparatore atletico per essere esaminato immediatamente.

Lo scopo della valutazione medica è quello di stabilire se il giocatore ha sviluppato una condizione medica trattabile, nel qual caso decidere quando trattarla. La valutazione deve essere fornita in un tempo ragionevole che tenga conto, da una parte, della sicurezza del giocatore e, dall'altra, della continuità del gioco.

A discrezione del fisioterapista/preparatore atletico, la valutazione può essere data di concerto col medico del torneo, anche consultandosi fuori dal campo.

Se il fisioterapista/preparatore atletico rileva che è in condizione da non permettere il trattamento medico, il giocatore deve esserne informato.

C) Sospensione per trattamento medico

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

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

La sospensione per il trattamento medico inizia quando il fisioterapista/preparatore atletico è pronto a praticarlo; a discrezione del fisioterapista/preparatore atletico, il trattamento medico può essere effettuato anche al di fuori del campo ed anche con la collaborazione del medico del torneo.⁽¹⁴⁾

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

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

⁽¹⁴⁾ Se ci sono leggi nazionali o locali o altri regolamenti vincolanti imposti sulla competizione da autorità esterne, il controllo può richiedere una maggiore partecipazione obbligatoria del medico del torneo in tutte le decisioni relative alla diagnosi ed al trattamento.

D) Crampi

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

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

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

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

Se il giocatore non può continuare il gioco per la gravità dei crampi, quando vi è stata la valutazione del fisioterapista/preparatore atletico o del medico del torneo, deve rinunciare al punto/i o gioco/hi che occorrono per il cambio di lato del campo o per il riposo al fine di avere un'immediata valutazione e trattamento, se il tempo lo consente.

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

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

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

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

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

E) Trattamento medico

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

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

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

F) Penalità

Dopo la conclusione della sospensione medica o del trattamento, il ritardo del giocatore nel riprendere il gioco deve essere punito secondo il Codice di condotta come dilazione di tempo.

Il giocatore che non rispetti questa regola sugli interventi medici viene punito secondo il Codice di condotta per comportamento antisportivo.

G) Sanguinamento

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

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

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

H) Vomito

Se il giocatore vomita, l'arbitro deve interrompere il gioco se il vomito è caduto in campo o se il giocatore richiede la valutazione medica. Quando vi è questa richiesta, il fisioterapista/preparatore atletico

valuta se il giocatore è in una condizione trattabile dal punto di vista medico e, in caso affermativo, se sia una condizione acuta o non acuta.

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

D) Incapacità fisica

Se durante l'incontro vi è una emergenza medica ed il giocatore coinvolto non è nelle condizioni di rivolgersi all'arbitro per chiedere il fisioterapista/preparatore atletico, l'arbitro deve immediatamente chiamare il fisioterapista/preparatore atletico e il medico del torneo per assisterlo.

Sia prima sia durante l'incontro, se il giocatore è valutato fisicamente non idoneo per gareggiare, il fisioterapista/preparatore atletico o il medico del torneo devono informare il supervisor o il giudice arbitro perché lo dichiarino non in condizione di giocare nell'incontro seguente o lo facciano ritirare dall'incontro in corso.

Il supervisor o il giudice arbitro devono usare grande discrezione prima di prendere questa decisione, basando la loro decisione sul miglior interesse del tennis, così come sono da prendere in attenta considerazione i suggerimenti medici ed ogni altra valutazione.

Il giocatore interessato può successivamente gareggiare in un'altra gara dello stesso torneo se il medico del torneo ha valutato che le condizioni del giocatore sono migliorate al punto da permettergli di gareggiare in sicurezza ad un certo livello di gioco lo stesso giorno o in uno successivo.

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

Il giocatore può chiedere di lasciare il campo, per un tempo ragionevole, per andare in bagno o per cambiare l'abbigliamento (per le donne) durante il riposo.

La sospensione per andare in bagno o cambiare l'abbigliamento (per le donne) deve essere data al riposo di fine partita e non può essere utilizzata per altri motivi.

Nelle gare di singolare femminile la giocatrice ha diritto a due sospensioni per incontro.

Nelle gare di singolare maschile, il giocatore ha diritto ad una sospensione per andare in bagno negli incontri al meglio delle tre partite e a due sospensioni negli incontri al meglio delle cinque partite.

In doppio, ogni coppia ha diritto a due sospensioni. Se i giocatori di una coppia lasciano il campo insieme, conta come una sola sospensione.

In qualunque momento il giocatore lasci il campo per la sospensione per andare in bagno, ciò viene sempre considerata come una delle sospensioni permesse, sia che l'avversario abbia lasciato il campo o no.

La sospensione presa dopo il palleggio preliminare è considerata come una delle sospensioni permesse.

Ulteriori sospensioni sono pure permesse, ma sono anche penalizzate secondo il punteggio penalizzato se il giocatore non è pronto a giocare entro il tempo assegnato.

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

Appendice VI**REGOLAMENTO PICKLEBALL****TITOLO I****Il gioco****IL PICKLEBALL**

Il Pickleball si gioca, utilizzando una speciale palla perforata, su un campo di 6,10 metri di larghezza e 13,41 metri di lunghezza con una rete centrale simile a quella del tennis. Il campo, per ogni lato, è diviso in due Aree di Servizio (destra/pari e sinistra/dispari) e in una Zona di Non Volée (Fig. 2.1)

La palla viene servita al di sopra della rete e in senso diagonale verso il campo dell'avversario con un movimento di battuta specificato nel regolamento.

La palla viene rilanciata da un lato all'altro della rete fino a quando un giocatore non riesce a rimandarla in conformità con le regole.

I punti vengono acquisiti solo quando il giocatore o la coppia al servizio vince lo scambio, oppure quando la parte avversaria commette un fallo.

Il battitore continua a servire, alternando i lati di servizio, fino a quando si perde lo scambio o si commette un fallo.

Di norma, vince il primo giocatore o la prima coppia che raggiunge 11 punti, conducendo con un margine di 2 punti. Il formato degli incontri (a 11, 15, o 21 punti per ogni partita) può essere deciso dal direttore del torneo o del campionato, il quale dovrà prevederlo in forma scritta sul regolamento del torneo o del campionato.

La formula degli incontri può essere scelta tra le seguenti:

1. una sola partita ad 11, 15 o 21 punti;
2. al meglio di tre partite ad 11 punti;
3. al meglio di cinque partite ad 11 punti.

Il Pickleball può essere giocato in singolo o in doppio.

I GIOCATORI

I giocatori debbono essere in possesso di una tessera atleta FITP per il tennis, agonistica o non agonistica, in corso di validità.

Il Pickleball è un gioco propedeutico al tennis che richiede cooperazione e cortesia. Un senso di fair-play nel dare all'avversario il beneficio di qualsiasi dubbio è essenziale per consolidare i principi alla base del gioco: Divertimento e Competizione.

A tal fine:

1. tutti i punti giocati sono trattati allo stesso modo indipendentemente dalla loro importanza; il primo punto dell'incontro è importante quanto il "match point";
2. entrambi i giocatori in doppio possono effettuare chiamate, in particolare le chiamate di linea; non è possibile che in un incontro un giocatore dica al suo partner "quella era la mia chiamata, non la tua";
3. le chiamate rapide eliminano l'opzione "delle due possibilità". Ad esempio, un giocatore non può rivendicare un ostacolo, provocato da una palla altrui che rotola in campo, dopo aver colpito una palla mandata "fuori": egli ha rinunciato alla possibilità di chiamare l'ostacolo scegliendo invece di colpire la palla;
4. tutti i giocatori si adoperano a cooperare di fronte a una situazione non contemplata dal regolamento. I possibili casi possono essere risolti con la ripetizione del punto o, in casi estremi, chiedendo ad un giudice-arbitro di risolvere la controversia.

LE CARATTERISTICHE PROPRIE DEL PICKLEBALL**La regola dei due rimbalzi**

Dopo che la palla è stata servita, il ricevitore deve lasciar rimbalzare la palla a terra prima di colpirla, così come nel colpo successivo anche il battitore (o coppia) deve farla rimbalzare a terra. Da questo momento in poi è possibile colpire la palla al volo.

La Zona di non-volèe (NVZ)

Un'area che si estende, a partire dalla rete, per 2,13 metri (7 feet) su ciascun lato del campo. Con i piedi poggiati all'interno di quest'area, un giocatore non è autorizzato a colpire la palla senza che prima rimbalzi a terra, ovvero non può colpirla al volo.

Wheelchair

I giocatori che utilizzano una sedia a rotelle possono consentire alla palla di rimbalzare due volte prima di rinviare la palla.

Il secondo rimbalzo può essere ovunque sulla superficie di gioco.

Titolo II

Il campo e l'attrezzatura

2.A Il campo di gioco

Le dimensioni e le misure per il campo da Pickleball sono:

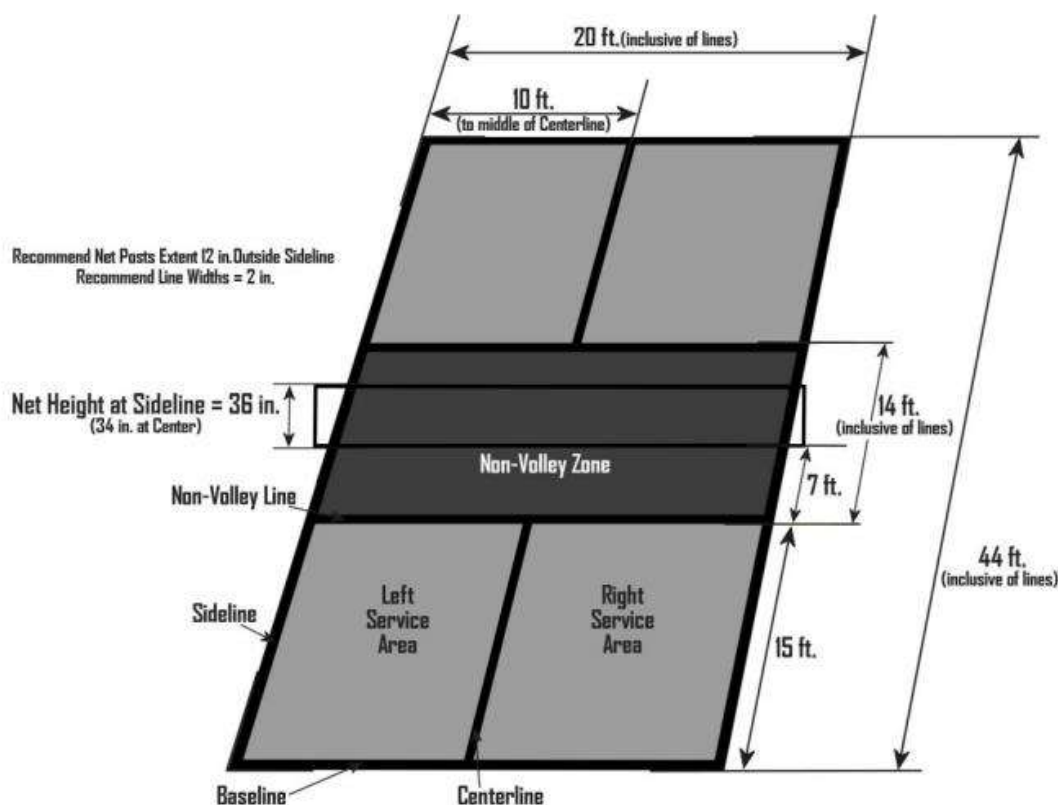


Fig. 2.1

2.A.1 Il campo da gioco deve avere una forma rettangolare di 6,10 metri (20 feet) di larghezza e 13,41 metri (44 feet) di lunghezza per gli incontri di singolo e doppio. (Figura 2.1)

2.A.2 Le misurazioni del campo devono essere effettuate all'esterno delle linee perimetrali.

Tutte le linee devono essere larghe 5,00-5,10 cm (2 inches) e dello stesso colore, chiaramente in contrasto con il colore della superficie di gioco.

2.A.3 La superficie minima di gioco (campo di gioco con margine di sicurezza circostanti) misura 9,14 metri (30 feet) di larghezza e 18,29 metri (60 feet) di lunghezza.

La superficie ottimale, con un ulteriore margine di sicurezza circostante per ogni lato di 3,05 metri (10 feet), misura 12,19 metri (30 feet) di larghezza e 19,51 metri (64 feet) di lunghezza.

| Tipologia | Larghezza | Lunghezza |
|----------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Campo di nuova costruzione | 10,36 metri (34 feet) | 19,5 metri (64 feet) |
| Campo omologato per tornei | 10,36 metri (34 feet) | 19,5 metri (64 feet) |
| Campo per gioco wheelchair | 13,41 metri (44 feet) | 22,55 metri (74 feet) |
| Stadio per tornei | 15,24 metri (50 feet) | 24,38 metri (80 feet) |

Altre raccomandazioni per le dimensioni della superficie di gioco sono:

2.A.4 Wheelchair. La superficie di gioco consigliata per il gioco in sedia a rotelle è di 13,41 metri (44 feet) di larghezza e 22,55 metri (74 feet) di lunghezza.

Il campo complessivo per il gioco in sedia a rotelle (campo di gioco e margine di sicurezza circostante) dovrebbe essere di 15,24 metri (50 feet) di larghezza e 24,38 metri (80 feet) di lunghezza.

2.B Le linee e le aree

Le linee e le aree di un campo standard di Pickleball sono:

- 2.B.1 Linee di fondo (*baselines*). Le linee di fondo sono le linee parallele alla rete poste ad ogni estremità del campo.
- 2.B.2 Linee laterali (*sidelines*). Le linee laterali sono le linee perpendicolari alla rete su ciascun lato del campo.
- 2.B.3 Zona di non-volée (*non-volley zone - NVZ*). L'area del campo, specifica per ogni squadra, presente su entrambi i lati della rete e delimitata da una linea segnata tra le due linee laterali (linea della zona di non-volée) parallela alla rete e a 2,13 metri (7 feet) di distanza da essa. Tutte le linee che delimitano la zona di non-volée fanno parte della zona di non-volée.
- 2.B.4 Area del servizio. L'area oltre la zona di non-volée delimitata dalle linee laterali (*sideline*) e la linea di fondo (*baseline*), attraversata dalla linea centrale (*centerline*), perpendicolare alla rete, che la divide in area di servizio di destra e area di servizio di sinistra.
- 2.B.5 Linea centrale (*centerline*). La linea al centro del campo su entrambi i lati della rete si estende dalla zona di non-volée (NVZ) alla linea di fondo (*baseline*) che separa le aree di servizio di destra/pari e sinistra/dispari. Questa linea fa parte dell'area di servizio, destra o sinistra, interessata nel momento specifico del gioco (destra/pari o sinistra/dispari)
- 2.B.6 Area di servizio di destra/pari. Parte dell'area di servizio sul lato destro del campo quando ci si trova di fronte alla rete.
- 2.B.7 Area di servizio di sinistra/dispari. Parte dell'area di servizio sul lato sinistro del campo quando ci si trova di fronte alla rete.

2.C La rete

- 2.C.1 Materiale. La rete può essere realizzata con qualsiasi materiale di tessuto a rete che non permetterà a una palla di attraversarla.
- 2.C.2 Distanza. La distanza netta tra i pali della rete è di 6,71 metri dall'interno di un palo all'interno dell'altro palo. Il diametro massimo del palo di rete è di 7,62 centimetri.

- 2.C.3 Misure. La lunghezza netta dovrebbe essere di almeno 6,63 metri che si estendono da un palo all'altro. L'altezza netta dal bordo inferiore della rete alla parte superiore dovrebbe essere di almeno 76,2 centimetri.
- 2.C.4 Bordo. La parte superiore della rete è bordata da un nastro bianco di 5,00-5,50 centimetri nel cui interno scorre una corda o un cavo di sospensione.
- 2.C.5 Cintura centrale e altezza. Una cinghia centrale è consigliata per la rete permanente e deve essere posizionata al centro della rete per consentire una facile regolazione al requisito di 86,36 cm. (da 86 a 87 cm.) al centro. La parte più alta deve essere 91,44 cm. (da 91 a 92 cm.) ai margini vicino ai paletti.
- 2.C.6 Se la rete non è ben tesa e tale configurazione non viene corretta dallo staff del torneo prima dell'inizio del gioco e se l'arbitro ritiene che una palla sia influenzata da questa condizione non regolamentare, si configureranno tutte le condizioni per ripetere il punto.

2.D La palla

- 2.C.1 Materiale. La rete può essere realizzata con qualsiasi materiale di tessuto a rete che non permetterà a una palla di attraversarla.



Fig. 2.2

La palla (Fig. 2-2) nella foto a sinistra, con fori più grandi, viene utilizzata per il gioco indoor e quella nella foto a destra, con fori più piccoli, per il gioco outdoor. I colori possono variare.

- 2..D.1 Design. La palla deve avere da un minimo di 26 ad un massimo di 40 fori circolari, con spaziatura dei fori e disegno generale della palla conforme a caratteristiche di volo. La palla deve avere il nome o il logo del fabbricante o del fornitore stampato o impresso sulla superficie.
- 2.D.2 Approvazione. Il direttore del torneo sceglie la palla da torneo. La palla selezionata per il gioco in qualsiasi gara ufficiale di Pickleball deve essere presente nell'elenco ufficiale delle palle approvate e pubblicate sul sito web della Federazione.
- 2.D.3 Costruzione. La sfera deve avere un diametro tra 7,29 cm e 7,54 cm. e deve essere realizzata in materiale resistente stampato con una superficie liscia e priva di tessiture o strutture ruvide. La palla sarà di un colore uniforme, tranne che per piccoli contrassegni di identificazione. La palla può avere una leggera minima cresta alla cucitura, purché non influisca in modo significativo sulle caratteristiche di volo e di rimbalzo.
- 2.D.4 Peso. La palla deve avere un peso tra 22,1 grammi e 26,5 grammi.
- 2.D.5 Rimbalzo. La palla deve avere un rimbalzo tra 76,2 cm. e 86,4 cm. (misurando nella parte superiore della palla) quando è lasciata cadere da un'altezza di 198,1 cm. su una superficie spessa di "granito".
- 2.E La racchetta (paddle)

- 2.E.1 Materiale: La racchetta da pickleball deve essere di qualsiasi materiale ritenuto sicuro e non vietato da queste regole. La racchetta deve essere di materiale rigido, non comprimibile e che soddisfa i criteri indicati.
- 2.E.2 Superficie: La superficie di impatto della racchetta non deve contenere laminazioni, fori, crepe o rientranze che ne alterino la superficie di impatto.
- 2.E.2.a Riflessione. La superficie di impatto della racchetta non deve essere riflettente, in modo tale da non avere il potenziale di influenzare negativamente la visione dei giocatori avversari.
- 2.E.3 Dimensione. Le misure della lunghezza e della larghezza combinate, compresi eventuali bordi non devono superare i 60,96 centimetri. La lunghezza della racchetta non può superare i 43,18 centimetri. Non ci sono restrizioni sulla racchetta come spessore.
- 2.E.4 Peso. Non ci sono restrizioni sul peso della racchetta.
- 2.E.5 Alterazioni. Le racchette modificate devono soddisfare tutte le specifiche.
- 2.E.5.a Le uniche alterazioni o aggiunte che possono essere apportate in una racchetta prodotta commercialmente sono il nastro di protezione dei bordi, nastro di piombo, modifiche alla dimensione dell'impugnatura o all'avvolgimento dell'impugnatura, le decalcomanie del nome e/o altri contrassegni di identificazione sulla faccia della racchetta.
- 2.E.5.b Le decalcomanie e il nastro adesivo non possono estendersi oltre 2,54 centimetri sopra la parte superiore dell'impugnatura, né più di 1,27 centimetri all'interno del bordo esterno di una racchetta o, se è presente una protezione del bordo, 1,27 centimetri all'interno della protezione del bordo.
- 2.E.5.c Le stampe commerciali, i disegni e le scritte fatte a mano sono consentite sulla superficie di gioco della racchetta purché non influiscano sulla ruvidità della superficie e siano di buon gusto. Non sono ammesse stampe/grafiche aggiuntive su un paddle prodotto commercialmente, se non le marcature a pennarello "disegnate a mano" o "scritte a mano". Qualsiasi rappresentazione disegnata o scritta a mano deve essere di buon gusto.
- 2.E.6 Caratteristiche di superficie e meccaniche vietate.
- 2.E.6.a Vernice antiscivolo o qualsiasi vernice strutturata con sabbia, particelle di gomma o qualsiasi materiale che causi una rotazione di palla aggiuntiva.
- 2.E.6.b Gomma naturale e gomma sintetica.
- 2.E.6.c Prodotti con caratteristiche della carta vetrata.
- 2.E.6.d Parti mobili che possono aumentare la quantità di moto del paddles e di rotazione della palla.
- 2.E.6.e Parti rimovibili. Nessuna parte rimovibile, fatta eccezione delle regolazioni dell'impugnatura della racchetta (replacement grip) e/o dei nastri per il manico (overgrip) e del nastro di piombo (lead tape) sul bordo della racchetta.

2.G L'Abbigliamento

- 2.G.1 Sicurezza e distrazioni. Ad un giocatore potrebbe essere chiesto di cambiare indumenti inappropriati.
- 2.G.2 Rappresentazioni. Grafica, disegni, immagini e scritte sull'abbigliamento dovranno essere di buon gusto.
- 2.G.3 Calzature. Le scarpe devono avere soles che non segnino o danneggino la superficie del campo di gioco.
- 2.G.4 Violazione. Il direttore del torneo ha l'autorità per imporre un cambio di abbigliamento. Se il giocatore si rifiuta di rispettare le regole dell'abbigliamento, il direttore del torneo può dichiarare un forfait (perdita) dell'incontro.

Titolo III

Definizioni

3.A Definizioni

- 3.A.1 Accompagnare/Spingere la palla (Carry) - Colpire la palla in modo tale che non rimbalzi lontano dalla racchetta, ma che venga portata in avanti dalla faccia della racchetta

- 3.A.2 Suggerimenti dall'esterno (Coaching)- Comunicazione di qualsiasi informazione, sia verbale, non verbale ed elettronica, da parte di qualcuno diverso dal compagno di squadra di un giocatore, in modo da poterne ottenere un vantaggio tecnico-tattico o un aiuto per evitare una violazione delle regole.
- 3.A.3 Campo di gioco completo (Court) – Tutta l'area di gioco comprendente sia quella all'interno delle linee laterali e di fondo campo, sia quella dei margini di sicurezza.
- 3.A.4 Campo di battuta opposto (Cross-Court) - Il campo diagonalmente opposto al campo da cui è stata colpita l'ultima volta la palla.
- 3.A.5 Palla morta (Dead Ball) - Una palla che non è più in gioco.
- 3.A.6 Distrazione (Distraction) - Azioni fisiche da parte di un giocatore che non sono "comuni al gioco" e che, a giudizio dell'arbitro, possono interferire con la concentrazione o con la capacità dell'avversario di colpire la palla. Gli esempi includono, ma non sono limitati a: fare rumori forti, sbattere i piedi, agitare la racchetta in modo distraente o interferire in altro modo con la concentrazione o la capacità dell'avversario di colpire la palla.
- 3.A.7 Doppio rimbalzo (Double Bounce) - Quando la palla rimbalza due volte su un lato del campo prima di essere rilanciata.
- 3.A.8 Doppio colpo/tocco (Double Hit) - Colpire la palla due volte prima che venga rilanciata.
- 3.A.9 Espulsione (Ejection) - Una violazione del comportamento così evidente da giustificare l'espulsione di un giocatore dal torneo da parte del direttore del torneo. Il giocatore può rimanere nella venue, ma non può più giocare in nessun incontro.
- 3.A.10 Espulsione con allontanamento (Expel) - Una violazione del comportamento così evidente che il direttore del torneo vieta al giocatore di disputare gare in qualsiasi parentesi attuale e futura del torneo. Inoltre, il giocatore deve lasciare la sede immediatamente e non tornare per il resto del torneo.
- 3.A.11 Fallo (Fault) - Una violazione delle regole che determina una palla morta con conseguente fine e perdita dello scambio.
- 3.A.12 Primo battitore (First Server) - In doppio, il giocatore che batte dal campo di servizio destro/pari dopo un cambio battuta, secondo il punteggio della squadra.
- 3.A.13 Forfait - Una violazione eclatante del comportamento o una combinazione di avvertimenti tecnici e/o falli tecnici che comportano l'assegnazione di una partita o di un incontro all'avversario.
- 3.A.14 Colpo a rimbalzo (Groundstroke) - Un colpo della palla dopo averla fatta rimbalzare, principalmente da fondo campo.
- 3.A.15 Impedimento/ostacolo (Hinder) - Qualsiasi elemento transitorio o evento non causato da un giocatore che influisce negativamente sul gioco, esclusi gli oggetti permanenti. Gli esempi includono, ma non sono limitati a: palle provenienti da altre parti, insetti volanti, materiale estraneo, giocatori o funzionari su un altro campo che, a giudizio dell'arbitro, hanno influenzato la capacità di un giocatore restare concentrato o senza ostacoli.
- 3.A.16 Estensione immaginaria (Imaginary extension) - Termine usato per descrivere dove una linea o un'area si estenderebbe se proiettasse oltre il suo punto finale corrente. I giocatori e gli arbitri devono immaginare ed visualizzare la proiezione dove la linea o l'area (per esempio la rete) si estenderebbe se non fosse limitata ai confini reali.
- 3.A.17 Area di servizio di sinistra/dispari (Left/Odd Court) - L'area di servizio sul lato sinistro del campo, quando si trova di fronte alla rete. Il battitore di partenza in doppio (o il battitore nel singolo) deve essere posizionato sul lato sinistro/dispari del campo quando il proprio punteggio è dispari.
- 3.A.18 Chiamata di linea (Line Call) - Una parola o più parole ad pronunciate ad alta voce da un giocatore o da un giudice di linea per indicare all'arbitro e/o ai giocatori che una palla in gioco non ha toccato lo spazio valido del campo. La parola preferita per indicare una chiamata di linea è "out". I segnali manuali distintivi possono essere utilizzati in combinazione con una chiamata di linea. Parole come "fuori", "larga", "lunga", "no", "profonda" sono anche accettabili.
- 3.A.19 Palla in gioco (Live Ball/In Play) - Il momento in cui l'arbitro oppure il giocatore al servizio (o il compagno del servizio secondo la regola 4.D.1) inizia a chiamare il punteggio.
- 3.A.20 Momentum - **Momentum** è una proprietà di un corpo in movimento come un giocatore che esegue un colpo: ciò fa sì che il giocatore continui il movimento dopo aver colpito la palla. L'atto del colpire la palla produce slancio che termina quando il giocatore ritrova l'equilibrio e il controllo del proprio movimento o smette di muoversi verso la zona di non-volée.

- 3.A.21 Zona di non volée (Non-Volley Zone o NVZ) - L'area di 2,13 metri per 6,10 metri adiacente alla rete in cui tutti un giocatore non può colpire la palla al volo se contemporaneamente poggia almeno un piede su questa superficie. Tutte le linee che delimitano la zona di non-volée fanno parte della zona di non-volée. La zona di non-volée è bidimensionale e pertanto la restrizione non si eleva al di sopra della superficie di gioco.
- 3.A.22 Modifiche e miglioramenti del manico (Paddle Grip Adjustments) - Dispositivi non meccanici che modificano le dimensioni dell'impugnatura o stabilizzano la mano sull'impugnatura.
- 3.A.23 Testa della racchetta (Paddle Head) - La racchetta, esclusa l'impugnatura.
- 3.A.24 Oggetto/arredo permanente (Permanent Object) - Qualsiasi oggetto sopra o vicino al campo, anche appeso sopra il campo, che potrebbe interferire con il gioco. Gli oggetti permanenti includono il soffitto, le pareti, la recinzione, gli apparecchi di illuminazione, i pali della rete, le gambe dei pali della rete, le tribune e i sedili per gli spettatori, l'arbitro, i giudici di linea, gli spettatori quando sono riconosciuti come posizioni fisse e tutti gli altri oggetti intorno e sopra il campo.
- 3.A.25 Piano della rete (Plane of the Net) - I piani verticali immaginari su tutti lati che si estendono oltre il sistema di rete.
- 3.A.26 Superficie di gioco (Playing Surface) - Il campo e l'area circostante il campo (margine di sicurezza) designato per giocare.
- 3.A.27 Scambio (Rally) - Gioco continuo che si verifica dopo il servizio e prima di un fallo o punto vincente.
- 3.A.28 Ricevitore (Receiver) - Il giocatore che è posizionato diagonalmente di fronte al giocatore in battuta per rilanciare dopo il servizio. A seconda del punteggio della squadra, il giocatore che rilancia il servizio potrebbe non essere il ricevitore corretto.
- 3.A.29 Ripetizione (Replay) - Qualsiasi scambio che viene riavviato per qualsiasi motivo senza l'assegnazione di un punto o senza un cambio di servizio.
- 3.A.30 Abbandono (Retirement) - Decisione di un giocatore/squadra che interrompe l'incontro e assegna la vittoria dell'incontro all'avversario.
- 3.A.31 Area di servizio di destra/pari (Right/Even Court) - L'area di servizio sul lato destro del campo, quando si trova di fronte alla rete. Il battitore di partenza in doppio (o il battitore nel singolo) deve essere posizionato sul lato destro/pari del campo quando il proprio punteggio è pari.
- 3.A.32 Secondo servizio (Second Serve) - In doppio, un termine usato per descrivere la condizione in cui una squadra in servizio perde il primo dei suoi due servizi assegnati.
- 3.A.33 Secondo battitore (Second Server) - In doppio, il compagno del primo giocatore al servizio. Il secondo al servizio serve dopo la perdita dello scambio generato dal primo giocatore al servizio.
- 3.A.34 Servizio (Serve) - Il colpo iniziale alla palla per iniziare lo scambio.
- 3.A.35 Battitore (Server) - Il giocatore che servendo inizia uno scambio. A seconda del punteggio della squadra, è possibile che il giocatore che serve potrebbe non essere il battitore corretto.
- 3.A.36 Campo del servizio (Service Court) - L'area su entrambi i lati dell'asse di mezzeria (linea centrale – center line), inclusi l'asse di mezzeria, la linea laterale e di base, esclusa la NVZ.
- 3.A.37 Area di battuta (Serving Area) - L'area dietro la linea di fondo ed all'interno delle estensioni immaginarie della linea centrale del campo e la linea laterale.
- 3.A.38 Cambio palla (Side-Out) - L'assegnazione del servizio al giocatore/squadra avversaria dopo che un giocatore singolo o una squadra di doppio perde il suo servizio.
- 3.A.39 Giocatore che inizia a battere (Starting Server) - Per ogni squadra di doppio, il giocatore designato a servire per primo all'inizio di ogni partita. Nel torneo di doppio, il battitore di partenza deve indossare un accessorio (polsino, cappello, occhiali, ecc.) visibile di identificazione determinata dal direttore del torneo.
- 3.A.40 Fallo tecnico (Technical Foul) - Valutazione di un arbitro circa una violazione comportamentale che implica la rimozione di un punto dal punteggio della giocatore/squadra incriminata, a meno che il loro punteggio non sia zero, nel qual caso un punto deve essere aggiunto al punteggio della parte avversaria. Un fallo tecnico è emesso se è già stato dato un avvertimento tecnico ed è giustificato un secondo avvertimento tecnico; o quando giustificato dall'azione di un giocatore o di una squadra, in base al giudizio dell'arbitro.
- 3.A.41 Avvertimento tecnico – Doppia ammonizione (Technical Warning) - Avvertimento di un arbitro circa una violazione comportamentale data a un giocatore o a una squadra. I punti non vengono né assegnati né detratti per un avvertimento tecnico.

- 3.A.42 Colpo al volo o volée (Volley) - Durante uno scambio, un colpo della palla in aria, prima che la palla abbia avuto la possibilità di rimbalzare nel campo.
- 3.A.43 Ritiro (Withdrawal) - Richiesta di un giocatore/squadra di essere rimosso da qualsiasi incontro imminente in un tabellone specifico.
- 3.A.44 Volgarità (Profanity) - Parole, frasi o gesti delle mani, comuni o non comuni, che sono normalmente considerati inappropriati in una "compagnia educata" o intorno ai bambini. In genere sono incluse lettere o parole usate come imprecazioni o intensificatori verbali.
- 3.A.45 Avvertimento verbale- Ammonizione (Verbal Warning) - Avvertimento di un arbitro circa una violazione comportamentale. Un singolo avvertimento verbale può essere emesso a ciascuna squadra una volta per ciascun incontro.
- 3.A.46 Giocatori che utilizzano le sedie a rotelle (Players Using Wheelchairs) - Qualsiasi persona, con o senza disabilità, che gioca il pickleball su una sedia a rotelle. La sedia a rotelle è considerata parte del corpo del giocatore. Può essere un giocatore con disabilità o chiunque voglia giocare su una sedia a rotelle.

Titolo IV

Il servizio, la sequenza del servizio e le regole di punteggio

4.A Il servizio

- 4.A.1 L'intero punteggio deve essere chiamato ad alta voce prima che la palla venga servita.
- 4.A.2 Posizionamento. Il giocatore alla battuta deve servire verso l'area di campo corretta (il campo diagonalmente opposto al battitore).
La palla di servizio deve passare sopra alla rete e può toccarla e deve oltrepassare la zona di non-volée compresa la linea della zona di non-volée. Il servizio può atterrare su qualsiasi altra parte del campo di servizio.
- 4.A.3 Se la palla di servizio passa sopra la rete o colpisce la rete e poi tocca il compagno di gioco del ricevitore, viene assegnato un punto per la squadra al servizio.
- 4.A.4 Nel momento in cui la palla viene servita:
- 4.A.4.a Almeno un piede deve essere sulla superficie di gioco dietro la linea di fondo.
- 4.A.4.b Nessuno dei piedi del battitore può toccare il campo stando sopra o all'interno della linea di fondo.
- 4.A.4.c Nessuno dei piedi del battitore può toccare la superficie al di fuori delle estensioni immaginarie della linea laterale o della linea centrale.
- 4.A.4.d (**Sedia a rotelle**) Entrambe le ruote posteriori devono trovarsi sulla superficie di gioco dietro la linea di fondo e non possono toccare il campo stando sopra o all'interno della linea di fondo o al di fuori delle estensioni immaginarie della linea laterale o della linea centrale.
- 4.A.5 Il servizio al volo. Il battitore per eseguire il servizio deve usare una sola mano per rilasciare la palla. Se la palla viene visibilmente fatta girare dal battitore durante il rilascio, la parte o le parti della mano a contatto con la palla devono essere scoperte. Il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile all'arbitro e al ricevitore. Negli incontri senza arbitro, il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile al ricevitore. Se il rilascio della palla non è visibile o se l'arbitro (o il ricevitore in incontri non arbitrati) non è in grado di discernere se un oggetto sulla mano è entrato in contatto con una palla, la ripetizione del servizio deve essere chiamata prima di aver effettuato la risposta. Eccezione: un giocatore che ha l'uso di una sola mano può usare la mano o la racchetta per rilasciare la palla per eseguire il servizio.
- 4.A.5.a Il braccio del battitore deve muoversi in un arco dal basso verso l'alto nel momento in cui la palla viene colpita e può essere fatto con un movimento di dritto o rovescio. (Fig. 4.3)
- 4.A.5.b Quando si colpisce la palla, il punto più alto della testa della racchetta non deve essere al di sopra della parte più alta del polso (dove l'articolazione del polso si piega) (Fig. 4.1 e 4.2)



Fig. 4.1

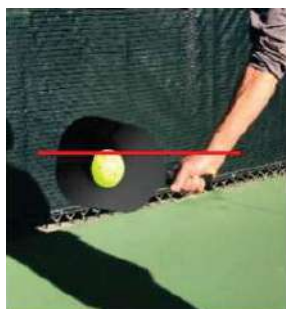


Fig. 4.2



Fig. 4.3

(Foto e grafica per gentile concessione di Steve Taylor, Digital Spatula)

4.A.5.c Il contatto con la palla non deve essere effettuato sopra il punto della vita del giocatore. (fig. 4.1 e 4.3)

4.A.6 Il servizio in drop (servizio con rimbalzo).

4.A.6.a I giocatori al servizio devono rilasciare la palla da una delle mani o farla cadere dalla faccia della racchetta, da qualsiasi altezza naturale per poi colpire la palla dopo che la stessa è rimbalzata. Non ci sono restrizioni su quante volte la palla può rimbalzare né dove la palla può rimbalzare sulla superficie di gioco. Il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile all'arbitro e al ricevitore. Negli incontri senza arbitro, il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile al ricevitore.

E il rilascio della palla non è visibile, la ripetizione del servizio deve essere chiamata prima di effettuare la risposta. Si applicano le regole per il posizionamento dei piedi (4.A.4).

4.A.6.b Durante il rilascio, la palla non deve essere spinta o lanciata verso il basso oppure la palla non deve essere lanciata o colpita verso l'alto con la racchetta.

4.A.6.c Se viene utilizzato il servizio in drop, la palla può essere colpita con un movimento di dritto o rovescio senza altre restrizioni, ovvero le restrizioni di posizionamento della palla e della racchetta nelle regole 4.A.5.a, 4.A.5.b e 4.A.5.c non si applicano.

4.B Le posizioni dei giocatori

4.B.1 Battitore e ricevitore. Il battitore e il ricevitore corretti e le loro posizioni sono determinati dal punteggio e dalle posizioni dei giocatori ad inizio incontro.

4.B.2 All'inizio di ogni incontro, il primo battitore serve dal lato del campo dettato dal punteggio, ovvero, essendo il proprio punteggio iniziale pari a zero, comincia dal lato destro/pari.

4.B.3 Ogni giocatore servirà fino a quando si perde uno scambio o viene chiamato un fallo contro il giocatore o la coppia.

4.B.4 Finché il battitore mantiene il servizio, dopo ogni punto il battitore alternerà il servizio dal lato destro/pari e dal lato sinistro/dispari del campo.

4.B.5 Singolare.

4.B.5.a Se il punteggio del battitore è pari (0, 2, 4 ...), il servizio deve essere effettuato dall'area di servizio di destra/pari e deve essere ricevuto dall'avversario nel proprio campo di servizio destro/pari.

4.B.5.c Se il punteggio del battitore è dispari (1,3,5 ...), il servizio deve essere effettuato dall'area di servizio di sinistra/dispari e deve essere ricevuto dall'avversario nel proprio campo di servizio sinistro/dispari.

- 4.B.5.d Dopo che il battitore perde lo scambio o commette un fallo, si verificherà un cambio (side out) ed il servizio viene assegnato all'avversario.
- 4.B.6 **Doppio.** Entrambi i giocatori di una squadra serviranno prima che venga dichiarato un cambio (side out), tranne che all'inizio di ogni incontro, quando soltanto il battitore di partenza servirà. Il battitore iniziale di ogni incontro è quindi designato come "Battitore 2" ai fini del punteggio, poiché un cambio (side-out) si verificherà una volta che lo scambio è perso o un fallo è commesso dalla squadra che serve, con assegnazione del servizio alla squadra avversaria.
- 4.B.6.a All'inizio di ogni incontro e dopo ogni cambio (side-out), il servizio viene effettuato nella zona di servizio destra/pari.
- 4.B.6.c Quando il punteggio della squadra al servizio è pari (0, 2, 4 ...), la posizione corretta del battitore di partenza della squadra è nell'area di servizio di destra/pari. Quando il punteggio della squadra al servizio è dispari (1, 3, 5...), la posizione corretta del battitore di partenza è sul campo sinistro/dispari.
- 4.B.6.c Dopo ogni cambio (side-out), il servizio inizia con il giocatore correttamente posizionato sul lato destro/pari del campo in base al proprio punteggio. Questo giocatore è indicato come "Servitore 1" e il compagno come "Servitore 2".
- 4.B.6.d Il "Servitore 1" batterà, alternando i lati di servizio dopo ogni punto vinto, fino a quando uno scambio non viene perso o se il team del battitore commette un fallo.
- 4.B.6.e Dopo che la squadra del "Servitore 1" perde un scambio o commette un fallo, il "Servitore 2" batterà dalla posizione corretta e alternerà le posizioni di servizio finché la squadra di servizio continuerà a vincere punti.
- 4.B.7 **Posizioni dei compagni di squadra.** In doppio, ad eccezione del battitore (vedere 4.A.4) non vi è alcuna restrizione sulla posizione di alcun giocatore, purché tutti i giocatori siano nel proprio lato della rete. Possono però essere posizionati dentro o fuori dal campo. Il battitore corretto deve servire dall'area di servizio corretta e il destinatario corretto deve ricevere il servizio.
- 4.B.8 Prima che venga effettuato il servizio, qualsiasi giocatore può chiedere all'arbitro il punteggio, il battitore o il ricevitore corretto, la posizione corretta del giocatore e può contestare/confermare il punteggio chiamato. Qualsiasi giocatore può porre una o più di queste domande.
- 4.B.9 Quando un giocatore errato serve o riceve, o un giocatore serve da una posizione errata, l'arbitro interromperà immediatamente il gioco e identificherà il fallo.
- 4.B.10 **Giocatore o posizione errati.** Quando un battitore o una posizione del giocatore errati vengono scoperti ed accertati dopo la fine di uno scambio, di una partita o di un incontro, la squadra colpevole può essere penalizzata fino a quando non si verifica il servizio successivo o prima che il foglio dei punteggi venga restituito alla segreteria del torneo. Il singolo punto assegnato durante l'ultimo scambio non verrà conteggiato. Tutti i punti precedenti, acquisiti dal battitore errato o con giocatori nelle posizioni errate, resteranno validi. Al termine di un incontro, un giocatore errato o un fallo di posizione non possono essere corretti dopo che il foglio dei punteggi è stato restituito al personale operativo del torneo.
- 4.C La prontezza.** Qualsiasi giocatore può indicare di essere "non pronto" prima dell'inizio della chiamata del punteggio.
- 4.C.1 Uno dei seguenti segnali deve essere usato per indicare di essere "non pronto": 1) sollevare la racchetta sopra la testa; 2) alzare la mano senza racchetta sopra la testa; 3) voltare completamente le spalle alla rete.
- 4.C.2 Dopo l'inizio della chiamata del punteggio, i segnali di "non pronto" verranno ignorati, a meno che non vi sia un ostacolo. Un giocatore o una squadra fuori posizione non è considerato un ostacolo.
- 4.D La chiamata del punteggio.** Il punteggio deve essere chiamato dopo che il battitore e il ricevitore sono in posizione e tutti i giocatori sono pronti a giocare.
- 4.D.1 Negli incontri senza arbitro, il battitore normalmente chiama il punteggio, ma il compagno del battitore può chiamare il punteggio, ma solo se il battitore non è in grado di chiamare il punteggio. La persona che chiama il punteggio non deve cambiare durante l'incontro a meno che non vi sia una compromissione della voce.
- 4.E La regola dei 10 secondi.** Una volta che il punteggio è stato chiamato, al battitore vengono concessi 10 secondi per servire la palla.
- 4.E.1 Se il battitore supera i 10 secondi per servire, verrà dichiarato un fallo.

- 4.E.2 Dopo che il punteggio è stato chiamato, se la squadra al servizio cambia campo di servizio, l'arbitro deve interrompere il gioco, consentire a tutti i giocatori di riposizionarsi e quindi richiamare il punteggio per riavviare il conteggio dei 10 secondi. In un incontro non arbitrato, il battitore consentirà lo stesso riposizionamento e richiamerà il punteggio per ricominciare il conteggio dei 10 secondi.
- 4.F Il punteggio.** Un giocatore nel singolare o una squadra di doppio guadagna punti solo quando serve. I punti possono anche essere assegnati quando i falli tecnici sono chiamati contro la parte avversaria ed il loro punteggio è a zero (0).
- 4.G I punti.** Un punto viene assegnato quando si è al servizio e si vince lo scambio.
- 4.H Vincere la partita o l'incontro.** Vince la prima squadra che guadagna il punto vincente della partita (set point) o dell'incontro (match point).
- 4.I La chiamata del punteggio negli incontri di singolare.** La sequenza corretta per chiamare il punteggio è: 1) pronuncia del punteggio del battitore 2) pronuncia del punteggio del ricevitore, con due numeri (ad esempio, "uno-zero").
- 4.J La chiamata il punteggio negli incontri di doppio.** Il punteggio è chiamato come tre numeri negli incontri di doppio. La sequenza corretta per chiamare il punteggio è: 1) il punteggio della squadra al servizio 2) il punteggio della squadra che riceve 3) il numero del servitore (uno o due), (ad esempio "zero - uno - uno"). Per iniziare ogni incontro, il punteggio sarà chiamato "zero-zero-due".
- 4.K La chiamata di un punteggio errato.** Se il battitore o l'arbitro chiama un punteggio sbagliato, una volta che il servizio è stato eseguito, il gioco continuerà fino alla fine dello scambio e la correzione sarà effettuata prima del servizio successivo. Dopo che il servizio è stato eseguito, un giocatore che interrompe il gioco solo sulla base di un punteggio errato, avrà commesso un fallo e perderà lo scambio.
- 4.L Il fallo di piede sul servizio.** Durante il servizio, quando la palla viene colpita, i piedi del battitore devono:
- 4.L.1 Non toccare l'area al di fuori dell'estensione immaginaria della linea laterale.
- 4.L.2 Non toccare l'area sul lato sbagliato dell'estensione immaginaria della linea centrale.
- 4.L.3 Non toccare il campo, compresa la linea di fondo.
- 4.M Gli errori nel servizio.** Durante il servizio, è un fallo del battitore con conseguente perdita del servizio se:
- 4.M.1 Il battitore serve dall'area di servizio errata.
- 4.M.2 Il giocatore sbagliato serve la palla.
- 4.M.3 La palla servita tocca qualsiasi oggetto permanente prima che tocchi terra.
- 4.M.4 La palla servita tocca il battitore o il suo compagno, o qualsiasi cosa il battitore o il suo compagno stiano indossando o tenendo.
- 4.M.5 La palla servita atterra nella zona di non-volée che comprende le linee della zona di non-volée.
- 4.M.6 La palla servita atterra fuori dal campo di servizio.
- 4.M.7 La palla servita colpisce la rete e atterra all'interno della zona di non-volée, incluse le linee della zona di non-volée.
- 4.M.8 La palla servita colpisce la rete e atterra fuori dal campo di servizio.
- 4.M.9 Il battitore usa un servizio non irregolare (Regole 4.A.5.a, 4.A.5.b, 4.A.5.c) durante l'esecuzione del servizio al volo (Regole 4.A – 4.A.5.d).
- 4.M.10 Il battitore o il suo compagno chiama un time-out dopo che si è verificato il servizio.
- 4.M.11 Il battitore colpisce la palla per effettuare il servizio mentre viene chiamato il punteggio.
- 4.N Gli errori del ricevitore.** È un fallo contro la squadra in ricezione, che determina un punto per il battitore, se:
- 4.N.1 Il giocatore sbagliato risponde al servizio.
- 4.N.2 Il ricevitore o il suo compagno viene toccato o interferisce con il volo della palla prima che essa rimbalzi.
- 4.N.3 Il ricevitore o il suo compagno chiama un time-out dopo che si è verificato il servizio.

Titolo V

La scelta del lato del campo e del servizio

5.A La scelta del lato del campo, del servizio e della ricezione

- 5.A.1 Qualsiasi metodo equo deve essere utilizzato per determinare quale giocatore o squadra ha la prima scelta sul lato del campo, sul servizio, sulla ricezione o rinvio (ad esempio, si scrivono un 1 o 2 sul retro del foglio di punteggio; lanciando una moneta, ecc). Se il vincitore sceglie di servire o ricevere per primo, il perdente sceglie il lato del campo. Se il vincitore sceglie il lato del campo, il perdente sceglie se servire o se ricevere. Una volta effettuata una scelta, non può essere modificata.
- 5.A.2 Nel doppio, le squadre possono cambiare il battitore di partenza tra un incontro e l'altro (o tra una partita e l'altra) e devono avvisare l'arbitro. Negli incontri senza arbitro, la squadra dovrebbe avvisare gli avversari se c'è stato un cambio di battitore iniziale. Il battitore iniziale dell'incontro (o della partita) è il giocatore che deve indossare il segno di riconoscimento del battitore iniziale. Non vi è alcuna colpa o sanzione per la mancata esecuzione delle notifiche. Una volta che un incontro è iniziato, se l'arbitro nota che un battitore di partenza è cambiato, l'arbitro lo annoterà sul foglio di punteggio dopo che lo scambio è stato completato.
- 5.A.3 Nel doppio, il battitore di partenza deve indossare in modo visibile un segno di riconoscimento determinato dal direttore del torneo.
- 5.B Il cambio del lato del campo**
- 5.B.1 Le squadre cambiano lato del campo e il servizio iniziale al completamento di ogni partita.
- 5.B.2 Sono concessi due minuti tra una partita e l'altra. Se entrambe le squadre sono d'accordo, il gioco potrebbe riprendere in anticipo. La regola 10.A.5. deve essere utilizzata per riprendere il gioco.
- 5.B.3 In un incontro con due partite su tre a 11 punti, in gara tre (terza partita), le squadre cambieranno lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 6. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.
- 5.B.4 In un incontro 15 punti, le squadre cambieranno lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 8. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.
- 5.B.5 In un incontro a 21 punti, le squadre cambieranno il lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 11. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.
- 5.B.6 Tempo a disposizione per il cambio del lato del campo. Un minuto è concesso per cambiare il lato del campo durante un incontro. La Regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere il gioco.
- 5.B.7 Una volta segnato il punto che determinerà il cambio del lato del campo, un eventuale fallo tecnico, che comporti la perdita di un punto per la squadra in servizio, non avrà alcun impatto sul completamento del cambio del lato del campo.
- 5.B.8 In un incontro con tre partite su cinque a 11 punti, in gara cinque (quinta partita), le squadre cambieranno il lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 6. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.

Titolo VI

Le regole della chiamata di linea

- 6.A Una palla servita che sorvola la zona di non-volée e atterra nel campo di servizio corretto o su qualsiasi linea di campo di servizio corretta è valida (dentro o in).
- 6.B Tranne che per il servizio, qualsiasi palla in gioco che atterra in campo o tocca qualsiasi linea del campo è dentro.
- 6.C Una palla che entra in contatto con la superficie di gioco completamente al di fuori del campo è non-valida (fuori o out).
- 6.D Codice etico per la chiamata di linea. Il Pickleball si gioca secondo regole specifiche, ma richiede anche un codice etico per le responsabilità di chiamata di linea, quando eseguite dai giocatori. Le responsabilità della chiamata di linea dei giocatori sono diverse da quelle assegnate agli arbitri o ai giudici di linea. I funzionari fanno chiamate di giudizio imparziali tenendo conto degli interessi di tutti i giocatori. Il giocatore, quando gli vengono assegnati compiti della chiamata di linea, deve sforzarsi per la precisione e deve operare secondo il principio che tutte le chiamate discutibili devono essere risolte a favore dell'avversario.
- Gli elementi di base sono:
- 6.D.1 I giocatori sono responsabili di chiamare le linee del proprio campo (esclusi i servizi corti, i falli di piede sul servizio e tutti i falli nella zona di non-volée, se chiamati da un arbitro). Se un giocatore effettua inizialmente una chiamata di linea e poi chiede un'opinione all'uno e all'altro avversario oppure all'arbitro, se un avversario o l'arbitro può fare una chiamata chiara/sicura "in" o "out", la chiamata chiara/sicura avrà validità. Se non è possibile effettuare una chiamata chiara/sicura, la

chiamata iniziale da parte del giocatore manterrà la validità. Una chiamata effettuata dall'avversario può essere appellata all'arbitro per una decisione finale "in" o "out".

6.D.2 Negli incontri che hanno i giudici di linea, l'unica chiamata di linea attribuita esclusivamente ai giocatori è riferita alla linea centrale di servizio.

6.D.3 L'avversario ha il beneficio del dubbio sulle chiamate di linea effettuate. Qualsiasi palla che non può essere chiamata "out" deve essere considerato "in". Un giocatore non può richiedere una ripetizione del punto perché la palla non è stata vista o c'è incertezza. Un giocatore che non effettua una chiamata può fare appello all'arbitro per effettuare la chiamata se non ha visto chiaramente la palla atterrare. Se l'arbitro non è in grado di effettuare la chiamata, la palla è "in". Nel momento in cui il giocatore/squadra si appella all'arbitro, perde il diritto di effettuare qualsiasi successiva chiamata "in" o "out" per quello scambio.

6.D.4 Gli spettatori non devono essere consultati su nessuna chiamata di linea.

6.D.5 Un giocatore non dovrebbe intervenire sulla chiamata di un avversario, anche se qualsiasi giocatore può appellarsi all'arbitro per una chiamata prima che si verifichi il servizio successivo.

6.D.6 Un giocatore/squadra può chiedere l'opinione dell'avversario per effettuare la chiamata di linea nel proprio campo. Se richiesto e l'avversario fa una chiara chiamata "in" o "out", deve essere accettata. Se gli avversari non possono fare una chiara chiamata "in" o "out", allora la palla viene regolata come "in" nella squadra ricevente. Nel momento in cui il giocatore/squadra ricevente chiede l'opinione dell'avversario, perde il diritto di effettuare qualsiasi successiva chiamata "in" o "out" per quello scambio. La squadra/giocatore ricevente può anche appellarsi all'arbitro per effettuare una chiamata chiara/sicura. Se l'arbitro non può fare una chiamata chiara/sicura, l'esito della chiamata dell'avversario rimarrà valida.

6.D.7 I giocatori non devono chiamare una palla "out" quando non sono in grado di vedere chiaramente uno spazio tra la linea e la palla mentre colpisce il terreno.

6.D.8 Tutte le chiamate "out" devono essere fatte "prontamente"; altrimenti, si presume che la palla sia ancora in gioco. "Prontamente" è definito come chiamare "out" prima che la palla venga colpita dall'avversario o prima che la palla diventi non in gioco (fuori o nella zona di non-volèe).

6.D.9 Nel gioco del doppio, se un giocatore chiama la palla "out" e il compagno la chiama "in", allora il dubbio esiste e la chiamata del team sarà "in". Ogni giocatore può appellarsi all'arbitro per una chiamata. Se l'arbitro non ha visto la palla, la palla viene considerata "in".

6.D.10 Le chiamate di linea "out" devono essere segnalate tempestivamente con segnale vocale e/o manuale (come descritto nella regola 13.E.2).

6.D.11 Mentre la palla è in aria, se un giocatore urla "out", "no", "rimbalzo" o qualsiasi altra parola per comunicare al proprio compagno che la palla potrebbe essere "out", sarà considerata solo comunicazione del giocatore e non considerata una chiamata di linea.

6.D.12 Una chiamata "out" effettuata dopo che la palla rimbalza è una chiamata di linea. La palla non è più in gioco e lo scambio si fermerà. Se, in appello, l'arbitro annulla qualsiasi chiamata "out", è colpa del giocatore o della squadra che ha effettuato la chiamata "out". Eccezione: se l'incontro ha giudici di linea, i giudici di linea sono responsabili della chiamata. (Cfr. articolo 13.E.2)

6.D.13 Dopo il completamento di uno scambio, i giocatori possono annullare la chiamata di linea di un compagno, la chiamata di linea della propria squadra o la chiamata "in" di un avversario a proprio svantaggio.

Titolo VII Le regole dei falli

Un fallo (e la conseguente palla non più in gioco) verrà dichiarato per quanto segue:

7.A Se la risposta al servizio non rimbalza prima che la palla venga colpita.

7.B Colpire una palla nel proprio campo e successivamente la palla non va nel campo avversario.
Nota: il fallo si verifica nel momento in cui la palla colpisce il proprio terreno.

7.C Mandare la palla sotto alla rete o tra la rete e il palo della rete.

7.D Un giocatore che colpisce una palla che poi atterra fuori dai limiti del campo o sul proprio lato del campo.

7.E Incapacità di un giocatore di restituire la palla prima che rimbalzi due volte sul proprio campo o per un giocatore che usa una sedia a rotelle nel restituire una palla prima che rimbalzi tre volte sul proprio campo.

- 7.F Violazione delle regole del Titolo IV, Titolo IX e Titolo XI.
- 7.G Un giocatore o l'abbigliamento di un giocatore o la racchetta di un giocatore che entra in contatto con il sistema di rete, i pali della rete o il campo dell'avversario, quando la palla è in gioco.
- 7.H Dopo il servizio, la palla entra in contatto con un giocatore o qualsiasi cosa il giocatore indossa o porti, tranne che la racchetta o la mano o le mani del giocatore a contatto con la racchetta e sotto il polso. Se il giocatore è in procinto di cambiare mano con entrambe le mani sulla racchetta o sta tentando un colpo a due mani e una delle due mani viene colpita sotto il polso, purché le mani del giocatore siano in contatto con la racchetta, la palla è ancora in gioco.
- 7.I Una palla in gioco che viene fermata da un giocatore prima che diventi non giocabile (ad esempio, prendere o fermare una palla in volo prima che entri in contatto con la superficie di gioco).
- 7.J Dopo il servizio, una palla che entra in contatto con qualsiasi oggetto permanente prima di rimbalzare sul campo.
- 7.K Una volta che la palla è in gioco, un giocatore colpisce la palla prima che passi il piano immaginario della rete.
- 7.L Un giocatore che trasporta o trascina (palla non colpita di netto) deliberatamente la palla sulla racchetta mentre esegue il servizio o durante uno scambio.
- 7.M Un ostacolo chiamato/segnalato da un giocatore, ma che l'arbitro considera non influente.
- 7.N Negli incontri non ufficiali, i giocatori possono avere ulteriori palle purché siano mantenute in modo che non siano visibili ai loro avversari durante il gioco (per esempio, in tasca). Se una di queste palle "aggiuntive", che un giocatore ha in tasca, cade sulla superficie di gioco durante lo scambio, deve essere dichiarato un fallo.

Titolo VIII

Le regole delle palle non valide

- 8.A Qualsiasi azione che interrompe il gioco si tradurrà in una palla non più valida, ovvero non in gioco o fine dello scambio.
- 8.B Un fallo chiamato da un arbitro o da un giocatore, o un fallo commesso da un giocatore, si tradurrà in una palla non in gioco.
- 8.C La presenza ostacolo chiamato/segnalato dall'arbitro o dal giocatore si tradurrà in una palla non in gioco. L'arbitro determinerà se l'ostacolo chiamato/segnalato dal giocatore è valido. Un ostacolo valido si tradurrà in una ripetizione del punto.
- 8.D Una palla in gioco che entra in contatto con un oggetto permanente dopo che è rimbalzata sul campo dell'avversario si tradurrà in una palla non in gioco. Il giocatore che ha effettuato il colpo/tiro vincerà lo scambio.
- 8.E Oltre alle violazioni della zona di non-volée, anche gli altri falli possono essere commessi solo quando la palla è in gioco. Le penalità per i falli (diversi dai falli non di zona di non-volée) sono normalmente applicate nel momento in cui vengono identificate (ad esempio, giocatore/posizione errata, distrazioni, doppi rimbalzi, ecc.), ma possono anche essere applicate in qualsiasi momento prima che si verifichi il servizio successivo.

Titolo IX

Le regole della zona di non-volée

- 9.A Tutte i colpi al volo devono essere eseguiti senza che si entri in contatto (racchetta, piedi, mani o altre parti del corpo) con la superficie della zona di non-volée. Per i giocatori che utilizzano sedie a rotelle, le ruote anteriori (più piccole) possono toccare la zona di non-volée durante un colpo.
- 9.B È un fallo se il giocatore che colpisce la palla al volo, mentre è nell'atto di tirare, tocca la zona di non-volée. Per i giocatori che utilizzano sedie a rotelle, le ruote anteriori (più piccole) possono toccare la zona di non-volée.
- 9.B.1 L'atto del colpo al volo include il movimento iniziale, la chiusura del movimento e lo slancio dell'azione (cosiddetto momentum)
- 9.B.2 Se la racchetta tocca la zona di non-volée durante il movimento di volo, prima o dopo aver contattato la palla, è un fallo.

- 9.C Durante l'atto del colpo al volo, è un fallo se nel momentum il giocatore entra in contatto con tutto ciò che è nella zona di non-volée, incluso il compagno del giocatore. Per i giocatori che utilizzano sedie a rotelle, le ruote anteriori (più piccole) possono toccare la zona di non-volée.
- 9.C.1 È un fallo anche se la palla diventa non valida (non più in gioco) prima che il giocatore entri in contatto con la zona di non-volée, per un tempo ragionevole (2-3 secondi).
- 9.D Se un giocatore ha toccato la zona di non-volée per qualsiasi motivo, quel giocatore non può colpire al volo la palla fino a quando entrambi i piedi non hanno preso contatto con la superficie di gioco completamente al di fuori della zona di non-volée. Una manovra come stare all'interno della zona di non-volée, saltare per colpire una palla al volo e poi atterrare al di fuori della zona di non-volée è un fallo. Se le ruote posteriori di una sedia a rotelle hanno toccato la zona di non-volée per qualsiasi motivo, il giocatore che utilizza una sedia a rotelle non può tirare al volo fino a quando entrambe le ruote posteriori non hanno preso contatto con la superficie di gioco al di fuori della zona di non-volée.
- 9.E Un giocatore può entrare nella zona di non-volée in qualsiasi momento, tranne quando quel giocatore sta colpendo la palla al volo.
- 9.F Un giocatore può entrare in contatto con zona di non-volée prima o dopo di un colpo di qualsiasi palla che rimbalza.
- 9.G Un giocatore può rimanere all'interno della zona di non-volée per colpire una palla che è rimbalzata. Non c'è violazione se un giocatore non esce dalla zona di non-volée dopo aver colpito una palla che rimbalza.
- 9.H Non vi è alcuna violazione se un giocatore colpisce la palla mentre il suo compagno è in contatto con la zona di non-volée.

Titolo X

Le regole del time-out

- 10.A Il Time-Out Standard.** Un giocatore o una squadra ha diritto a due time-out per partita da 11 o 15 punti ed a tre time-out per una partita da 21 punti.
- 10.A.1 Ogni periodo di time-out può durare fino a 1 minuto.
- 10.A.2 Il gioco può essere ripreso in anticipo se tutti i giocatori sono pronti.
- 10.A.3 Se una squadra ha dei time-out rimanenti, qualsiasi giocatore di quella squadra può chiamare un time-out prima che si verifichi il servizio successivo.
- 10.A.4 Prima che si verifichi un servizio, se un team chiama un time-out pur non avendo time-out rimanenti, non è prevista alcuna penalità.
- 10.A.5 L'arbitro annuncerà quando ci sono 15 secondi rimanenti. Alla fine del periodo di time-out, l'arbitro chiamerà "time in" e quindi chiamerà il punteggio quando tutti i giocatori sono pronti a giocare.
- 10.B Il Time-out medico.** Un giocatore che ha bisogno di cure mediche durante un incontro può richiedere un time-out medico all'arbitro.
- Una volta richiesto il time-out medico, devono essere utilizzate le seguenti linee guida:
- 10.B.1 L'arbitro deve immediatamente convocare in loco personale medico, o il direttore del torneo se non è presente personale medico, per valutare la situazione e prestare il primo soccorso appropriato.
- 10.B.1.a Quando il personale medico o il direttore del torneo arriva, l'arbitro deve avviare il timer di 15 minuti.
- 10.B.2 Se il personale medico, o il direttore del torneo se non è presente personale medico, determina che esiste una condizione medica valida, allora a quel giocatore saranno consentiti non più di 15 minuti per il time-out medico.
- 10.B.2.a Il time-out deve essere continuo e può durare fino a 15 minuti. Se il giocatore utilizza meno di 15 minuti, il tempo rimanente viene perso e nessun tempo medico aggiuntivo sarà disponibile per il giocatore durante l'incontro.
- 10.B.2.b Se il giocatore non può riprendere a giocare dopo il periodo di time-out medico di 15 minuti, nell'incontro verrà dichiarato un ritiro.
- 10.B.3 Se il personale medico, o il direttore del torneo se non è presente personale medico, determinano che non esiste alcuna condizione medica valida, al giocatore o alla

squadra verrà addebitato un time-out standard, se disponibile, e verrà emesso un avvertimento tecnico.

10.B.3.a Se non è disponibile un time-out standard, verrà emesso un fallo tecnico.

10.B.3.b Il time-out medico non è più disponibile per quel giocatore in quell'incontro.

10.B.3.c A ciascun giocatore può essere concesso un solo time-out medico richiesto in ogni incontro.

10.B.4 La regola 10.A.5. deve essere utilizzata per riprendere a giocare.

10.B.5 **Presenza di sangue.** Se è presente del sangue su un giocatore o sul campo, il gioco non può riprendere fino a quando l'emorragia non sia stata controllata e il sangue sui vestiti e sul campo non sia stato rimosso.

10.B.5.a Le questioni relative esclusivamente alla pulizia o al controllo del sangue saranno considerate un time-out arbitrale.

10.B.5.b La regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere a giocare.

10.C Il gioco continuo. Il gioco dovrebbe essere continuo, anche se i giocatori sono autorizzati a bere rapidamente una bevanda o ad utilizzare un asciugamano tra uno scambio e l'altro purché, a giudizio dell'arbitro, il flusso del gioco non sia influenzato negativamente.

L'arbitro chiama il punteggio quando il gioco deve essere ripreso.

10.D Il Time-out per l'attrezzatura. Ci si aspetta che i giocatori mantengano tutto l'abbigliamento e l'attrezzatura in buone condizioni per il gioco e ci si aspetta che utilizzino i time-out standard ed il tempo utile tra le partite e tra gli incontri per le regolazioni e per la sostituzione dell'attrezzatura di gioco. Se un giocatore o una squadra non hanno dei time-out disponibili e l'arbitro determina che è necessario un cambio o un aggiustamento dell'attrezzatura per una continuazione equa e sicura dell'incontro, l'arbitro può assegnare un time-out per l'attrezzatura fino a 2 minuti. La regola 10.A.5 verrà utilizzata per riprendere a giocare.

10.D.1 Le sistemazioni dell'abbigliamento e dell'attrezzatura che possono essere realizzate rapidamente sono consentite tra gli scambi (ad esempio, legare i lacci delle scarpe, pulire gli occhiali, regolare il cappello).

10.E Il tempo tra le partite. Il tempo standard tra una partita e l'altra è di 2 minuti. La regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere a giocare.

10.E.1 Tra una partita e l'altra, i giocatori possono utilizzare uno o entrambi i time-out della partita che dovrà iniziare. I giocatori devono informare l'arbitro, o i loro avversari se non c'è arbitro. Se una squadra torna a giocare prima dell'inizio di uno (o entrambi) time-out richiesti, la squadra mantiene il time-out per la partita che sta iniziando. I normali due minuti tra una partita e l'altra verranno utilizzati prima di qualsiasi time-out eventualmente richiesto.

10.F Tempo tra gli incontri. La pausa di tempo tra gli incontri è di 20 minuti. Se tutti i giocatori sono pronti a giocare prima di 20 minuti, l'incontro potrebbe iniziare in anticipo.

10.F.1 In un incontro di campionato (o di torneo) con incontro di spareggio: se il vincitore del tabellone dei perdenti (consolation/losers draw/bracket) sconfigge il vincitore del tabellone principale (main draw/bracket), allora deve essere giocato un incontro di spareggio. Il tempo standard tra l'incontro di campionato e l'incontro di spareggio è di 20 minuti.

10.G Incontro sospeso. Un incontro è sospeso a causa di circostanze inevitabili e deve essere ripreso con lo stesso battitore, con le stesse posizioni, con lo stesso punteggio e con gli stessi time-out di quando viene interrotta.

10.H Le altre regole di time-out.

10.H.1 Prima di un incontro o tra una partita e l'altra: prima dell'inizio di un incontro non possono essere presi né time-out medici né time-out standard. Un incontro non può iniziare fino a quando tutti i giocatori sono presenti e viene chiamato il punteggio iniziale. I time-out possono essere utilizzati prima dell'inizio della seconda o della terza partita in un incontro a due partite su tre.

10.H.2 Circostanze inevitabili: l'arbitro può chiamare un time-out arbitrale per affrontare circostanze improvvise che possono richiedere un'interruzione prolungata del gioco.

10.H.2.a Nell'interesse della sicurezza, se l'arbitro determina l'esistenza di una potenziale situazione medica (ad esempio, stanchezza da calore, colpo di calore, ecc.) e il giocatore non è in grado o si rifiuta di chiamare un time-out medico, l'arbitro è autorizzato a chiamare un time-out arbitrale e chiamare il personale medico o il direttore del torneo. I time-out medici richiesti dall'arbitro non saranno addebitati al giocatore.

10.H.2.b Il sanguinamento attivo deve essere affrontato conformemente alla regola 10.B.5.

10.H.2.c Le sostanze estranee presenti sul campo, come detriti, acqua o altri fluidi, devono essere rimosse e la superficie deve essere pulita.

10.H.2.d La regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere il gioco.

Titolo XI

Altre regole

- 11.A Il doppio Colpo.** La palla può essere colpita due volte, ma questo deve accadere durante un colpo involontario, continuo, monodirezionale, da parte di un giocatore. Se il colpo fatto durante l'esecuzione del servizio o durante uno scambio non è deliberatamente continuo, o non in una singola direzione, o la palla viene colpita da un secondo giocatore, è un fallo.
- 11.B Il cambio di mano.** Una racchetta può essere passata da una mano all'altra in qualsiasi momento.
- 11.C I colpi a due mani.** Sono consentiti colpi con impugnatura due mani.
- 11.D Il colpo mancato.** Un giocatore che manca completamente la palla quando tenta di colpirla non determina una modifica del gioco nello scambio. La palla rimane in gioco fino a quando non rimbalza due volte o fino a quando non si verifica qualsiasi altro fallo.
- 11.E La palla rotta o danneggiata.** Se è presente un arbitro, i giocatori possono appellarsi all'arbitro prima che si effettui il servizio per verificare se una palla è rotta o danneggiata. Se la richiesta viene fatta prima che si verifichi il servizio, l'arbitro interromperà il gioco, ispezionerà la palla e la sostituirà o la rimetterà in gioco. L'arbitro richiederà il punteggio. Negli incontri non ufficiali, i giocatori possono sostituire una palla danneggiata prima che si verifichi il servizio. Se un giocatore sospetta che la palla sia rotta o che si rompa dopo il servizio, il gioco deve continuare fino alla fine dello scambio. Se, a giudizio dell'arbitro, una palla rotta o danneggiata ha influito sull'esito di uno scambio, l'arbitro decreterà la ripetizione del punto con una palla sostitutiva. Nel gioco non arbitrato, se i giocatori non sono d'accordo sul fatto che una palla danneggiata abbia influito sull'esito dello scambio, lo scambio risulta valido.
- 11.F L'infortunio durante lo scambio.** Lo scambio continua fino alla sua conclusione nonostante un infortunio a uno dei giocatori.
- 11.G Il problema con l'attrezzatura del giocatore.** Uno scambio non verrà interrotto se un giocatore perde o rompe una racchetta o perde un oggetto, a meno che l'azione non si traduca in un fallo.
- 11.H Gli oggetti sul campo.** Se un oggetto che un giocatore indossa o trasporta cade sul suo lato del campo, a meno che l'oggetto non atterri nella zona di non-volée a seguito di una volée, la palla rimane in gioco anche se colpisce l'oggetto.
- 11.III Il piano della rete.** Attraversare il piano immaginario della rete prima di colpire la palla è un fallo. Dopo aver colpito la palla, un giocatore o qualsiasi cosa il giocatore indossa o stava trasportando può attraversare il piano della rete. Il giocatore non può toccare nessuna parte del sistema di rete, il campo dell'avversario o l'avversario mentre la palla è ancora in gioco.
- 11.I.1 Eccezione:** se la palla rimbalza nella parte ricevente del campo con abbastanza rotazione (spin) o se influenzata del vento, tale da farla tornare dall'altra parte della rete, il giocatore ricevente può attraversare il piano della rete (sopra, sotto o intorno al palo della rete) per colpire la palla. È un fallo se il giocatore ricevente (o qualsiasi cosa il giocatore ricevente stia indossando o trasportando) attraversa il piano della rete prima che la palla abbia attraversato il piano della rete verso il lato opposto. È un fallo se il giocatore tocca il sistema di rete, il campo dell'avversario o l'avversario mentre la palla è ancora in gioco.
- 11.J Le Distrazioni.** I giocatori non possono distrarre un avversario quando l'avversario sta per colpire la palla. Se a giudizio dell'arbitro si è verificata una distrazione, l'arbitro deve immediatamente chiamare un fallo per la squadra colpevole.
- 11.K I pali della rete.** I montanti di rete (comprese le ruote collegate, i bracci o altre costruzioni di supporto) sono posizionati fuori da limiti. È un fallo se un giocatore entra in contatto con il palo della rete mentre la palla è in gioco.
- 11.K.1** Una palla che entra in contatto con la rete, con il cavo della rete o con la corda tra i pali della rete, rimane in gioco.
- 11.L La Rete.**
- 11.L.1** La rete, i fili o le corde che reggono la rete sono posizionati (per lo più) sul campo. Pertanto, se la palla colpisce la parte superiore della rete o colpisce il filo o la corda della rete superiore e atterra sul campo, rimane in gioco.
- 11.L.2** Se la palla passa tra la rete e il palo, è un fallo contro il giocatore che l'ha tirata.

- 11.L.3 Un giocatore è autorizzato a girare intorno al palo della rete e attraversare la linea di estensione immaginaria della rete dopo aver colpito la palla, purché il giocatore o qualsiasi oggetto che indossava o trasportava non tocchi il campo avversario. Se il giocatore gira intorno al palo della rete e attraversa la linea di estensione immaginaria della rete ma non entra in contatto con la palla, verrà dichiarato un fallo.
- 11.L.4 Se un giocatore manda la palla nel campo avversario colpendo la rete, e poi la palla tornando in dietro rimbalza sulla rete una seconda volta senza essere toccata dall'avversario, il giocatore che ha effettuato il tiro vince lo scambio.
- 11.L.5 Per i sistemi di rete con una barra orizzontale che include una base centrale:
- 11.L.5.a Prima di andare oltre la rete, se la palla colpisce la barra orizzontale o la base centrale, è un fallo.
- 11.L.5.b Tranne che sul servizio, se la palla va oltre la rete e colpisce la base centrale, o qualsiasi parte della barra orizzontale, o la palla rimane bloccata tra la rete e la barra orizzontale, verrà chiamata una ripetizione del punto. Oltre che sul servizio, se la palla va oltre la rete e rimbalza sul campo e poi esegue una delle 3 azioni sopra elencate, si verificherà una ripetizione del punto.
- 11.L.5.c Sul servizio, se la palla colpisce la barra orizzontale o la base centrale o viene catturata tra la rete e la barra orizzontale dopo aver superato la rete, è un fallo.
- 11.L.5.d Qualsiasi malfunzionamento di un sistema di rete durante il gioco è considerato un ostacolo.
- 11.M I tiri intorno al palo della rete.** Un giocatore può rimandare la palla facendola passare all'esterno del palo della rete.
- 11.M.1 La palla non ha bisogno di viaggiare necessariamente al di sopra della rete o del suo piano immaginario.
- 11.M.2 Non ci sono restrizioni sull'altezza, il che significa che un giocatore può tirare la palla facendola passare di fianco al palo della rete a qualsiasi altezza.
- 11.N Una sola racchetta.** Un giocatore non deve usare o non può disporre più di una racchetta durante uno scambio. Una violazione di questa regola è un fallo.
- 11.O Il possesso della racchetta.** Un giocatore deve avere il possesso della racchetta quando entra in contatto con la palla, ovvero deve impugnarla e non può lanciarla per colpire la palla. Una violazione di questa regola è un fallo.
- 11.P Le apparecchiature elettroniche.** I giocatori non devono indossare o utilizzare alcuna forma di cuffie o auricolari durante le fasi di gioco della competizione. Eccezione: sono consentiti apparecchi acustici prescritti o necessari.

Titolo XII

I tornei ufficiali (sanctioned)

- 12.A Le categorie di eventi**
 Uomini: Singolare e doppio.
 Donne: Singolare e doppio.
 Misto: Doppio.
 Sedia a rotelle: Singolare e doppio.
- 12.A.1 Negli eventi descritti per genere, solo i membri di questo genere sono autorizzati a giocare.
- 12.A.2 Doppio misto - Una squadra di doppio misto è composta da un giocatore di genere maschile e da una giocatrice di genere femminile.
- 12.A.3 I giocatori che utilizzano sedie a rotelle possono giocare nel doppio maschile, nel doppio femminile o nel doppio misto con compagno normodotato nella categoria standard o nel doppio su sedia a rotelle.
- 12.B Le opzioni di punteggio del torneo.** L'opzione di punteggio consigliata per un torneo è quella di due partite su tre a 11 punti, vincendo con 2 punti di vantaggio (11 by 2). Altre opzioni includono: tre partite su cinque a 11 punti, una sola partita a 15 o una sola partita a 21. Tutti i formati decretano la vittoria con la differenza di 2 punti di vantaggio. I Round Robin (gironi) possono anche prevedere una sola partita a 11 punti, da vincere con 2 punti di vantaggio, purché il tabellone abbia quattro o più squadre.
- 12.C I formati dei tornei.** Ci sono cinque formati di torneo che possono essere utilizzati. Il formato è in genere scelto del direttore del torneo.

- 12.C.1 Eliminazione singola con consolazione. Il primo giocatore o squadra a segnare il punto vincente dell'incontro, con un margine di almeno 2 punti, vince. I perdenti di tutti i turni entrano in un tabellone di consolazione (consolation draw/bracket), giocando per la medaglia di bronzo/terzo posto e vengono eliminati dopo una seconda sconfitta. Gli ultimi due giocatori o squadre del tabellone principale (main draw/bracket) giocano per le medaglie d'oro/primo posto e argento/secondo posto.
- 12.C.2 Doppia eliminazione. Il primo giocatore o squadra a segnare il punto vincente dell'incontro, con un margine di almeno 2 punti, vince. Una sconfitta metterà il perdente nella fascia di consolazione (losers draw/bracket). I giocatori o le squadre vengono definitivamente eliminati dopo una sconfitta nel tabellone di consolazione. Il vincitore del tabellone di consolazione giocherà contro il vincitore del tabellone principale (main draw/bracket) per contendersi la vittoria del torneo. Se il vincitore del tabellone di consolazione sconfigge il vincitore del tabellone principale, allora deve essere giocato un incontro finale di spareggio per determinare le medaglie d'oro/primo posto e argento/secondo posto. Il giocatore o la squadra che perde la finale del tabellone di consolazione, riceverà la medaglia di bronzo/terzo posto.
- 12.C.3 Round Robin. Tutti i giocatori o le squadre giocano l'uno contro l'altro. Gli incontri possono utilizzare una qualsiasi delle opzioni di punteggio del torneo approvate (Cfr. articolo 12.B). Il vincitore è determinato in base al numero di incontri vinti. Se due o più squadre sono in parità:
- 12.C.3.a Primo livello di spareggio: numero di incontri testa a testa vinti.
- 12.C.3.b Secondo livello di spareggio: differenziale di punti di tutte gli incontri giocati. (ad esempio, la squadra A ha vinto il primo incontro 11-8, 11-4, quindi avrebbe avuto un differenziale di punti di +10. La squadra A vince poi il secondo incontro 11-9, 2-11, 11-6 ed avrebbe un differenziale di punti di -2. Questo darebbe loro un totale per il girone di +8.)
- 12.C.3.c Terzo livello di spareggio: differenziale di punti sul testa a testa.
- 12.C.3.d Quarto livello di spareggio: differenziale di punti contro la squadra più alta. (ad esempio, se le squadre sono a pari merito per il secondo posto, si calcolano i differenziali di punti rispetto alla squadra al primo posto).
- 12.C.4 Pool Play. I partecipanti sono divisi in due o più gruppi di giocatori. Ogni gruppo gioca un Round Robin per determinare le qualificazioni che mettono i giocatori in un tabellone playoff (di norma a livello di quarti di finale) a eliminazione singola o doppia eliminazione.
- 12.C.5 Non-Pool Play. Si tratta di un formato che combina il Round Robin con un tabellone ad eliminazione. I partecipanti sono teste di serie in base ai risultati ottenuti dal Round Robin e giocano un formato a eliminazione diretta o a doppia eliminazione con incontri due partite su tre a 11, una sola partita a 15 o una sola partita a 21. Ogni formato è vinto con 2 punti di vantaggio.
- 12.D I tabelloni e il seeding (teste di serie).** Un comitato sarà nominato dal direttore del torneo per classificare i giocatori e le squadre per definire in maniera equilibrata il tabellone.
- 12.E Gli avvisi per le gare.** È responsabilità di ogni giocatore controllare gli orari pubblicati per l'ora e il luogo di ogni incontro. Se viene apportata una modifica al programma dopo la pubblicazione iniziale, il direttore del torneo o il suo rappresentante designato notificherà ai giocatori le modifiche.
- 12.F L'abbandono e il ritiro**
- 12.F.1 Dopo che il punteggio iniziale è stato chiamato per avviare l'incontro, l'unica opzione disponibile per un giocatore/squadra, per interrompere il gioco fino al completamento, è **l'abbandono**.
- 12.F.2 Durante un incontro, se un giocatore/squadra non può continuare immediatamente dopo la scadenza del periodo di time-out medico di 15 minuti, verrà imposto un abbandono.
- 12.F.3 Il giocatore/squadra, durante l'incontro, deve comunicare una richiesta di abbandono all'arbitro o al giocatore/squadra avversario.
- 12.F.4 Il giocatore/squadra che richiede un abbandono durante un incontro, o un giocatore/squadra a cui è stato imposto un forfait basato sulle regole, avrà tutti i punteggi riportati secondo le linee-guida nella sezione Punteggio di Abbandono (Cfr. articolo 12.F.6.a).
- 12.F.4.a Se applicabile, un giocatore/squadra è ancora idoneo per giocare l'incontro successivo nello stesso tabellone/girone, anche dopo aver scelto un'opzione di abbandono per un incontro precedente.
- 12.F.4.b Un giocatore/squadra può richiedere un abbandono per qualsiasi incontro che egli dovrà iniziare nel proprio tabellone.
- 12.F.5 Ritiro:**

12.F.5.a Un giocatore/squadra può richiedere di ritirarsi da qualsiasi tabellone programmato che non sia stato avviato dal personale operativo del torneo.

12.F.5.b Se un giocatore/squadra ha completato un qualsiasi numero incontri, il giocatore/squadra può richiedere di ritirarsi da tutti i successivi incontri di quel tabellone. La richiesta deve essere effettuata prima che il punteggio iniziale venga chiamato per cominciare l'incontro.

12.F.5.c Il giocatore/squadra deve presentare la richiesta di ritiro al direttore del torneo, al giudice-arbitro o al personale dell'ufficio operativo.

12.F.5.d Il giocatore/squadra ritirato sarà rimosso da qualsiasi futura partecipazione al tabellone specifico.

12.F.5.e Il giocatore/squadra ritirato avrà tutti i punteggi riportati secondo le linee-guida nella sezione Punteggio di Ritiro. (Cfr. regola 12.F.7)

12.F.6 Linee-guida sul punteggio in caso di forfait, espulsioni e abbandono

12.F.6.a Per il giocatore/squadra che decide di abbandonare, verrà segnato il punteggio effettivo al momento dell'abbandono. Agli avversari saranno assegnati tutti i punti necessari per il corretto completamento dell'incontro, garantendo un margine di due punti.

Ad esempio, in Gara 1 di un incontro 2 su 3, una squadra con 10 punti si ritira quando il punteggio è 10-5 a suo favore. I punteggi finali saranno registrati, a favore degli avversari, come: "12-10, 11-0".

I punteggi di gioco dopo un forfait devono essere segnalati come: (Formato 2/3) "11-0, 11-0" --- (Formato 15 o 21) "15-0" o "21-0".

12.F.6.b Se un giocatore/squadra sceglie di abbandonare o un forfait è stato imposto per l'incontro, (e l'opzione di ritiro non è stata scelta) il giocatore/squadra può continuare a competere in tutte i prossimi incontri.

12.F.6.c Tutti i punteggi precedenti degli incontri completati, prima di un'espulsione, di un forfait o dell'abbandono di un giocatore, verranno mantenuti.

12.F.7 Linee guida sul punteggio per gli incontri rimanenti in caso di ritiro

12.F.7.a formato 2 su 3: 0-0, 0-0

formato a 15: 0-0

formato a 21: 0-0

12.F.7.b I punteggi per tutti gli incontri completati prima della richiesta di ritiro saranno mantenuti.

12.G **La garanzia di un minimo di due incontri.** In tutti i tornei approvati, (sanctioned) ogni giocatore regolarmente iscritto ha diritto a partecipare ad un minimo di due incontri in programma per ogni evento a cui si è registrato.

12.H **La programmazione degli incontri.** Un giocatore non è autorizzato a partecipare a più eventi programmati nello stesso giorno con un intervallo di tempo sovrapposto.

12.I Le gare di doppio. Una squadra di doppio è composta da due giocatori che soddisfano i requisiti di classificazione per partecipare ad una particolare divisione.

12.I.1 In un evento basato sulla valutazione delle abilità (skill level o skill rating), il giocatore con un valore più alto determina il livello di abilità (skill level o skill rating) della squadra. In un evento per adulti (dai 18 anni in su) basato sulla fascia d'età (age level), l'età più bassa del membro più giovane della coppia ne determinerà la classificazione per età (age level). I giocatori possono giocare in una divisione più giovane a meno che non sia proibito da regole aggiuntive della Federazione.








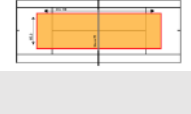

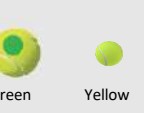

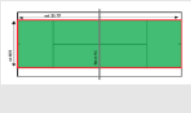

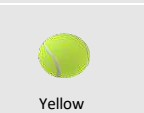


12.I.1 I ragazzi (di età inferiore a 18 anni) devono partecipare agli eventi (divisioni/categorie) juniores per i quali sono idonei in base alla loro all'età. Se un evento juniores non è disponibile o non ha abbastanza partecipanti per poter essere avviato, o su autorizzazione del direttore del torneo, i ragazzi possono giocare nella divisione degli adulti, ovvero negli eventi per giocatori di età pari o superiore a 18 anni.

12.J **Il cambio del compagno di coppia.** La modifica del compagno di gioco può essere effettuata prima dell'incontro del primo turno, con il consenso del direttore del torneo, se la modifica è dovuta ad infortunio, malattia o circostanze al di fuori del controllo del giocatore.


12.J.1 In nessun caso è possibile effettuare un cambio di compagno dopo che è iniziato l'incontro della coppia di giocatori.

12.K **Il cambio del campo di gioco.** Nei tornei ufficiali, il direttore del torneo, o un suo funzionario designato, può decidere sul cambio del campo di gioco dopo il completamento di un incontro o di una partita, se tale cambiamento si adatta alle migliori condizioni degli spettatori o del gioco.


Appendice VII Minitennis



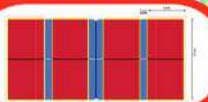


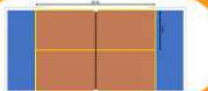


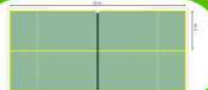



| Appendice VII Regolamento Minitennis | Palla | | Racchetta | Campo Didattico | Campo di Gara | Sistema di Punteggio |
|--|--|---------------------|--|--|--|---|
| Livello FJP | | | | | | |
|  |  | Red | Fino a 19 inch. (DELFINO) Fino a 21 inch. (SUPER DELFINO) |  |  | Sistema di punteggio: <ul style="list-style-type: none"> Due set su tre a 6 punti; Ogni punto equivale ad un game; Sul 6 pari si gioca un punto secco; Cambio battuta ogni 2 punti; Cambio campo alla fine del set; Palla di gara: RED |
|  |  | Orange Green | Fino a 21 inch. (CERBIATTO) Fino a 23 inch. (SUPER CERBIATTO) |  |  | Sistema di punteggio: <ul style="list-style-type: none"> Un set a sei game; No Ad (sceglie chi serve); Sul 6 pari TB a 7 punti; Palla di gara: ORANGE |
|  |  | Green Yellow | Fino a 25 inch. (COCCODRILLO) Fino a 26 inch. (SUPER COCCODRILLO) |  |  | Sistema di punteggio: <ul style="list-style-type: none"> Due set su tre; No Ad (sceglie chi serve); Eventuale terzo set: TB a 10 punti; Palla di gara: GREEN |
|  |  | Yellow | Junior o Normale (CANGURO) Normale (SUPER CANGURO) |  |  | Sistema di punteggio: <ul style="list-style-type: none"> Due set su tre; No Ad (sceglie chi serve); Eventuale terzo set: TB a 10 punti; Palla di gara: <p>NB: Per quanto non contemplato dal seguente regolamento, si fa riferimento alle Carte Federali.</p> |

Appendice VIII Minipadel




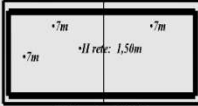
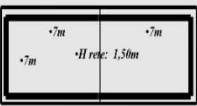







ELEMENTI DI GIOCO MINI - PADEL



| LIVELLO | PALLA | RACCHETTA | CAMPO | PUNTEGGIO |
|---------------|--|--|---|---|
| RED |  |  Fino a 17inch. Junior |  | <p>Sistema di punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Due set su tre a 6 punti. (Ogni punto equivale ad un game). • Sul 6 pari si gioca un punto secco. • Un servizio a disposizione. • Cambio battuta ogni 2 punti. (Cambio campo alla fine del set). • Palla di gara: RED = ORANGE |
| ORANGE |  |  Junior |  | <p>Sistema di punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un set a set game. (Sul 6 pari TB a 7 punti); • No Ad (sceglie chi risponde); • Un servizio a disposizione, dietro la riga; • Si può giocare in singolare. Lungolinea. • Si gioca può giocare in doppio. Campo ORANGE. • Palla di gara: ORANGE = GREEN |
| GREEN |  |  Da Junior a Standard |  | <p>Sistema di punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Due set su tre. (Eventuale terzo set: TB a 10 punti); • No Ad (sceglie chi risponde); • Si può giocare in singolare. Lungolinea. • Si gioca può giocare in doppio. Campo GREEN. • Palla di gara: GREEN = YELLOW |
| YELLOW |  |  Standard |  | <p>Sistema di punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Due set su tre; • No Ad (sceglie chi risponde); • Eventuale terzo set: TB a 10 punti; • Palla di gara: YELLOW |

Appendice IX Minibeachtennis

| Livello FJP | Palla | Racchetta | Campo Didattico | Campo di Gara | Sistema di Punteggio |
|---|---|--|---|---|--|
|  |  Orange Stage 2 |  45x24x3,8 cm Mini Beach Tennis Fino U12 |  7x14m Rete H1,50 |  7x14m Rete H1,50 | <p>Sistema di punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Due set su tre al 4 games o un set al 6 games; • Sul 3 pari si gioca un tie-break; • Cambio battuta ogni game; • Palla di gara: ORANGE STAGE 2 |
|  |  Orange Stage 2 |  50x26x3,8 cm Mini Beach Tennis Da U14 |  8x16m Rete H1,70 |  8x16m Rete H1,70 | <p>Sistema di punteggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un set a nove games o 2 set su tre ai 6 games; • Eventuale terzo set long TB ai 10 punti; • Sul 6 pari TB a 7 punti; • Cambio battuta ogni game; • Palla di gara: ORANGE STAGE 2 |

Appendice X

ACCORDO PER LA PREPARAZIONE ALL'ATTIVITÀ AGONISTICA

PARTI SOTTOSCRITTE

ATLETA _____ (“**Atleta**”), nato a _____, il _____, C.F. _____, n° di tessera FITP _____ residente in _____ via _____, rappresentato dal genitore/legale rappresentante _____, nato a _____, il _____, C.F. _____, n° di tessera FITP _____, indirizzo di posta elettronica _____

e

AFFILIATO DI APPARTENENZA (“Affiliato 1”)

_____, con sede in _____, Via _____, con impianto (l’**“Impianto”**) in _____ P.Iva / Codice fiscale _____, codice di affiliazione _____ indirizzo di posta elettronica _____ iscritto nel Registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche del Dipartimento per lo Sport della Presidenza del Consiglio dei Ministri ai sensi del d.lgs. 39/2021 al n° _____, in persona del legale rappresentante *pro tempore* _____, nato a _____, il _____, C.F. _____, n° di tessera FITP _____;

e

AFFILIATO PRESSO IL QUALE L'ATLETA SI ALLENA (“Affiliato 2”, unitamente all’Affiliato 1, gli “Affiliati”) _____, con sede in _____, Via _____, con impianto (l’**“Impianto”**) in _____ P.Iva / Codice fiscale _____, codice di affiliazione _____ indirizzo di posta elettronica _____ iscritto nel Registro nazionale delle attività sportive dilettantistiche del Dipartimento per lo Sport della Presidenza del Consiglio dei Ministri ai sensi del d.lgs. 39/2021 al n° _____, in persona del legale rappresentante *pro tempore* _____, nato a _____, il _____, C.F. _____, n° di tessera FITP _____;

di seguito, complessivamente, le “**Parti**”.

PREMESSO CHE:

- a) gli Affiliati svolgono attività sportiva esclusivamente dilettantistica e l’attività oggetto del presente accordo è anch’essa dilettantistica;
- b) l’Affiliato 1 intende avvalersi del tesseramento agonistico dell’Atleta e delle sue prestazioni sportive per lo svolgimento dell’attività sportiva individuale ed a squadre nella disciplina del _____;
- c) l’Atleta, ancorché tesserato a favore dell’Affiliato 1 con tessera “atleta”, al fine di migliorare la propria preparazione agonistica nella disciplina del _____, intende svolgere allenamenti presso l’Affiliato 2, avvalendosi anche dei tecnici federali operanti presso tale struttura.
- d) l’Affiliato 1 dichiara e garantisce di non opporsi a che l’Atleta si alleni presso l’Affiliato 2
- e) l’Affiliato 2 mette a disposizione dell’Atleta l’impianto e i propri tecnici federali;
- f) l’Atleta rimane libero di svolgere qualsiasi ulteriore attività che non sia incompatibile con gli impegni che lo stesso Atleta assume con la sottoscrizione del presente accordo.

* * *

Tutto ciò premesso le Parti addivengono alla stipula del presente accordo (l’“Accordo”), disciplinato dal seguente

DISPOSITIVO

ARTICOLO 1 – PREMESSE

1. Le premesse costituiscono parte integrante e sostanziale dell’Accordo.

ARTICOLO 2 - DURATA

1. L’Accordo ha durata dal _____ al _____, senza possibilità di rinnovo tacito.

ARTICOLO 3 – OBBLIGHI DELLE PARTI

1. L’Atleta e l’Affiliato 1 si obbligano a concordare un programma di allenamento agonistico per la durata dell’Accordo (il “**Programma di allenamento**”), in cui dovrà essere dettagliatamente indicata l’attività sportiva che l’Atleta svolgerà presso l’Affiliato 2 ai fini della propria preparazione agonistica.
2. L’Atleta si obbliga ad osservare ed a seguire il Programma di allenamento concordato con l’Affiliato 1 ed a rispondere alle convocazioni per la partecipazione ai campionati a squadre dell’Affiliato 1.
3. Ai fini dell’attuazione del Programma di allenamento, l’Affiliato 2 si impegna ad assicurare all’Atleta le condizioni necessarie per una preparazione tecnica adeguata al suo livello di gioco: in particolare assume a proprio carico le spese e gli oneri relativi a quanto di seguito previsto:
 - a) messa a disposizione dell’Impianto e delle strutture sportive a questo annesse;
 - b) tecnico con qualifica federale _____ nella persona del Sig. _____;

[barrare le caselle eventualmente interessate]

- preparatore fisico con qualifica federale _____ nella persona del Sig. _____;
- trasferte per la partecipazione a gare e tornei, compresi vitto e alloggio;

- iscrizione e accompagnamento tecnico ai tornei;
- collaborazione per il reperimento di contratti di sponsorizzazione tecnica;
- altro _____.

4. A fronte degli obblighi assunti dall’Affiliato 2 ai sensi del precedente comma3., l’Atleta verserà a favore dello stesso Affiliato 2 l’importo di euro _____ oltre IVA se dovuta. Tale corrispettivo sarà versato dall’Atleta nei seguenti termini e modalità:

ARTICOLO 4 – TESSERAMENTO E PRESTAZIONI SPORTIVE

1. Durante la durata del presente accordo l’Atleta si obbliga nella sua qualità di atleta dilettante, ex articolo 81, comma 1, lett. m) DPR 917/86, a tesserarsi “atleta” e a rendere le proprie prestazioni sportive in favore dell’Affiliato 1 per la disciplina del _____.
2. L’Affiliato 2 prende atto ed accetta che, in costanza di tesseramento per l’Affiliato 1, non potrà essere rappresentato dall’Atleta in alcuna competizione individuale e a squadre riconosciuta dalla FITP avente ad oggetto la disciplina del _____.
3. Fermo restando quanto previsto dal comma 1, gli Affiliati dichiarano di essere consapevoli che eventuali deroghe alla disciplina dei diritti sportivi previste dai regolamenti federali, con particolare riferimento allo *status* di “vivaio” dell’Atleta, potranno essere concesse unicamente ed a proprio insindacabile giudizio dal Consiglio federale della FITP, anche alla luce del presente Accordo.

ARTICOLO 5 – ESCLUSIONE DEL LAVORO SUBORDINATO

1. Le Parti escludono espressamente che l’impegno dell’Atleta possa integrare una qualsiasi forma di lavoro subordinato.

ARTICOLO 6 – ATTIVITÀ RIDOTTA – RINEGOZIAZIONE - RISOLUZIONE

1. Qualora l’Atleta non fornisca le prestazioni pattuite o le fornisca in misura ridotta con o senza giustificato motivo le Parti possono rinegoziare i termini dell’Accordo o risolverlo.

ARTICOLO 7 – INADEMPIMENTO

1. Il mancato o inesatto adempimento degli obblighi previsti agli artt. 3 e 4 comma1 sarà considerato grave ai sensi dell’articolo 1455 codice civile e consentirà alla parte non inadempiente di risolvere l’Accordo ai sensi dell’articolo 1456 c.c.

ARTICOLO 8 – DOMICILIO ELETTO

1. A tutti gli effetti del presente Accordo le Parti eleggono domicilio nei luoghi indicati in epigrafe, impegnandosi a dare comunicazione scritta delle eventuali variazioni.

ARTICOLO 9 – ESTRANEITÀ DELLA FITP

1. In nessun caso il buon fine dell’Accordo è garantito, sia a livello individuale sia in solido, dalla Federazione Italiana Tennis e Padel, che a nessun titolo può essere considerata parte del presente Accordo.

ARTICOLO 10 – CONTROVERSIE

1. Nei casi di controversie le Parti si impegnano ad adire la Commissione Tesseramenti della FITP, ed a rispettarne la decisione emessa salvo la facoltà di impugnativa.

ARTICOLO 11 - DEPOSITO

1. L'Accordo deve essere depositato, a pena di inefficacia, presso il Comitato regionale di appartenenza degli Affiliati, entro 30 giorni dalla data di stipulazione.

Ogni altro accordo integrativo o sostitutivo del presente, non depositato, è da considerarsi nullo e privo di ogni efficacia.

ARTICOLO 12 – RICHIAMO NORMATIVO

1. Le norme statutarie e regolamentari della FITP, nonché i principi e le regole emanate dal CONI, si intendono richiamate per quanto non previsto dal presente Accordo; in particolare le Parti dichiarano di essere a piena conoscenza delle disposizioni regolamentari della FITP e si impegnano a non porre in essere pattuizioni vietate dall'ordinamento federale.

Luogo e data _____
 L'Affiliato 1 _____ L'Affiliato 2 _____
 L'Atleta _____ e il suo rappresentante legale _____

APPROVAZIONE ESPRESSA

Le parti espressamente dichiarano che ogni clausola e patto dell'Accordo è stata oggetto di trattativa individuale e, ai sensi e per gli effetti degli artt. 1341 e 1342 codice civile, dichiarano di approvare espressamente le clausole di cui agli artt. 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11 e 12.

L'Affiliato 1 _____ l'Affiliato 2 _____
 L'Atleta _____ e il suo rappresentante legale _____

Il presente Accordo sottoscritto dalle Parti viene depositato presso il Comitato Regionale

Data _____

Appendice X 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 |
| Titolo V – Categorie di giocatori in carrozzina | “ | 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.

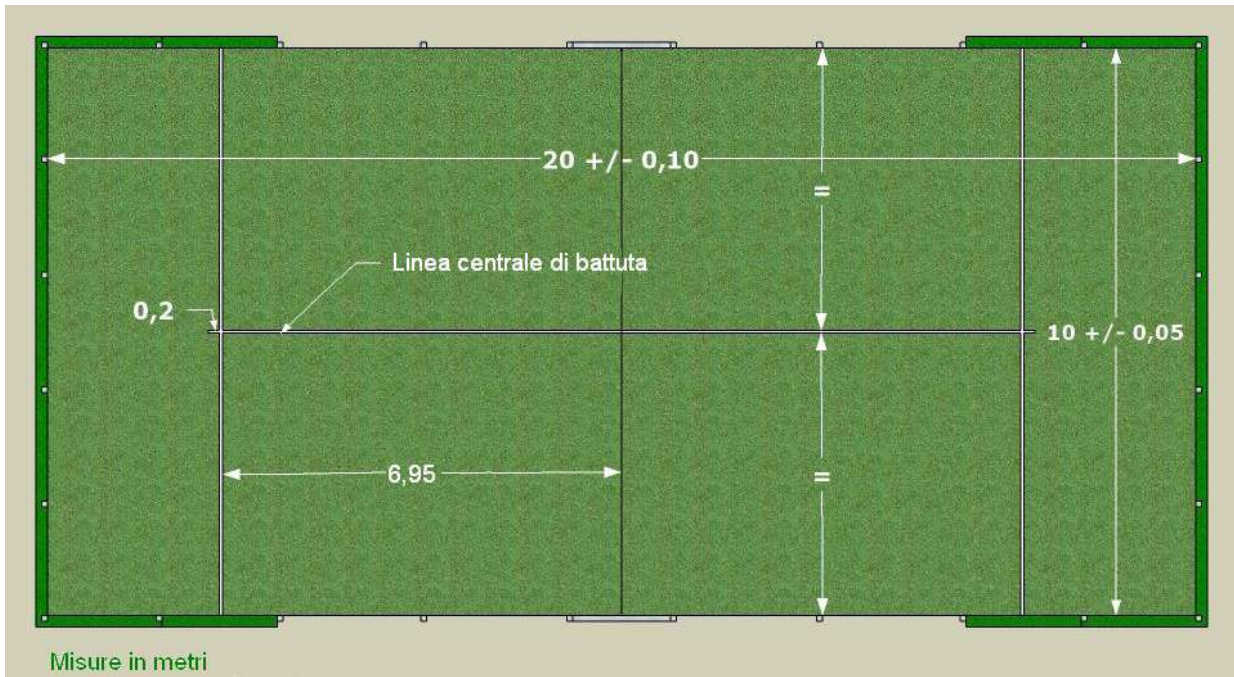
NOTA: le indicazioni in carattere maggiore ed in grassetto corsivo, come la presente, si riferiscono all’eventuale diversa previsione per il padel in carrozzina.

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%.



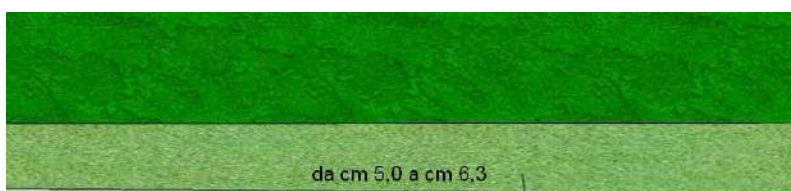
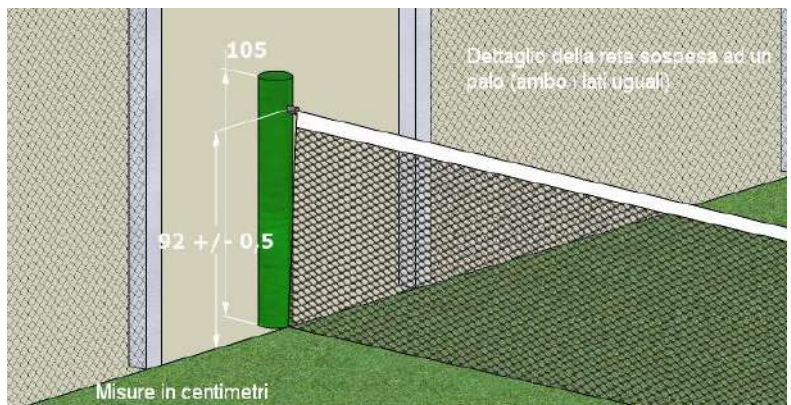
2. Il rettangolo è diviso a metà da una rete, ad entrambi i lati della quale, parallele ad essa e ad una distanza di m 6,95, sono tracciate le linee di battuta.

⁽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.

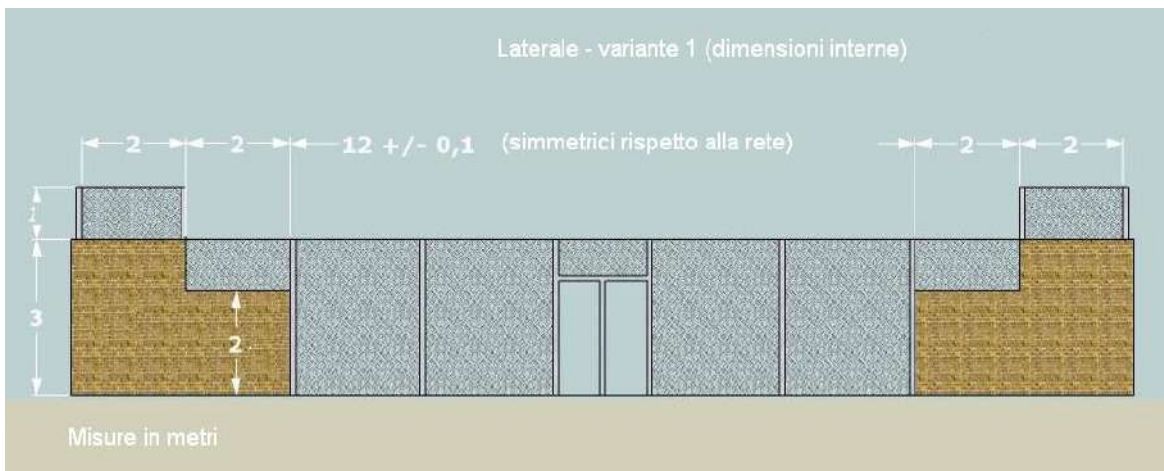


C2) – Laterali

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

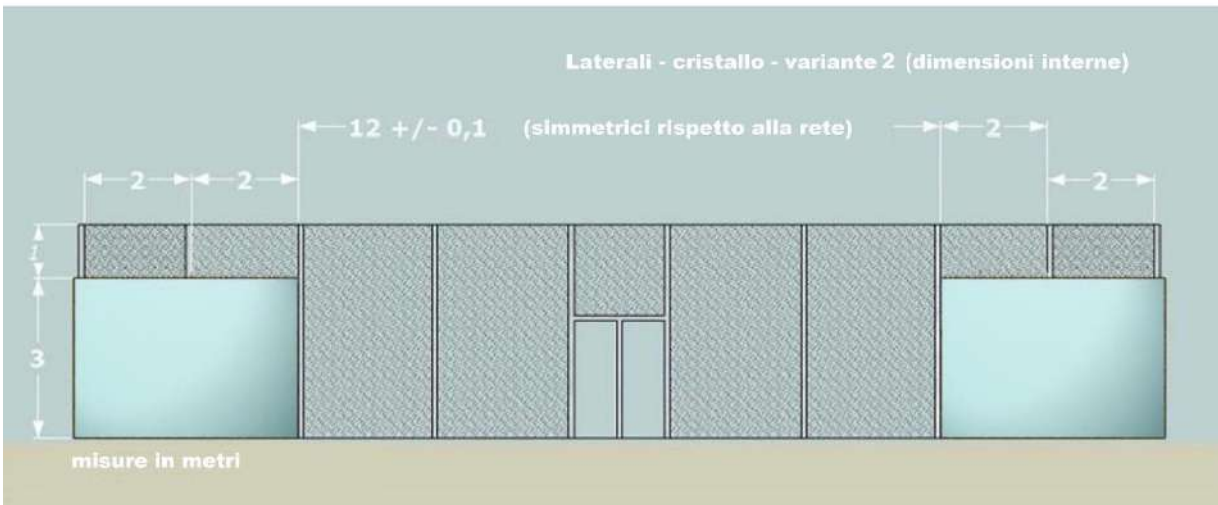
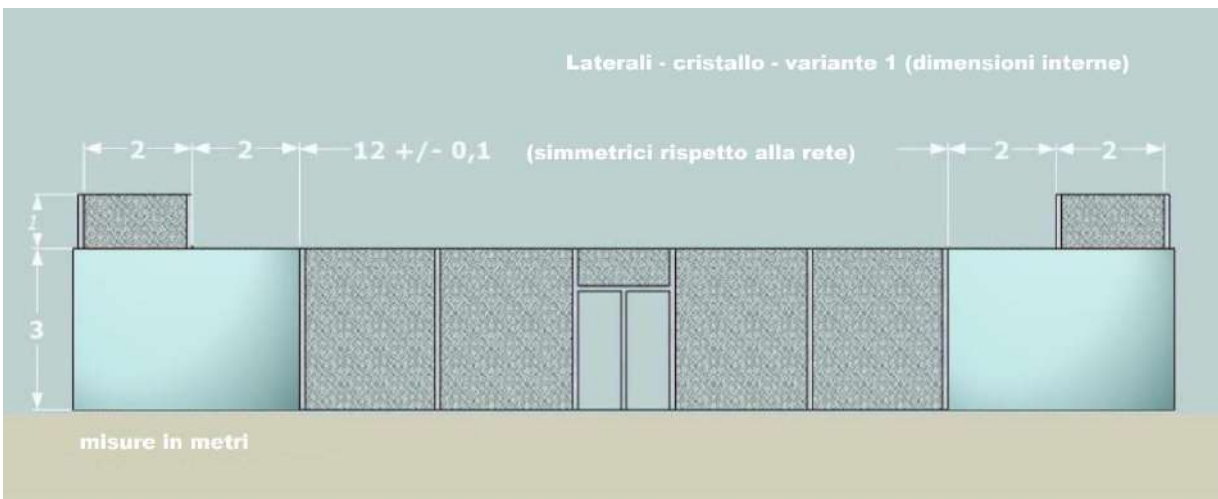
Composta da zone a scala di parete in entrambe le estremità, di 3 m di altezza per 2 m di lunghezza per il primo tratto e di 2 m di altezza per 2 m di lunghezza per la parte restante; zone di rete metallica completano la recinzione fino a 4 m di altezza per tutta la sua estensione.

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 ≥ 20% | Erba artificiale |
| Frizione | 0,4 ≤ μ ≤ 0,8 | Erba artificiale |

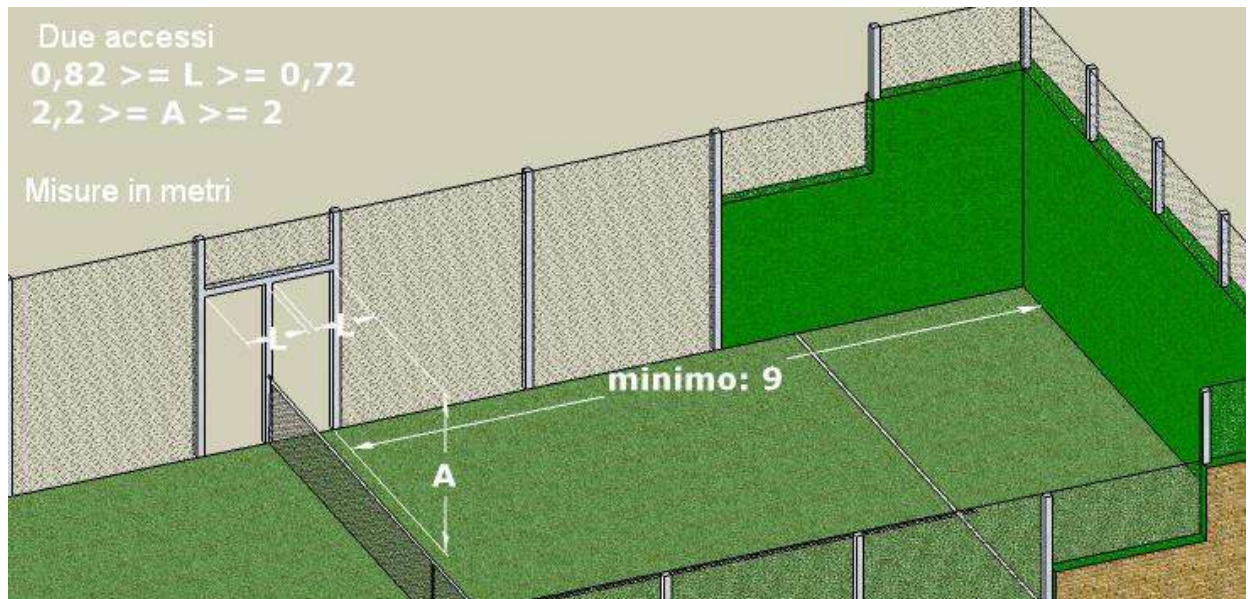
| | | |
|--------------------------------|--|----------------------------|
| Rimbalzo verticale della palla | $\geq 80\%$ | Erba artificiale Sintetici |
| Ricambio di sabbia | $\text{SiO}_2 \geq 96\%$ $\text{CaO} \leq 3\%$ Spigoli arrotondati Granulometria: 80% del peso $\varnothing 16 \text{ mm} - 1,25\text{mm}$ Lunghezza visibile della fibra 2mm-3mm | Erba artificiale |

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.



- 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

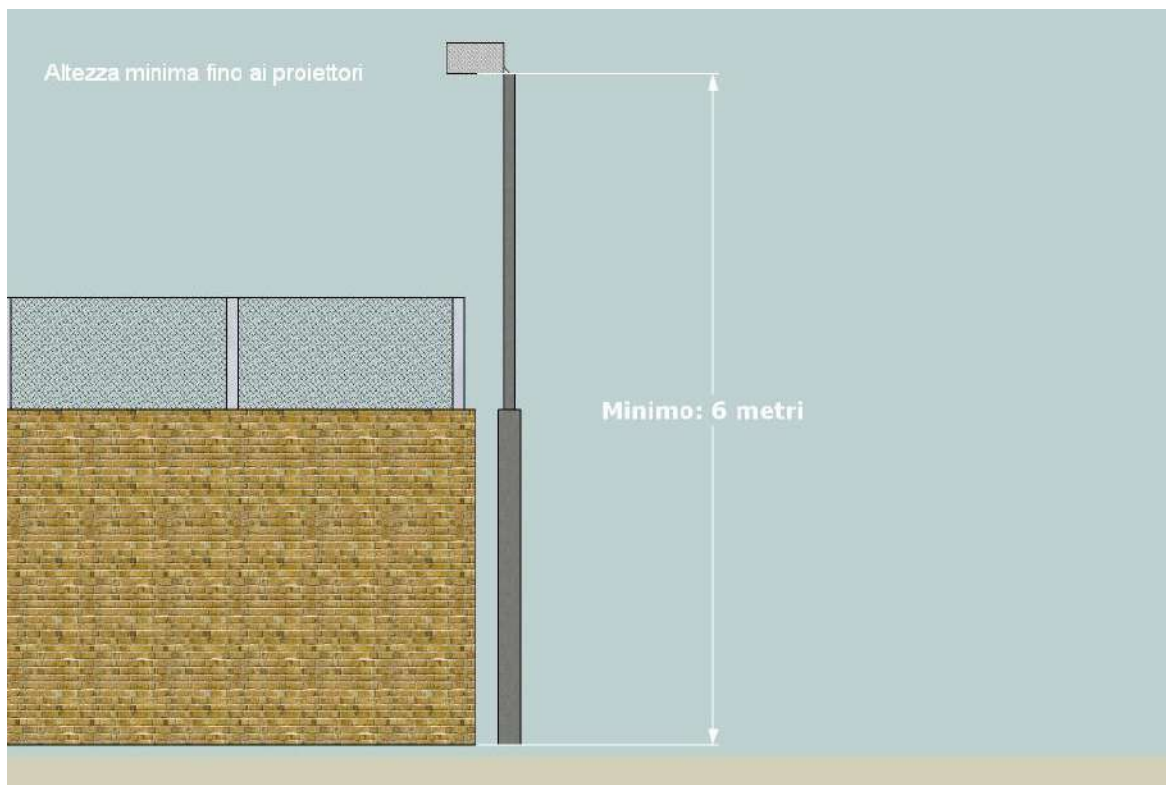
- Ciascuno dei due lati del campo deve avere due accessi. Non deve esserci alcun ostacolo fisico all'esterno del campo per uno spazio minimo di 2 m di larghezza, di 4 m di lunghezza per ciascun lato ed almeno 3 m di altezza. (v. figura)
- L'accesso deve essere protetto nei suoi tre lati, laterali e superiore, 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

- 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:
 - 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.
- 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

(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.

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? |
| Decisione: | <i>Sì, 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? |
| Decisione: | <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? |
| Decisione: | <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 poggiatesta, 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: | <i>Il giocatore che ha iniziato a battere all'inizio della partita, salvo che si verifichi quanto previsto nella Regola 6, lettera J).</i> |

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.

(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.*

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

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

⁽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.

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

- 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.
- 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? |
| 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

- La scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio.
- La coppia che vince il sorteggio può scegliere:
 - di battere o di ribattere nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie il lato del campo; oppure
 - il lato del campo dove stare nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie di battere o di ribattere; oppure
 - di lasciare la prima scelta agli avversari.
- 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. |

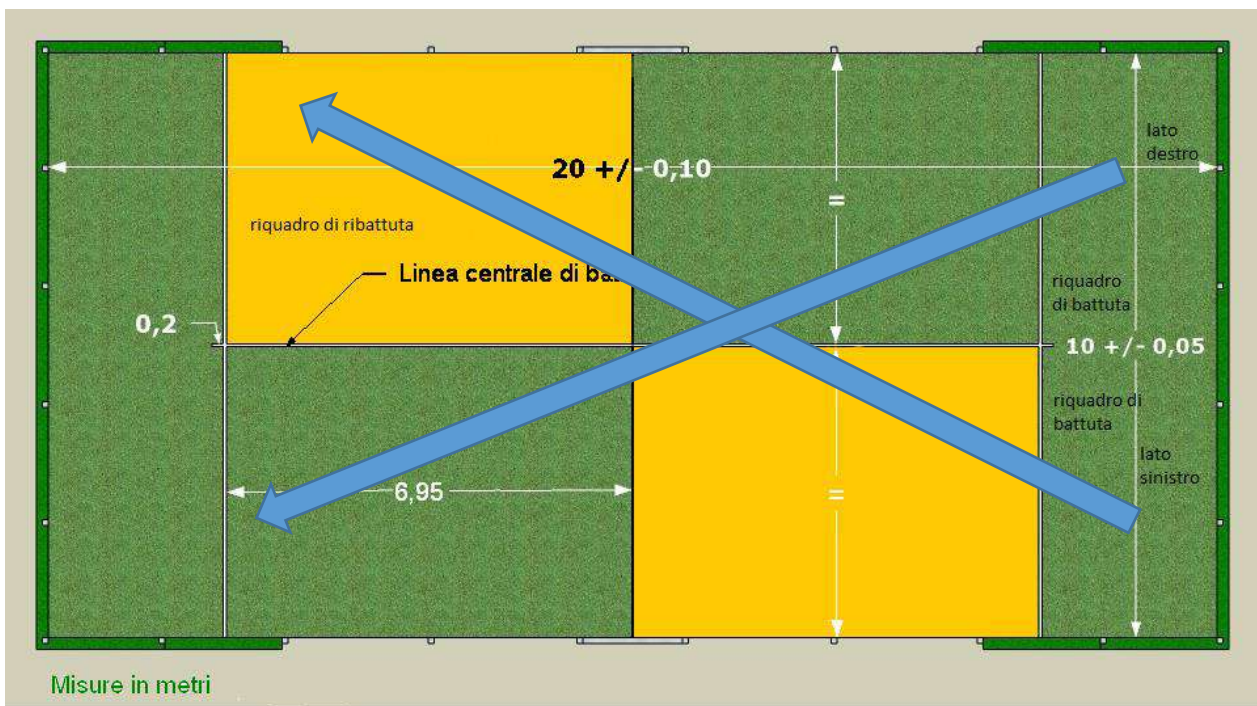
REGOLA 5 – Cambio del lato del campo

- Le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari.
- Nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.
- 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.
- 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.**
- 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: | <i>Sì, se la somma dei giochi della partita terminata è dispari; no, se la somma è pari.</i> |
| Caso 2: | Al termine del primo gioco di ciascuna partita, si deve cambiare campo. Si ha diritto ad un riposo? |
| Decisione: | <i>No, il gioco deve essere continuo e non c'è riposo.</i> |

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.**



(6) NOTA FITP: Un giocatore privo dell'uso di un braccio può lanciare la palla per il rimbalzo con 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:
 - a) nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;
 - b) 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;
 - c) 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;
 - d) 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;
 - e) 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;
 - f) 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. |

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 o due 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

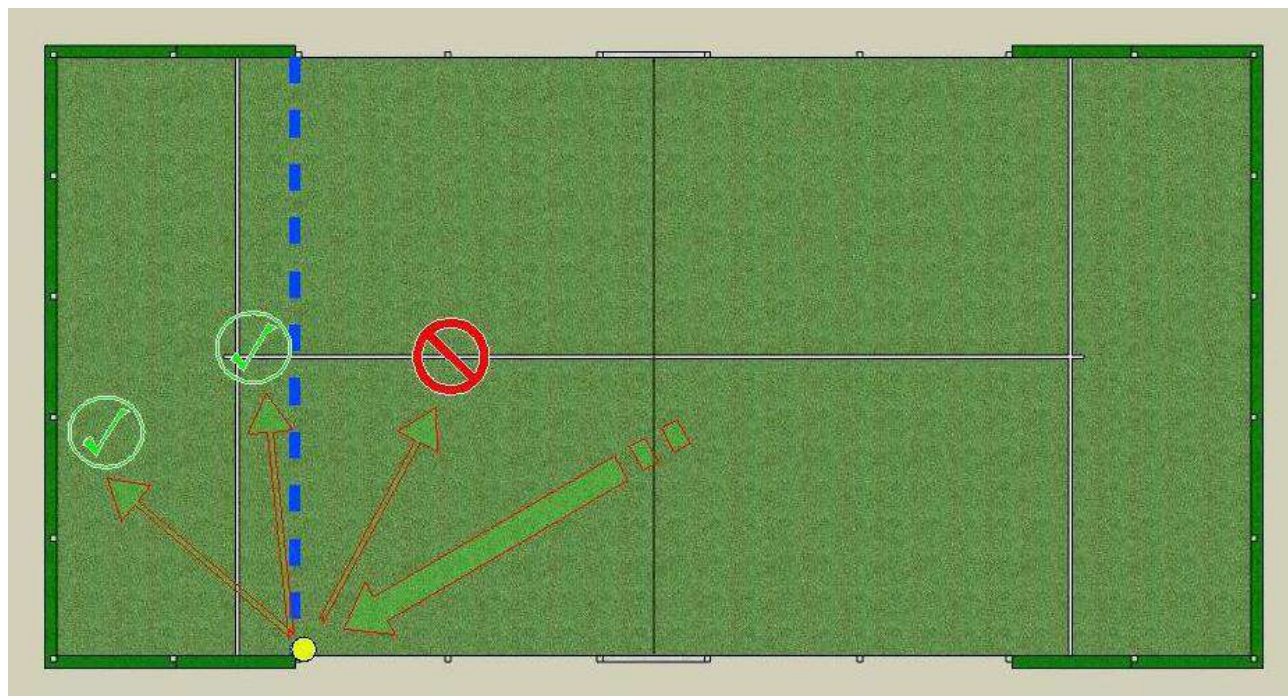
1. Il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo

(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.

(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 ribattrice, 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 ribattrice 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).



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, purché 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: | <i>Se è possibile giocare la palla fuori dal campo, è battuta nulla; altrimenti è fallo.</i> |

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 impreveduta 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"? |
| Decisione: | <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
 - a) nel primo caso (disturbo volontario), assegna il punto all'avversario e
 - b) 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? |
| Decisione: | 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. |

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, esca dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta;
 - 1) **Gioco autorizzato all'esterno.** Quando la palla, dopo aver rimbalzato esce dai limiti segnati del campo o attraverso l'ingresso, correttamente nel terreno, esce dal limite superiore della parete di fondo. Se esce dal limite superiore della parete laterale o dalla porta, si perde il punto quando rimbalza sul suolo per la seconda volta o tocca un elemento esterno estraneo al campo;
 - d) se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete;
 - e) **se 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;

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

- 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:

- 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;
- se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e in seguito rimbalza direttamente nel campo avversario;
- se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;
- 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;
- se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;
- se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al gioco (ad esempio, un'altra palla) sito nel campo avversario;
- 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 e la palla è conforme a quanto indicato ai punti da a) ad f) precedenti;
- 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;
- 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);
- "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: | No, il gioco continua. |

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 anti-sportivi 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.*
3. *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 al 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.*

ALLEGATI

Allegato n. 1

PROGRAMMA - REGOLAMENTO DI UNA COMPETIZIONE INDIVIDUALE

Art. 1 - Organizzazione

L'affiliato⁽¹⁵⁾ indice ed organizza un torneo di⁽¹⁶⁾ denominato la "COPPA⁽¹⁷⁾, dal al;⁽¹⁸⁾ la manifestazione è autorizzata da⁽¹⁹⁾ che ha approvato il presente programma-regolamento.

Art. 2 - Gare

Le gare in programma sono le seguenti⁽²⁰⁾

| | |
|---------------------------------------|------|
| gara n. 1 - singolare maschile | (21) |
| gara n. 2 - doppio maschile..... | (21) |
| gara n. 3 - singolare femminile | (21) |
| gara n. 4 - | (21) |

È previsto un numero massimo di giocatori o di coppie iscritte per ogni gara; non sono tuttavia disputate le gare di singolare che non raggiungano almeno otto (o sedici)⁽²²⁾ iscrizioni e quelle di doppio che non raggiungano almeno otto (o sedici)⁽²²⁾ coppie iscritte⁽²³⁾.

Art. 3 - Campi da gioco

Si gioca sui campi⁽²⁴⁾ con fondo in⁽²⁵⁾
 È facoltà del Giudice arbitro far disputare incontri anche su campi al coperto o con illuminazione artificiale o con fondo diverso.
 È altresì facoltà del Giudice arbitro far disputare gli incontri su campi di altri affiliati.

Art. 4 - Ammissione

Alla gara n. 1 possono iscriversi i giocatori di categoria (o classifica o fascia).....⁽²⁶⁾
 Alla gara n. 2 possono iscriversi i giocatori under (o over)⁽²⁷⁾ ecc.

Art. 5 - Iscrizioni

⁽¹⁵⁾ ragione sociale dell'affiliato organizzatore.

⁽¹⁶⁾ tennis, beach tennis, padel o tennis in carrozzina.

⁽¹⁷⁾ denominazione del torneo. L'indicazione è meramente esemplificativa.

⁽¹⁸⁾ periodo di svolgimento. È opportuno che ogni torneo inizi il sabato per terminare la seconda domenica successiva.

⁽¹⁹⁾ FITP, se approvato centralmente; Comitato regionale di appartenenza, negli altri casi.

⁽²⁰⁾ non possono essere indicate gare appartenenti a differenti tipologie di torneo, quali indicate nel Regolamento tecnico sportivo; depennare le ipotesi che non ricorrono o aggiungere eventuali limitazioni di ammissione a categorie od a settori di età

⁽²¹⁾ indicare il tipo di gara; per es.: singolare maschile di seconda categoria, singolare femminile di quarta categoria limitato a n.c., ecc.

⁽²²⁾ in mancanza di tale indicazione, tutte le gare in programma devono essere disputate, indipendentemente dal numero dei giocatori, ed i premi devono essere tutti assegnati.

⁽²³⁾ il numero minimo di otto o di sedici non è fisso; può essere indicato qualsiasi numero, a discrezione dell'affiliato organizzatore.

⁽²⁴⁾ all'aperto o al coperto o entrambi.

⁽²⁵⁾ indicare il tipo di fondo.

⁽²⁶⁾ se limitato ad una determinata categoria di giocatori o a gruppi specifici di classifica; la dizione non è applicabile per i tornei "open".

⁽²⁷⁾ se limitato ad un determinato settore di giocatori. Oppure una dizione più generica come: a tutte le gare possono iscriversi i giocatori di categoria o under

Le iscrizioni accompagnate dalla quota di €⁽²⁸⁾ per i singolari e di €⁽²⁸⁾, a testa, per i doppi, devono pervenire per iscritto (posta ordinaria od elettronica, fax, ecc.), entro e non oltre le ore 12 del giorno⁽²⁹⁾ o, per i tabelloni concatenati successivi al primo, entro e non oltre le ore 12 del secondo giorno antecedente l'inizio del relativo tabellone, secondo la programmazione disposta dal Giudice arbitro, a:

Circolo Tennis

Via.....

.....⁽³⁰⁾

indirizzo di posta elettronica.....

Oltre alle quote di cui sopra, ogni giocatore è tenuto a versare la quota FITP di €⁽³¹⁾, indipendentemente dal numero di prove a cui è iscritto.

Art. 6 - Tabelloni

Le gare si disputano con il sistema

- del tabellone di estrazione semplice
- dei tabelloni concatenati
- dei gironi,
- di estrazione con recupero dei perdenti,

con eventuali fasi preliminari di qualificazione ove gli iscritti superino il numero di⁽³²⁾; l'ammissione è determinata dalla classifica federale.

I tabelloni iniziali delle gare n. 1, 2, 3 ecc.⁽³³⁾ sono compilati alle ore 15 del giorno⁽³⁴⁾, a cura del Giudice arbitro (o del Direttore di gara, se non previsto), presso la sede del Circolo.

Le gare hanno inizio alle ore 9⁽³⁵⁾ del giorno..... e le finali sono disputate entro il giorno

È previsto inoltre il completamento delle sezioni in cui sono inseriti i giocatori⁽³⁶⁾

Art. 7 - Tesseramento

I giocatori devono possedere ed esibire la tessera atleta (agonistica o non agonistica, a seconda dei casi) del⁽³⁷⁾ valida per l'anno in corso; in difetto, si applicano le previsioni del Regolamento organico della FITP per la mancata presentazione della tessera.

Art. 8 - Limite degli incontri

Tutti gli incontri si disputano al meglio delle tre partite (due partite su tre) con applicazione della regola del tie-break a sette punti in tutte le partite.

**(solo per le gare non agonistiche, specificare il sistema di punteggio adottato)
(solo per le gare under e veterani, eventualmente aggiungere:)**

Si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi" (Regole di tennis - Appendice V); in tal caso, sul punteggio di "parità" si gioca un punto decisivo ed il ribattitore può scegliere da quale metà lato del campo (destra o sinistra) ricevere la battuta. Il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.

(solo per le gare veterani, aggiungere:)

Tutti i giocatori veterani (esclusi gli over 30 e gli over 35), in singolare, hanno diritto al riposo di dieci minuti dopo la seconda partita.

⁽²⁸⁾ quota valida per l'anno in corso. Ogni anno vengono fissate le nuove quote. I massimali sono raddoppiati se il torneo si svolge prevalentemente al coperto o con illuminazione artificiale.

⁽²⁹⁾ indicare sempre le ore 12 del secondo giorno precedente l'inizio del torneo.

⁽³⁰⁾ ragione sociale ed indirizzo dell'affiliato organizzatore.

⁽³¹⁾ quota valida per l'anno in corso.

⁽³²⁾ completare con il numero di 32 o 64 o altro numero in caso di tabellone di selezione.

⁽³³⁾ di quelle gare che iniziano il primo giorno.

⁽³⁴⁾ si raccomanda, per un criterio di uniformità, di compilare il tabellone sempre alle ore 15 del secondo giorno antecedente l'inizio del torneo.

⁽³⁵⁾ o altro orario.

⁽³⁶⁾ indicare "con classifica 3.1 e 4.1, nonché la sezione riservata ai giocatori non classificati" per le manifestazioni open o altra indicazione per quelli di categoria, ricordando che è obbligatorio concludere le sezioni in cui sono inseriti i giocatori con classifica 3.1 e 4.1, nonché la sezione riservata ai giocatori non classificati, mentre la conclusione di ogni altra sezione, ancorché realizzata, è meramente facoltativa.

⁽³⁷⁾ tennis, beach tennis, padel o tennis in carrozzina.

Art. 9 - Palle

Si gioca con le palle⁽³⁸⁾, nuove in ogni incontro ed il cambio delle stesse durante il gioco non è previsto, salva diversa determinazione del Giudice arbitro (o del Direttore di gara, se non previsto).

Art. 10 - Orario di gioco

Gli orari di gioco del giorno successivo sono affissi, tutti i giorni, entro le ore 19,(39) presso la sede del Circolo.

I giocatori che non vi si attengano sono esclusi dalla gara e, a carico degli stessi, possono essere presi provvedimenti disciplinari.

Art. 11 - Arbitraggio

Tutti i giocatori, a richiesta del Giudice arbitro (o del Direttore di gara, se non previsto) sono tenuti a prestarsi per l'arbitraggio di almeno un incontro al giorno.

Art. 12 - Responsabilità

Il Comitato organizzatore declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni accidentali che dovessero occorrere ai giocatori.

Art. 13 – Monte premi

Il monte-premi delle gare è di complessivi euro (solo per le gare agonistiche non giovanili), suddivisi secondo la seguente tabella:

| | Tabellone da 32 | Tabellone da 64 |
|------------------|-----------------|-----------------|
| vittoria | 42% | 36% |
| finale | 28% | 20% |
| semifinale | 30% (15% x 2) | 20% (10% x 2) |
| quarti di finale | | 24% (6% x 4) |

Art. 14- Rinvio

Per quanto non espressamente contemplato nel presente Regolamento, valgono le norme della FITP e le Regole di gioco del⁽⁴⁰⁾

⁽³⁸⁾ indicare la marca ed il tipo di palle impiegate, scelte tra quelle omologate dalla FITP.

⁽³⁹⁾ o altro orario.

⁽⁴⁰⁾ tennis, beach tennis, padel o tennis in carrozzina.

Allegato n. 2**PROGRAMMA - REGOLAMENTO DI UNA COMPETIZIONE INDIVIDUALE
DI TANDEM TENNIS****Art. 1 - Organizzazione**

L'affiliato⁽⁴¹⁾ indice ed organizza un torneo di tandem tennis denominato "COPPA
",⁽⁴²⁾ dal al; ⁽⁴³⁾ la manifestazione è autorizzata dalla Federazione Italiana Tennis e Padel che ha approvato il presente programma-regolamento.

Art. 2 - Gare

Le gare in programma sono le seguenti

gara n. 1 – doppio maschile⁽⁴⁴⁾

gara n. 2 – doppio femminile.....⁽⁴⁴⁾

gara n. 3 – doppio misto.....⁽⁴⁴⁾

gara n. 4 -⁽⁴⁴⁾

È previsto un numero massimo di giocatori o di coppie iscritte per ogni gara; non sono tuttavia disputate le gare che non raggiungano almeno otto (o sedici) coppie iscritte.⁽⁴⁵⁾

Art. 3 - Campi da gioco

Si gioca sui campi⁽⁴⁶⁾ con fondo in⁽⁴⁷⁾

È facoltà del Giudice arbitro far disputare incontri anche su campi al coperto o con illuminazione artificiale o con fondo diverso, nonché su campi di altri affiliati.

Art. 4 - Ammissione

Alla gara n. 1 possono iscriversi i giocatori di categoria (o classifica o fascia).....⁽⁴⁸⁾

Alla gara n. 2 possono iscriversi i giocatori under (o over)⁽⁴⁹⁾ecc.

Art. 5 - Iscrizioni

Le iscrizioni accompagnate dalla quota di €⁽⁵⁰⁾ a testa, devono pervenire per iscritto (posta ordinaria od elettronica, fax, ecc.), entro e non oltre le ore 12 del giorno⁽⁵¹⁾ a:

Circolo Tennis

Via.....

.....⁽⁵²⁾

indirizzo di posta elettronica.....

Oltre alle quote di cui sopra, ogni giocatore è tenuto a versare la quota FITP di €, ⁽⁵³⁾ indipendentemente dal numero di prove a cui è iscritto.

Art. 6 - Tabelloni

Le gare si disputano con il sistema

- dei tabelloni concatenati

- dei gironi,

- dei tabelloni concatenati e dei gironi, se le coppie iscritte sono più di⁽⁵⁴⁾

con eventuali fasi preliminari di qualificazione ove gli iscritti superino il numero di; ⁽⁵⁵⁾ l'ammissione è determinata dalla classifica federale.

⁽⁴¹⁾ ragione sociale dell'affiliato organizzatore.

⁽⁴²⁾ denominazione del torneo. L'indicazione è meramente esemplificativa.

⁽⁴³⁾ periodo di svolgimento. È opportuno che ogni torneo inizi il sabato per terminare la seconda domenica successiva.

⁽⁴⁴⁾ indicare il tipo di gara; per es.: singolare maschile di seconda categoria, singolare femminile di quarta categoria limitato a n.c., ecc.

⁽⁴⁵⁾ il numero minimo di otto o di sedici non è fisso; può essere indicato qualsiasi numero, a discrezione dell'affiliato organizzatore.

⁽⁴⁶⁾ all'aperto o al coperto o entrambi.

⁽⁴⁷⁾ indicare il tipo di fondo.

⁽⁴⁸⁾ se limitato ad una determinata categoria di giocatori o a gruppi specifici di classifica; la dizione non è applicabile per i tornei "open".

⁽⁴⁹⁾ se limitato ad un determinato settore di giocatori. Oppure una dizione più generica come: a tutte le gare possono iscriversi i giocatori di categoria o under

⁽⁵⁰⁾ quota valida per l'anno in corso. Ogni anno vengono fissate le nuove quote. I massimali sono raddoppiati se il torneo si svolge prevalentemente al coperto o con illuminazione artificiale.

⁽⁵¹⁾ indicare sempre le ore 12 del secondo giorno precedente l'inizio del torneo.

⁽⁵²⁾ ragione sociale ed indirizzo dell'affiliato organizzatore.

⁽⁵³⁾ quota valida per l'anno in corso.

⁽⁵⁴⁾ completare con il numero nel caso di tornei a durata limitata

⁽⁵⁵⁾ completare con il numero di 32 o 64 o altro numero in caso di tabellone di selezione

I tabelloni iniziali delle gare n. 1, 2, 3 ecc.(56) sono compilati alle ore 15 del giorno (57) a cura del Giudice arbitro, presso la sede del Circolo.

Le gare hanno inizio alle ore 9(58) del giorno e le finali sono disputate entro il giorno

Art. 7 - Tesseramento

I giocatori devono possedere ed esibire la tessera atleta agonista del valida per l'anno in corso; in difetto, si applicano le previsioni del Regolamento organico della FITP per la mancata presentazione della tessera.

Art. 8 - Limite degli incontri

Tutti gli incontri si disputano al meglio delle tre partite (due partite su tre) con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari, nelle prime due partite, e tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.

(solo per le gare di durata limitata eventualmente sostituire con la frase seguente)

Tutti gli incontri si disputano con la partita corta a quattro giochi, al meglio delle tre partite (due partite su tre) con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di quattro giochi pari, nelle prime due partite, e tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.

Art. 9 - Palle

Si gioca con le palle (59) nuove in ogni incontro ed il cambio delle stesse durante il gioco non è previsto, salva diversa determinazione del Giudice arbitro.

Art. 10 - Orario di gioco

Gli orari di gioco del giorno successivo sono affissi, tutti i giorni, entro le ore 19,(20) presso la sede del Circolo.

I giocatori che non vi si attengono sono esclusi dalla gara e, a carico degli stessi, possono essere presi provvedimenti disciplinari.

Art. 11 - Arbitraggio

Tutti i giocatori, a richiesta del Giudice arbitro sono tenuti a prestarsi per l'arbitraggio di almeno un incontro al giorno.

Art. 12 - Responsabilità

Il Comitato organizzatore declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni accidentali che dovessero occorrere ai giocatori.

Art. 13 - Monte premi

Il monte-premi delle gare è di complessivi euro (solo per le gare agonistiche non giovanili), suddivisi secondo la seguente tabella:

| | Tabellone da 32 | Tabellone da 64 |
|------------------|-----------------|-----------------|
| vittoria | 42% | 36% |
| finale | 28% | 20% |
| semifinale | 30% (15% x 2) | 20% (10% x 2) |
| quarti di finale | 24% (6% x 4) | |

Art. 14- Rinvio

Per quanto non espressamente contemplato nel presente Regolamento, valgono le norme della FITP e le Regole di tennis.

⁽⁵⁶⁾ di quelle gare che iniziano il primo giorno.

⁽⁵⁷⁾ si raccomanda, per un criterio di uniformità, di compilare il tabellone sempre alle ore 15 del secondo giorno antecedente l'inizio del torneo.

⁽⁵⁸⁾ o altro orario.

⁽⁵⁹⁾ indicare la marca ed il tipo delle palle, scelte tra quelle omologate dalla FITP

Allegato n. 3 – Dichiarazione liberatoria per mancata presentazione della tessera atleta nei tornei individuali**DICHIARAZIONE LIBERATORIA PER MAGGIORENNE⁽⁶⁰⁾**

Il/la sottoscritto/a, nato/a a il abitante in via/piazza dichiara di possedere la tessera atleta agonistica n. classifica per l'anno a favore dell'Affiliato

.....
(data)

.....
(firma)

DICHIARAZIONE LIBERATORIA PER MINORENNE⁽⁶⁰⁾

Il/la sottoscritto/a dichiara di essere l'esercente della potestà sul giocatore minore, nato/a a il abitante in via/piazza e dichiara che il minore è in possesso della tessera atleta agonistica n. classifica per l'anno a favore dell'Affiliato

.....
(data)

.....
(firma)

DICHIARAZIONE LIBERATORIA PER STRANIERO⁽⁶⁰⁾

Il/la sottoscritto/a, nato/a a il abitante in via/piazza di nazionalità dichiara di possedere la tessera agonistica n. classifica per l'anno rilasciata dalla Federazione nazionale

Dichiara, inoltre che, a seguito di accertamenti medici, è stato ritenuto idoneo alla pratica agonistica del tennis per cui solleva da qualsiasi responsabilità in merito il Giudice arbitro e l'Affiliato organizzatore.

.....
(data)

.....
(firma)

⁽⁶⁰⁾ le dichiarazioni hanno efficacia liberatoria solo se complete di tutti i dati richiesti

Allegato n. 4 – Dichiarazione liberatoria per mancata presentazione della tessera nei Campionati a squadre



DICHIARAZIONE LIBERATORIA PER SQUADRA ⁽⁶¹⁾

Il/la sottoscritto/a nato/a a
il abitante in via/piazza
..... capitano della squadra dell'Affiliato
liato

(tipo di campionato)

non essendo in grado di esibire la propria tessera n. classifica ⁽⁶²⁾ e quella dei giocatori:

-tessera n. classifica
-tessera n. classifica
-tessera n. classifica
-tessera n. classifica
-tessera n. classifica
-tessera n. classifica
-tessera n. classifica
-tessera n. classifica

dichiara che gli stessi sono in possesso della tessera atleta per l'anno in corso a favore dell'Affiliato summenzionato.

.....

(data)

.....

(firma)

⁽⁶¹⁾ le dichiarazioni hanno efficacia liberatoria solo se complete di tutti i dati richiesti

⁽⁶²⁾ il capitano non giocatore, sprovvisto di tessera atleta, metterà l'indicazione "tessera atleta non agonistica" o "tessera socio" al posto della classifica

Allegato n. 5 – Dichiarazione liberatoria per mancata presentazione della tessera atleta non agonista nelle gare non agonistiche

**DICHIARAZIONE DI POSSESSO DI TESSERA
ATLETA NON AGONISTA PER MAGGIORENNE⁽⁶³⁾**

Il/la sottoscritto/a, nato/a a il
..... abitante in via/piazza dichiara di possedere
la tessera atleta non agonista n. per l'anno a favore dell'Affiliato
.....

.....
.....
(data)
(firma)

**DICHIARAZIONE DI POSSESSO DI TESSERA
ATLETA NON AGONISTA PER MINORENNE⁽⁶³⁾**

Il/la sottoscritto/a dichiara di essere l'esercente
della potestà sul giocatore minore, nato/a a il
abitante in via/piazza e dichiara che il minore è in pos-
sesso della tessera atleta non agonista n. per l'anno a favore dell'Affiliato

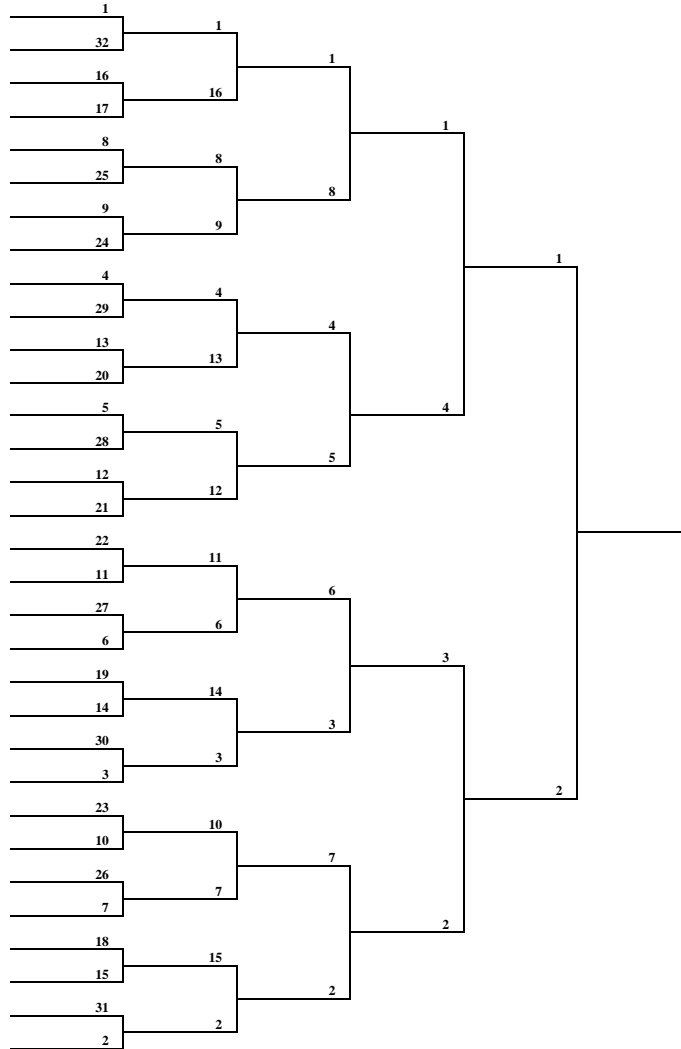
.....
.....
(data) (firma)

⁽⁶³⁾ le dichiarazioni hanno efficacia liberatoria solo se complete di tutti i dati richiesti

Allegato n. 6

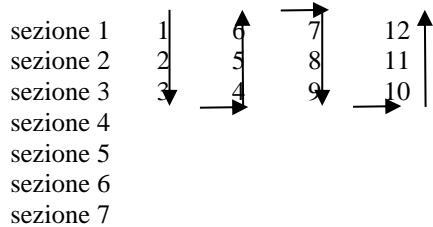
Disposizione delle teste di serie nel tabellone classico

Accoppiamento di 2, 4, 8, 16, 32 teste di serie

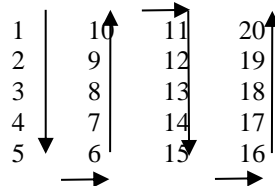


Disposizione delle teste di serie nel tabellone a sezioni

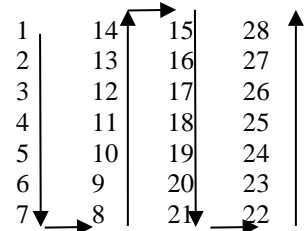
con 3 sezioni



con 5 sezioni



con 7 sezioni



e così di seguito, seguendo la c.d. “serpentina delle teste di serie”

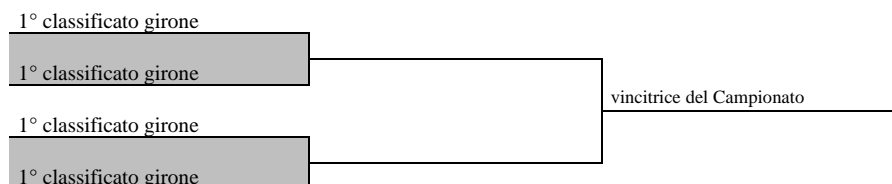
Allegato n. 7 – Modalità di compilazione dei gironi

| Gironi | |
|--|---|
| Girone da 3 (3 turni, 3 incontri) | 1° turno: 3-1, riposa 2 2° turno: 2-3, riposa 1 3° turno: 1-2, riposa 3 |
| Girone da 4 (3 turni, 6 incontri) | 1° turno: 1-3, 2-4 2° turno: 4-1, 3-2 3° turno: 1-2, 3-4 |
| Girone da 5 (5 turni, 10 incontri) | 1° turno: 3-5, 2-4, riposa 1 2° turno: 5-2, 4-1, riposa 3 3° turno: 1-3, 4-5, riposa 2 4° turno: 5-1, 2-3, riposa 4 5° turno: 1-2, 3-4, riposa 5 |
| Girone da 6 (5 turni, 15 incontri) | 1° turno: 1-4, 3-5, 6-2 2° turno: 5-1, 3-6, 2-4 3° turno: 1-3, 4-6, 5-2 4° turno: 6-1, 2-3, 4-5 5° turno: 1-2, 3-4, 5-6 |
| Girone da 7 (7 turni, 21 incontri) | 1° turno: 5-1, 6-4, 7-2, riposa 3 2° turno: 1-6, 2-5, 3-7, riposa 4 3° turno: 3-6, 4-1, 7-5, riposa 2 4° turno: 1-7, 2-4, 5-3, riposa 6 5° turno: 3-1, 6-2, 7-4, riposa 5 6° turno: 2-3, 4-5, 6-7, riposa 1 7° turno: 1-2, 4-3, 5-6, riposa 7 |
| Girone da 8 (7 turni, 28 incontri) | 1° turno: 5-1, 6-4, 7-2, 8-3 2° turno: 1-6, 2-5, 4-8, 3-7 3° turno: 4-1, 5-7, 6-3, 8-2 4° turno: 2-4, 3-5, 7-1, 8-6 5° turno: 1-3, 5-8, 6-2, 7-4 6° turno: 2-3, 4-5, 6-7, 8-1 7° turno: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8 |
| L'ipotesi sopra illustrata è relativa a gironi semplici (cioè di sola andata). Per i gironi completi (cioè di andata e ritorno) quanto sopra vale per la sola andata; la squadra prima nominata gioca in casa. | |
| Per il ritorno è sufficiente, per ogni incontro, invertire il primo numero con il secondo. | |

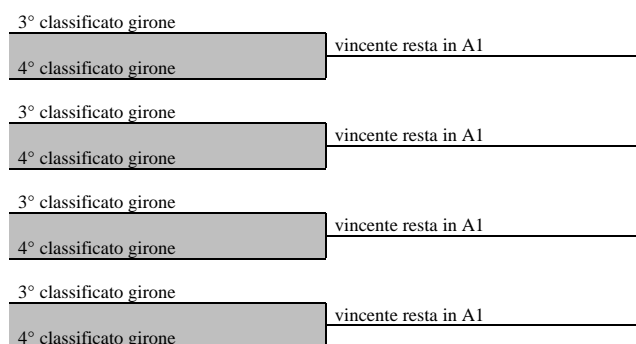
Allegato n. 8 – Tabelloni nazionali del Campionato degli affiliati

girone finale in sede unica o sede neutra andata e ritorno

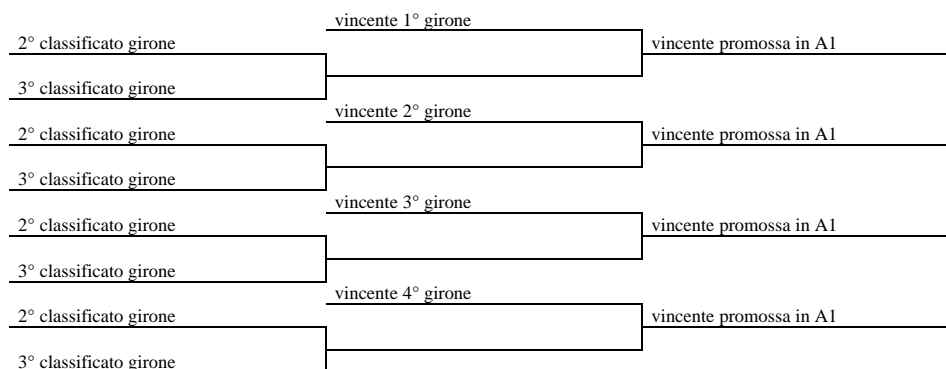
Tabellone per i PLAY OFF della A1 maschile



Tabellone per i PLAY OUT della A1 maschile



Tabellone per i PLAY OFF della A2 maschile

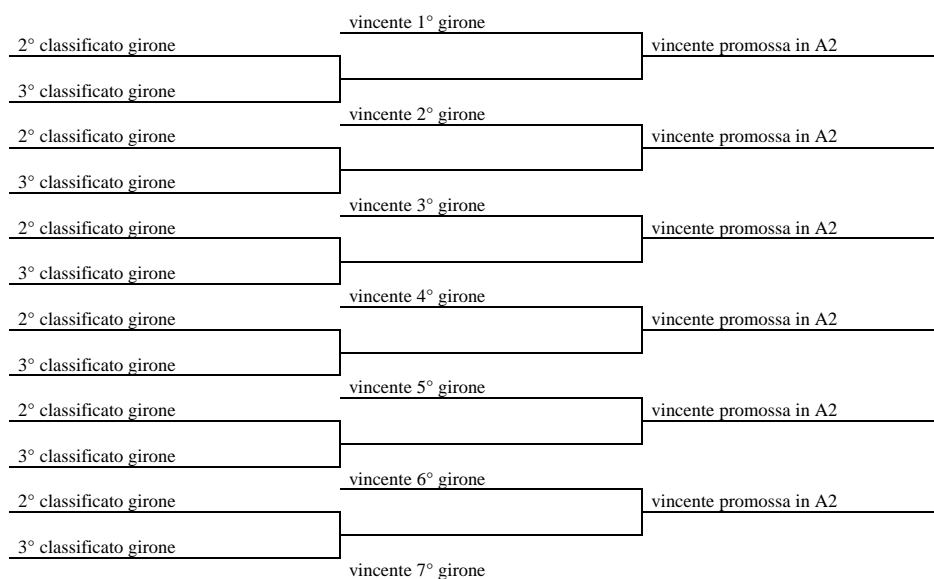


Tabellone per i PLAY OUT della A2 maschile

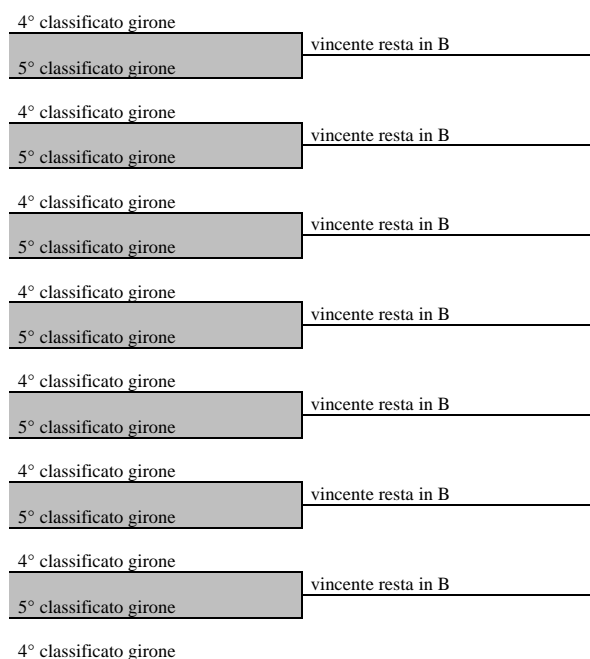




Tabellone per i PLAY OFF della B1 maschile



Tabellone per i PLAY OUT della B1 maschile



5° classificato girone vincente resta in B

Tabellone per i PLAY OFF della B2 maschile

2° classificato girone
 vincente promossa in B1

2° classificato girone
 vincente promossa in B1

2° classificato girone
 vincente promossa in B1

2° classificato girone
 vincente promossa in B1

Tabellone per i PLAY OUT della B2 maschile

4° classificato girone
 vincente resta in B2

4° classificato girone
 vincente resta in B2

4° classificato girone
 vincente resta in B2

4° classificato girone
 vincente resta in B2

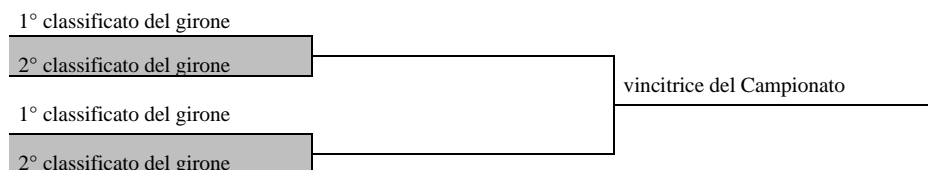
4° classificato girone
 vincente resta in B2

4° classificato girone
 vincente resta in B2

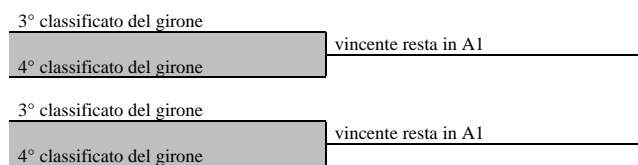
4° classificato girone
 vincente resta in B2

4° classificato girone
 vincente resta in B2

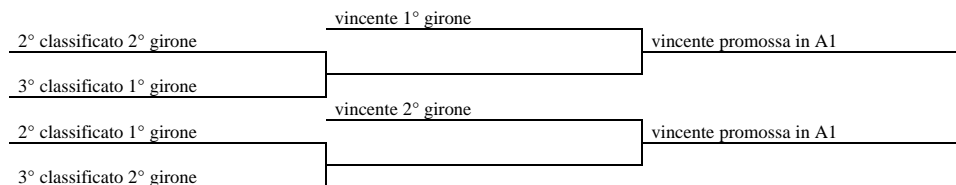
Tabellone per i PLAY OFF della A1 femminile



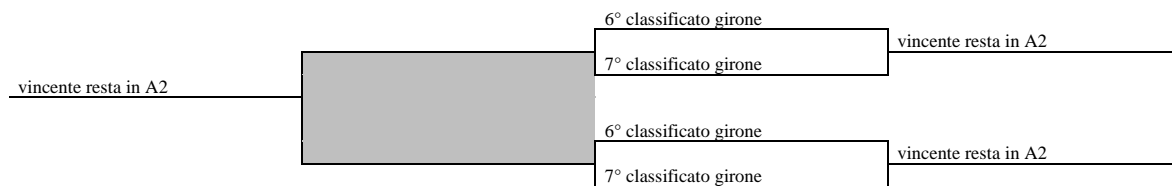
Tabellone per i PLAY OUT della A1 femminile



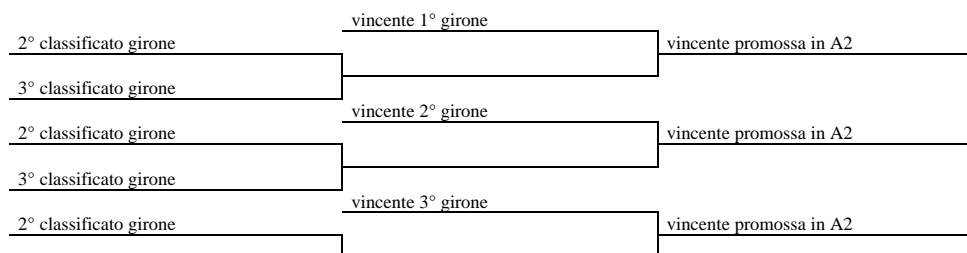
Tabellone per i PLAY OFF della A2 femminile



Tabellone per i PLAY OUT della A2 femminile



Tabellone per i PLAY OFF della B1 femminile



3° classificato girone

Tabellone per i PLAY OUT della B1 femminile

| | |
|------------------------|----------------------|
| 5° classificato girone | vincente resta in B1 |
| 6° classificato girone | |

| | |
|------------------------|----------------------|
| 5° classificato girone | vincente resta in B1 |
| 6° classificato girone | |

| | |
|------------------------|----------------------|
| 5° classificato girone | vincente resta in B1 |
| 6° classificato girone | |

Tabellone per i PLAY OFF della B2 femminile

| | |
|------------------------|-------------------------|
| 2° classificato girone | vincente promossa in B1 |
| 2° classificato girone | |

| | |
|------------------------|-------------------------|
| 2° classificato girone | vincente promossa in B1 |
| 2° classificato girone | |

Tabellone per i PLAY OUT della B2 femminile

| | |
|------------------------|-----------------------|
| 4° classificato girone | vincente rimane in B2 |
| 5° classificato girone | |

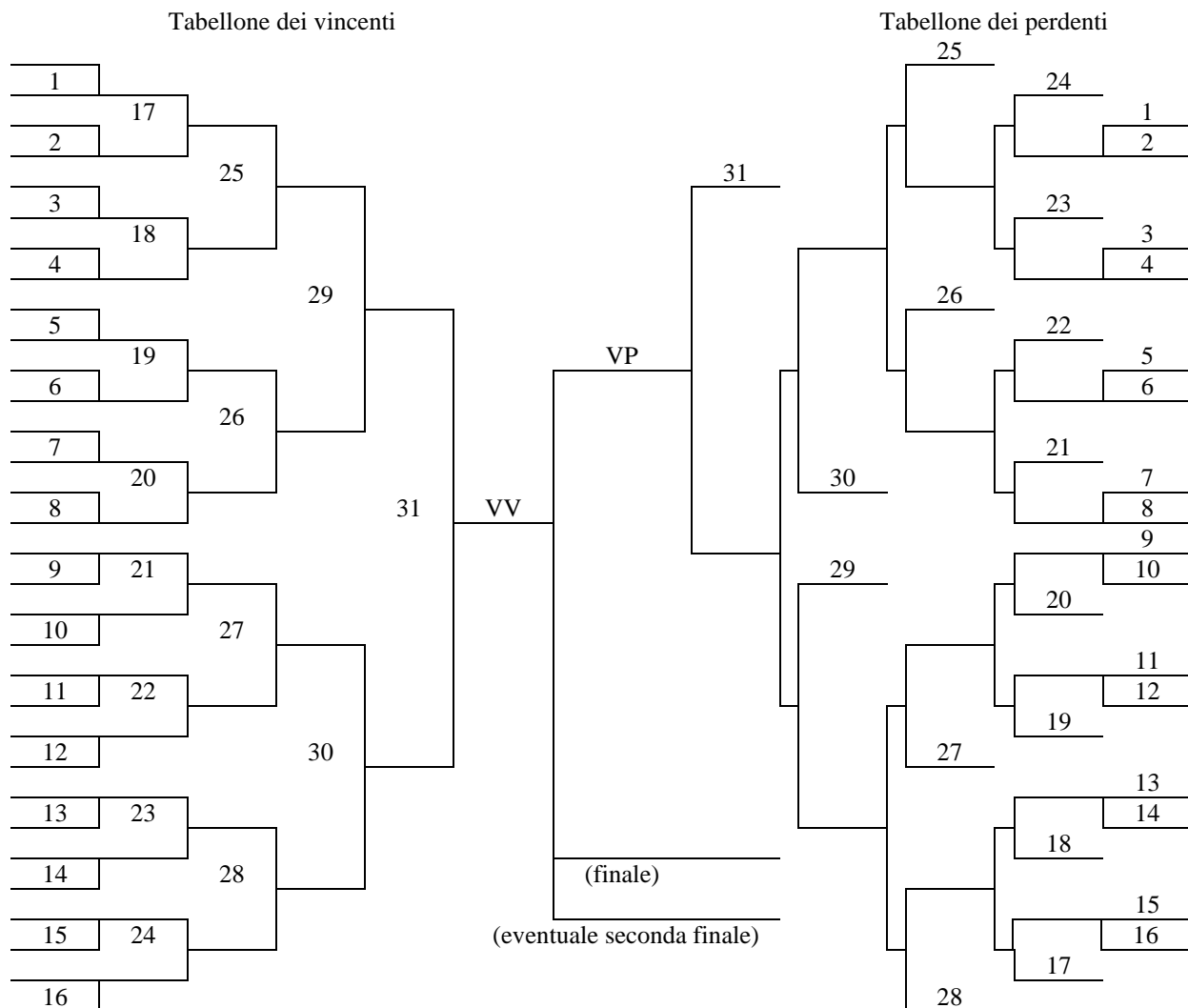
| | |
|------------------------|-----------------------|
| 4° classificato girone | vincente rimane in B2 |
| 5° classificato girone | |

| | |
|------------------------|-----------------------|
| 4° classificato girone | vincente rimane in B2 |
| 5° classificato girone | |

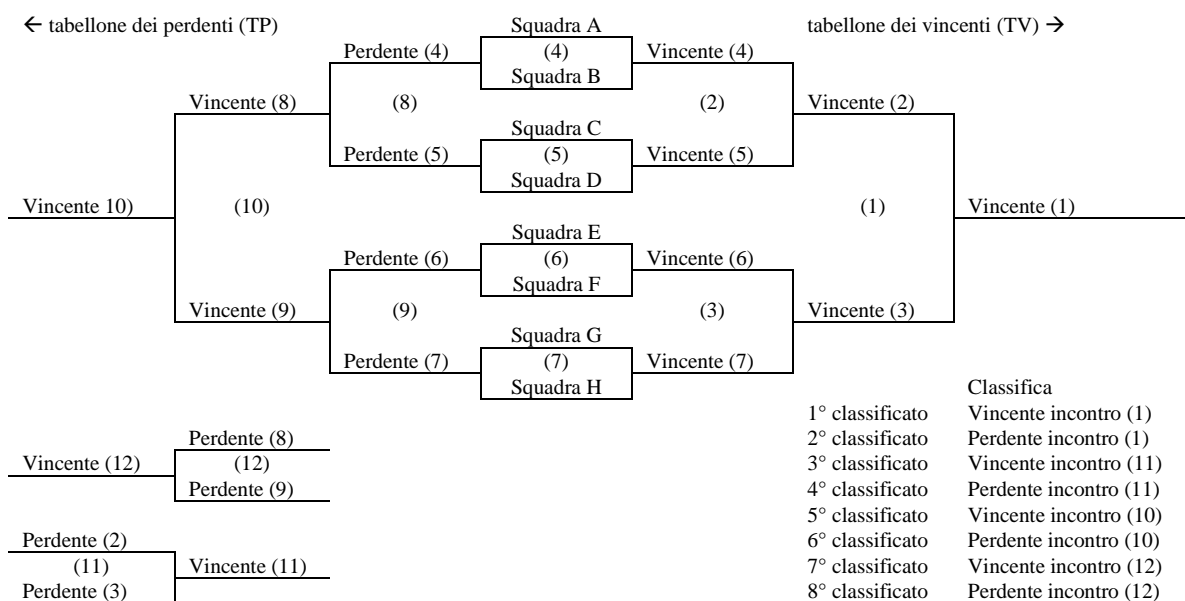
| | |
|------------------------|-----------------------|
| 4° classificato girone | vincente rimane in B2 |
| 5° classificato girone | |

Allegato n. 9

Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti

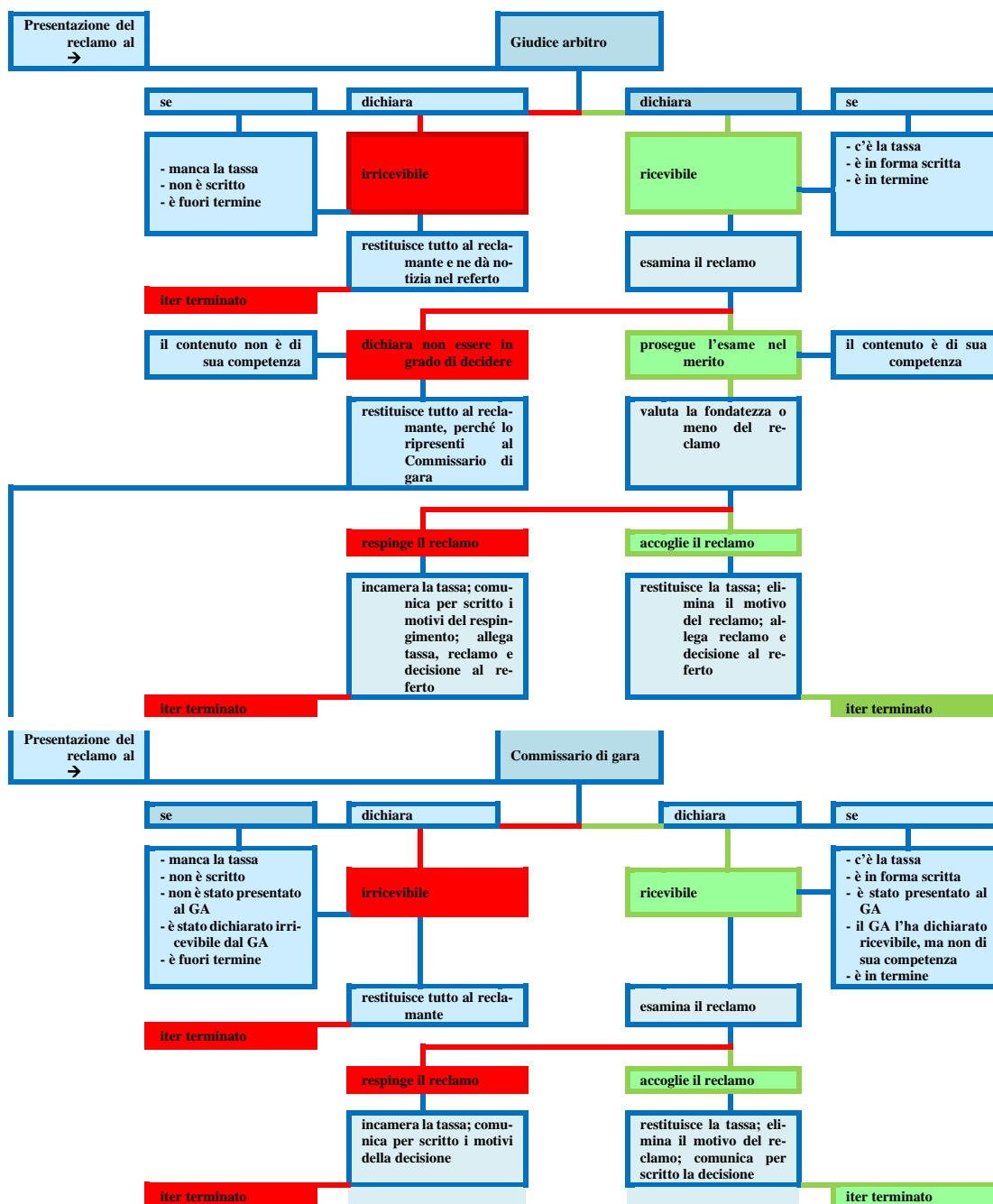


Allegato n. 10 – Tabellone con recupero e graduatoria dei perdenti (c.d. “a specchio”)



Allegato n. 11 – Reclami: presentazione ed iter procedurale

| Reclamo per | presentato a | tempi di presentazione | modo di presentazione |
|---|---------------------|--|---|
| a) interpretazione delle Regole di tennis | Giudice arbitro | immediato | verbale, senza tassa |
| b) in materia tecnica | Giudice arbitro | entro trenta minuti dal momento in cui il reclamante ha avuto o avrebbe dovuto avere conoscenza del fatto che ha dato causa al reclamo | scritto, accompagnato dalla tassa reclamo |
| c) in tutti gli altri casi | Giudice arbitro | entro trenta minuti dal fatto a cui si riferisce e comunque non oltre trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale, se si riferisce a fatti avvenuti dopo il termine dell'incontro ovvero se non si riferisce a fatto temporalmente definibile | scritto, accompagnato dalla tassa reclamo |
| d) ritardo oltre l'ora dall'inizio dell'incontro | Commissario di gara | entro le ore 14 del giorno successivo | scritto, accompagnato dalla prova dell'avvenuto pagamento della tassa |
| e) dichiarata non competenza del Giudice arbitro sub b) | Commissario di gara | entro le ore 14 del giorno successivo | scritto, accompagnato dalla prova dell'avvenuto pagamento della tassa |



Allegato n. 12 – Riepilogo delle modalità di disputa degli incontri dei Campionati a squadre

| modalità → Campionato ↓ | numero minimo di campi | Formula del Campionato | Ordine di gioco dei singolari | Formula degli incontri indiv.li | Singolare | | Doppio | |
|--|-------------------------------------|---|---------------------------------|---------------------------------|----------------|-------------|----------------|-------------|
| | | | | | I e II partita | III partita | I e II partita | III partita |
| affiliati – serie A1 e A2 – maschile | 2 al coperto 2+1cR all'aperto | 4 s, 2 d | 1c: 2,3,1,4 2c: 2, 1 3, 4 | +3 | N7 | N7 | N7 NA | D10 |
| affiliati – serie A1 e A2 - femminile | 1 al coperto 2+1cR all'aperto | 3 s, 1 d | 1c: 2,1,3 2c: 2 1>3 | +3 | N7 | N7 | N7 NA | D10 |
| affiliati – serie B1, B2 e C – maschile | 2 | 4 s, 2 d | 1c: 2,3,1,4 2c: 2, 1 3, 4 | +3 | N7 | N7 | N7 NA | D10 |
| affiliati – serie B1, B2 e C - femminile | 2 | 3 s, 1 d | 1c: 2,1,3 2c: 2 1>3 | +3 | N7 | N7 | N7 NA | D10 |
| affiliati – serie D, - m. o f. | 1 | scelta dal Comitato regionale | accordo sorteggio | +3 | N7 | N7 | N7 NA | D10 |
| over- m. o f. | 1 | 2 singolari 1 doppio | accordo sorteggio | +3 | N7 | N7 | N7 NA | D10 |
| under 12, 14, 16, 18 - m. o f. | 1 | 2 singolari 1 doppio | accordo sorteggio | +3 | N7 | N7 | N7 NA | D10 |
| under 10 mx | 1 | 1 singolare m 1 singolare f 1 doppio mx | accordo sorteggio | +3 | N7 NA | N7 NA | N7 NA | D10 |
| beach tennis mx | 1 | 1 doppio m 1 doppio f 1 doppio mx | f, m, mx | +3 | N7 NA | D10 | N7 NA | D10 |
| padel mx | 1 | 3 doppi m 1 doppio f | accordo sorteggio | +3 | N7 | N7 | N7 | N7 |
| tennis in carrozzina m. o f. | 1 | 2 singolari 1 doppio | accordo sorteggio | +3 | N7 | N7 | N7 | N7 |
| non agonistici m. o f. (*) | non previsto | non previsto | non previsto | +1 oppure + 3 C4 | C4 NA | D7 | C4 NA | D7 |

(*) N.B. – al momento attuale non sono previsti campionati a squadre per il non agonismo. Tuttavia, ove fossero istituiti ovvero si svolgessero gare a squadre richiamanti tali campionati, la formula degli incontri individuali di singolo e di doppio deve essere quella riportata in tabella

LEGENDA

| | |
|-----|---|
| +3 | = al meglio delle tre partite |
| +1 | = una partita normale con tie-break a 7 punti sul punteggio di 6 giochi pari |
| c | = campi |
| C4 | = partita corta a 4 giochi con tie-break a 7 punti sul punteggio di 4 giochi pari |
| d | = doppio |
| D7 | = tie-break decisivo a 7 punti in luogo della terza partita |
| D10 | = tie-break decisivo a 10 punti in luogo della terza partita |
| f | = femminile |
| m | = maschile |
| mx | = misto |
| N7 | = partita normale con tie-break a 7 punti sul punteggio di 6 giochi pari |
| NA | = gioco senza vantaggi |
| R | = campo di riserva |
| s | = singolare |

Allegato n. 13 – Riepilogo delle conseguenze dell'assenza, della rinuncia e del ritiro di partecipanti agli incontri intersociali ed individuali

| Campionato → evento ↓ | affiliati – A1, A2, B1, B2 e C tab. naz.le | affiliati C reg.le | affiliati – D | under e over | Beach tennis, padel e tennis in car- rozzina |
|--|---|---|---|--|---|
| assenza del GA federale designato dall'organo dall'organo competente | sostituzione con altro GA federale; se non è possibile, l'incontro non ha luogo | sostituzione con altro GA federale; se non è possibile, l'incontro non ha luogo | non è prevista la designazione | non è prevista la designazione | sostituzione con altro GA federale; se non è possibile, l'incontro non ha luogo |
| assenza del GA di affiliato indicato dall'affiliato ospitante | non previsto | non previsto | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria | non previsto |
| assenza dell'Arbitro designato dall'organo competente | sostituzione con altro Arbitro, se possibile | sostituzione con altro Arbitro, se possibile | sostituzione con altro Arbitro, se possibile | non prevista la designazione | sostituzione con altro Arbitro, se possibile |
| assenza degli arbitri messi a disposizione dall'affiliato ospitante | perdita dell'incontro procedimento disciplinare | sanzione pecuniaria | applicazione del C.A.S.A. | sanzione pecuniaria | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria |
| assenza del direttore di gara | sanzione pecuniaria | sanzione pecuniaria | sanzione pecuniaria | sanzione pecuniaria | sanzione pecuniaria |
| assenza totale della squadra | perdita dell'incontro due punti di penalità nel girone | perdita dell'incontro due punti di penalità nel girone | perdita dell'incontro due punti di penalità nel girone | perdita dell'incontro due punti di penalità nel girone | perdita dell'incontro due punti di penalità nel girone |
| assenza della squadra per mancanza del numero minimo | perdita dell'incontro un punto di penalità nel girone | perdita dell'incontro un punto di penalità nel girone | perdita dell'incontro un punto di penalità nel girone | perdita dell'incontro un punto di penalità nel girone | perdita dell'incontro un punto di penalità nel girone |
| assenza iniziale del capitano | la squadra è assente | la squadra è assente | la squadra è assente | la squadra è assente | la squadra è assente |
| assenza sopravvenuta del capitano | il capitano è sostituito; se non è possibile, l'incontro termina | il capitano è sostituito; se non è possibile, l'incontro termina | il capitano è sostituito; se non è possibile, l'incontro termina | il capitano è sostituito; se non è possibile, l'incontro termina; per i soli under, l'incontro continua fino alla fine | il capitano è sostituito; se non è possibile, l'incontro termina |
| assenza iniziale di giocatori | il giocatore viene depennato e, se possibile, sostituito | il giocatore viene depennato e, se possibile, sostituito | il giocatore viene depennato e, se possibile, sostituito | il giocatore viene depennato e, se possibile, sostituito | il giocatore viene depennato e, se possibile, sostituito |
| iniziale di giocatori con presenza obbligatoria | il giocatore perde l'incontro e non può essere sostituito | il giocatore perde l'incontro e non può essere sostituito | caso non previsto | caso non previsto | caso non previsto |
| assenza sopravvenuta di giocatori | il giocatore perde l'incontro per cui è stato designato | il giocatore perde l'incontro per cui è stato designato | il giocatore perde l'incontro per cui è stato designato | il giocatore perde l'incontro per cui è stato designato | il giocatore perde l'incontro per cui è stato designato |
| rinuncia della squadra ad un incontro - girone | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria 2 punti di penalità | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria 2 punti di penalità | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria 2 punti di penalità | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria 2 punti di penalità | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria 2 punti di penalità |
| rinuncia della squadra a due o più incontri - girone | vale come ritiro; sanzione pecuniaria | vale come ritiro; sanzione pecuniaria | vale come ritiro; sanzione pecuniaria | vale come ritiro; sanzione pecuniaria | vale come ritiro; sanzione pecuniaria |
| rinuncia della squadra - tabellone | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria | perdita dell'incontro sanzione pecuniaria |
| ritiro della squadra - girone | la perdita di tutti gli incontri intersociali, disputati o da disputare | la perdita di tutti gli incontri intersociali, disputati o da disputare | la perdita di tutti gli incontri intersociali, disputati o da disputare | la perdita di tutti gli incontri intersociali, disputati o da disputare | la perdita di tutti gli incontri intersociali, disputati o da disputare |
| ritiro della squadra dopo la penultima giornata - girone | vale come rinuncia | vale come rinuncia | vale come rinuncia | vale come rinuncia | vale come rinuncia |
| ritiro della squadra - tabellone | nessuna penalità | nessuna penalità | nessuna penalità | nessuna penalità | nessuna penalità |
| rinuncia di un giocatore ad un incontro - girone | un punto di penalità | un punto di penalità | un punto di penalità | un punto di penalità | un punto di penalità |
| rinuncia di un giocatore ad un incontro - tabellone | nessuna penalità | nessuna penalità | nessuna penalità | nessuna penalità | nessuna penalità |

Allegato n. 14 – Fac simile della dichiarazione DAE

(da allegare al referto arbitrale)

DICHIARAZIONE DAE

ai sensi del decreto del Ministero della salute del 26 giugno 2017
(G.U. serie generale n. 149 del 28 giugno 2017)

Il/la sottoscritto/a.....
nato/a a il..... e
residente a..... in
via..... tessera FITP n.
nella sua veste di⁽¹⁾ dell'affiliato
per le gare⁽²⁾del.....

consapevole delle responsabilità civili, penali e degli effetti amministrativi derivanti dalla falsità in atti e dalle dichiarazioni mendaci (così come previsto dagli artt. 75 e 76 del D.P.R. n.445 del 28.12.2000), ai sensi e per gli effetti di cui agli artt. 46 e 47 del medesimo D.P.R. n. 445 del 28.12.2000,

dichiara

di aver accertato, prima dell'inizio delle gare, che all'interno dell'impianto sportivo:

- 1) è presente un defibrillatore semiautomatico (DAE) o a tecnologia più avanzata regolarmente mantenuto e funzionante;
- 2) è presente persona debitamente formata all'utilizzo del dispositivo, di cui assicura la presenza per tutta la durata delle gare.

Data**Firma**

- (1) Specificare: nella qualità di presidente della società ospitante (indicare la società sportiva ospitante) oppure di delegato del presidente della società sportiva ospitante all'uopo incaricato (indicare la società sportiva ospitante).
- (2) Specificare la gara: - gara a squadre.....(es. Campionato degli affiliati maschili di serie D4 tra.....)
oppure... torneo individuale(es. Torneo nazionale di open "IV Coppa Bianchi").

Allegato n. 15 – Possibili denominazioni e limitazioni delle manifestazioni individualiDenominazione correttaDenominazione errata**a) per il tennis, beach tennis e tennis in carrozzina**

| | |
|--|---------------------------------------|
| Torneo nazionale open | Torneo nazionale open limitato a ... |
| Torneo nazionale open a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di prima categoria | |
| Torneo nazionale di seconda categoria | |
| Torneo nazionale di seconda categoria a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di seconda categoria limitato a ... | Torneo nazionale open limitato a |
| Torneo nazionale di terza categoria | |
| Torneo nazionale di terza categoria a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di terza categoria limitato a | |
| Torneo nazionale di quarta categoria | |
| Torneo nazionale di quarta categoria limitato a ... | Torneo nazionale NC |
| Torneo nazionale di seconda, terza e quarta categoria | |
| Torneo nazionale di seconda, terza e quarta categoria a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di seconda, terza e quarta categoria limitato a ... | |
| Torneo nazionale giovanile | Torneo nazionale under ... |
| Torneo nazionale giovanile under ... | Torneo nazionale under ... |
| Torneo nazionale veterani | Torneo nazionale over ... |
| Torneo nazionale veterani over ... | Torneo nazionale over ... |
| Torneo nazionale non agonistico | |
| Quadrangolare a squadre | |
| Esagonale a squadre | |
| Torneo sociale | Torneo cittadino |
| b) per il padel | |
| Torneo nazionale open | Torneo nazionale open limitato a ... |
| Torneo nazionale open a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di prima fascia | |
| Torneo nazionale di seconda fascia | |
| Torneo nazionale di seconda fascia a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di seconda fascia limitato a ... | Torneo nazionale open limitato a |
| Torneo nazionale di terza fascia | |
| Torneo nazionale di terza fascia a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di terza fascia limitato a | |
| Torneo nazionale di quarta fascia | |

| | |
|---|----------------------------|
| Torneo nazionale di quarta fascia limitato a ... | Torneo nazionale NC |
| Torneo nazionale di quarta fascia | |
| Torneo nazionale di quarta fascia limitato a ... | Torneo nazionale NC |
| Torneo nazionale di seconda, terza e quarta fascia | |
| Torneo nazionale di seconda, terza e quarta fascia a partecipazione straniera | |
| Torneo nazionale di seconda, terza e quarta fascia limitato a ... | |
| Torneo nazionale giovanile | Torneo nazionale under ... |
| Torneo nazionale giovanile under ... | Torneo nazionale under ... |
| Torneo nazionale veterani | Torneo nazionale over ... |
| Torneo nazionale veterani over ... | Torneo nazionale over ... |
| Torneo nazionale non agonistico | |
| Quadrangolare a squadre | |
| Esagonale a squadre | |
| Torneo sociale | Torneo cittadino |

N.B. – L’indicazione “nazionale” può essere sostituita, se del caso, con “regionale” o “provinciale” o altra indicazione territorialmente limitata.

Le denominazioni sopra riportate, con gli opportuni adattamenti, si riferiscono alle manifestazioni di tutte le discipline sportive gestite dalla FITP