

# REGOLE DEL PADEL<sup>(1)</sup>

edizione 2021 (A.U. n. 8 di agosto 2022)

## INDICE

Premessa	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

---

<sup>(1)</sup> approvate dall’Assemblea generale di Calgary (Canada) del 26 agosto 2008, modificate dall’assemblea generale di

1. Sevilla (España) del 15 ottobre 2009, con decorrenza dal 1° gennaio 2010,
2. Riviera Maya (Mexico) del 1° dicembre 2010, con decorrenza dal 1° gennaio 2011,
3. Palma de Mallorca (España) del 24 ottobre 2014, con decorrenza dal 1° gennaio 2015,
4. Cascais (Portugal) del 18 novembre 2016, con decorrenza dal 1° gennaio 2017
5. Malaga (España) del 10 dicembre 2017, con decorrenza da 1° gennaio 2018

Regola 11 – Colpo disturbato	“	22
Regola 12 – Palla in gioco	“	22
Regola 13 – Punto perso	“	23
Regola 14 – Risposta buona	“	24
Regola 15 – Punto assegnato	“	25
Regola 16 – Gioco autorizzato all’esterno	“	25
Regola 17 - Cambio delle palle	“	25
Titolo IV – Codice di condotta		
M) – Puntualità	“	26
N) – Abbigliamento	“	26
O) – Identità	“	26
P) – Comportamento e disciplina	“	26

## PREMESSA

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

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

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

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

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

NOTA<sup>2</sup>: salvo quando diversamente indicato, ogni previsione nelle regole al “giocatore” si intende riferita ai giocatori di entrambi i sessi.

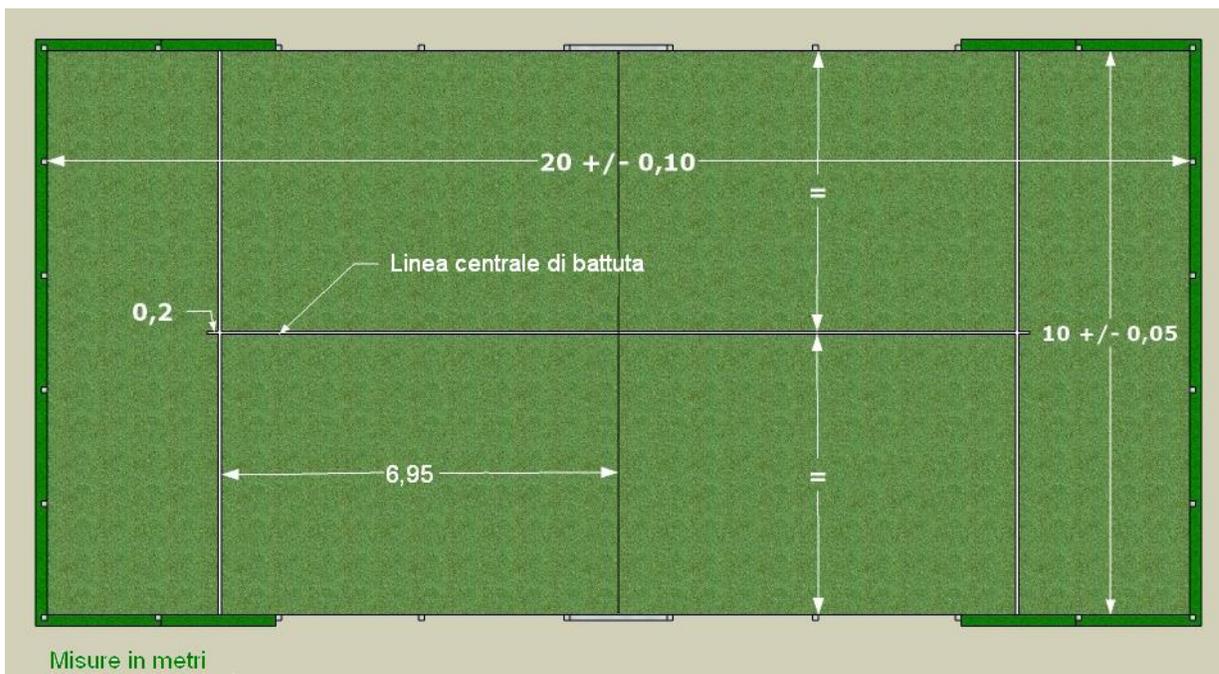
---

<sup>2</sup> **NOTA FITP:** le Regole del padel in carrozzina sono pubblicate in Appendice XI del Regolamento Tecnico Sportivo con le diverse previsioni, specifiche per il padel in carrozzina, evidenziate in carattere maggiore ed in grassetto corsivo.

## TITOLO I – L'IMPIANTO<sup>(3)</sup>

### 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

<sup>(3)</sup> 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.

distanza di m 6,95, sono tracciate le linee di battuta.

- 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.
- Le due metà del campo devono essere esattamente simmetriche per quanto si riferisce alla superficie ed alla tracciatura delle linee.
- Tutte le linee sono larghe 5 cm.
- Le righe sono preferibilmente di colore bianco o nero, per il miglior contrasto con il colore della superficie di gioco.
- 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

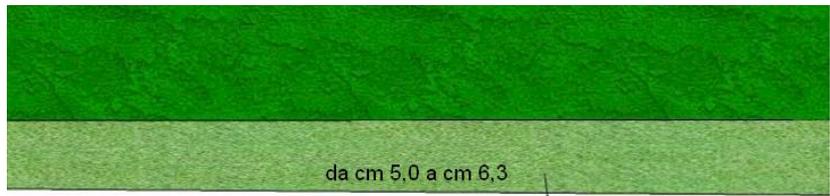
- La rete ha una lunghezza di m 10 ed un'altezza di m 0,88 al centro e di m 0,92 alle estremità (con una tolleranza massima di cm 0,5).
- La rete è sospesa ad un cavo metallico del diametro massimo di cm 1, le cui estremità sono fissate a due paletti laterali di altezza massima di m 1,05 od alla struttura del campo che lo sostiene e lo tende correttamente.



- 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.

5. 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.



6. 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.



7. 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.

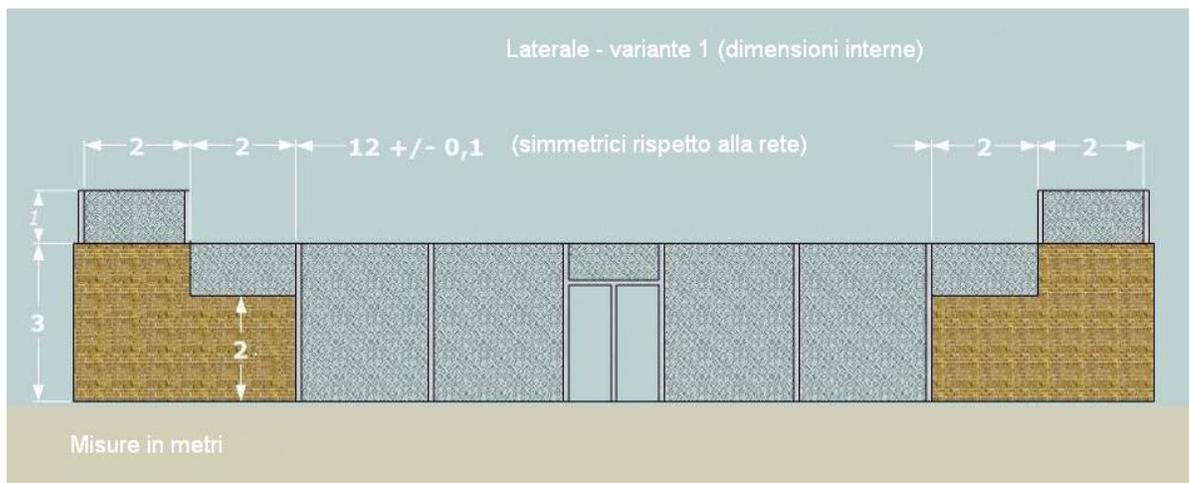


## C2) – Laterali

1. Le regole consentono quattro varianti delle recinzioni laterali:

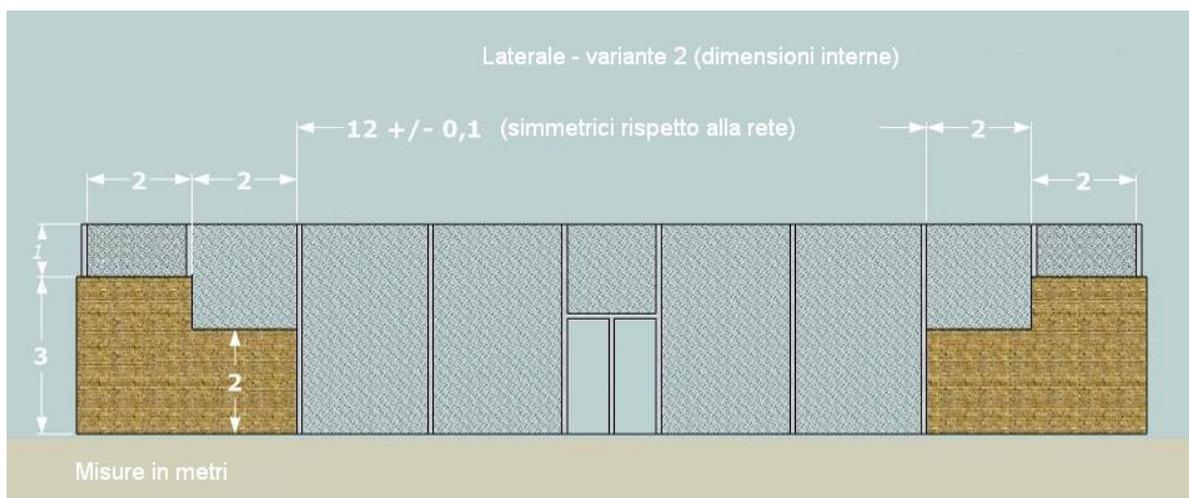
### Variante 1

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 altezza 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.



- ogni parete e con dimensioni e colori tali da non interferire con la visione dei giocatori.
6. Per i campi con pareti in cristallo<sup>4</sup>, 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:	<i>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.</i>
---------	---

## 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<sup>5</sup> 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.

---

<sup>4</sup> **NOTA FITP:** per le pareti di cristallo è possibile impiegare vetro temperato monolitico di spessore minimo 10 mm o vetro stratificato di spessore 6+6 mm.

<sup>5</sup> **Nota FITP**

«Dal 1° luglio 2022, i campi di padel con superficie bicolore non sono più utilizzabili per le competizioni ufficiali della International Padel Federation FIP, ma sono utilizzabili solo per le competizioni nazionali.

Dal 1° luglio 2027, i campi di padel con superficie bicolore non sono più omologabili, nel rispetto della normativa vigente».

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:
- per l'Unione europea: conformi alle specifiche UNE 41.958 IN per le pavimentazioni sportive;
  - per gli altri paesi: consultare le normative specifiche.

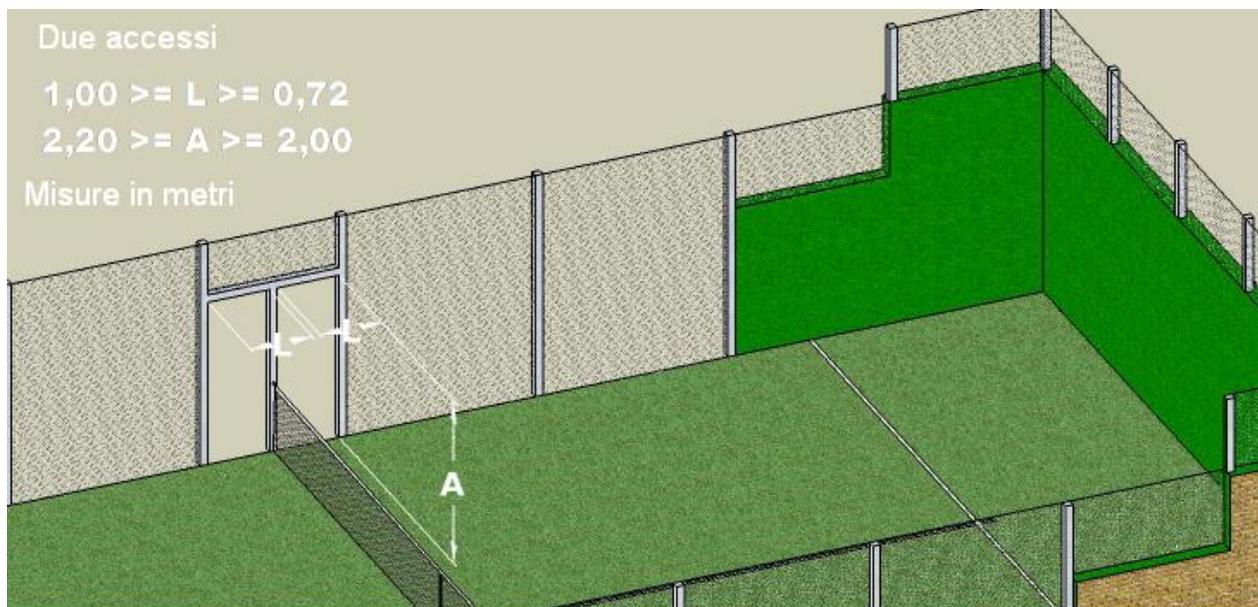
### Requisiti

Assorbimento all'impatto (Riduzione della forza)	$RF \geq 20\%$	Erba artificiale
Frizione	$0,4 \leq \mu \leq 0,8$	Erba artificiale
Rimbalzo verticale della palla	$\geq 80\%$	Erba artificiale Sintetici
Ricambio di sabbia	$SiO_2 \geq 96\%$ $CaO \leq 3\%$ 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

- 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).
- 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.
- Le dimensioni delle aperture sono le seguenti:
  - 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).

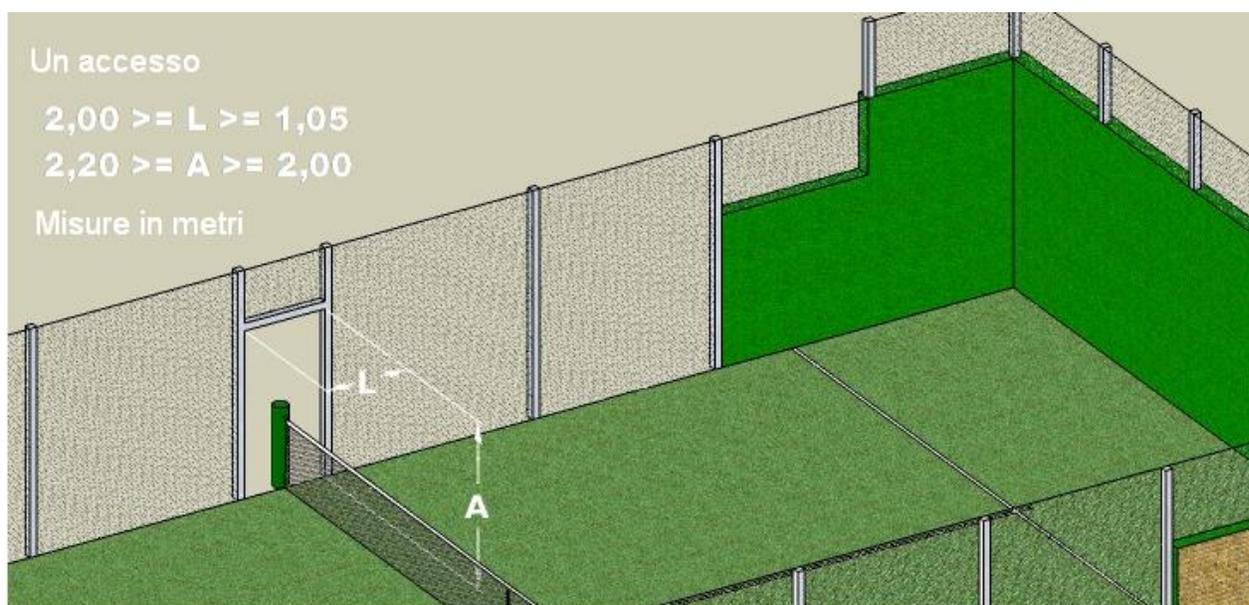
b) con due accessi per lato: ciascuna apertura ha dimensioni minime di 0,72 x 2,00 m e massime



di 1,00 x 2,20 m. (vedi figura).

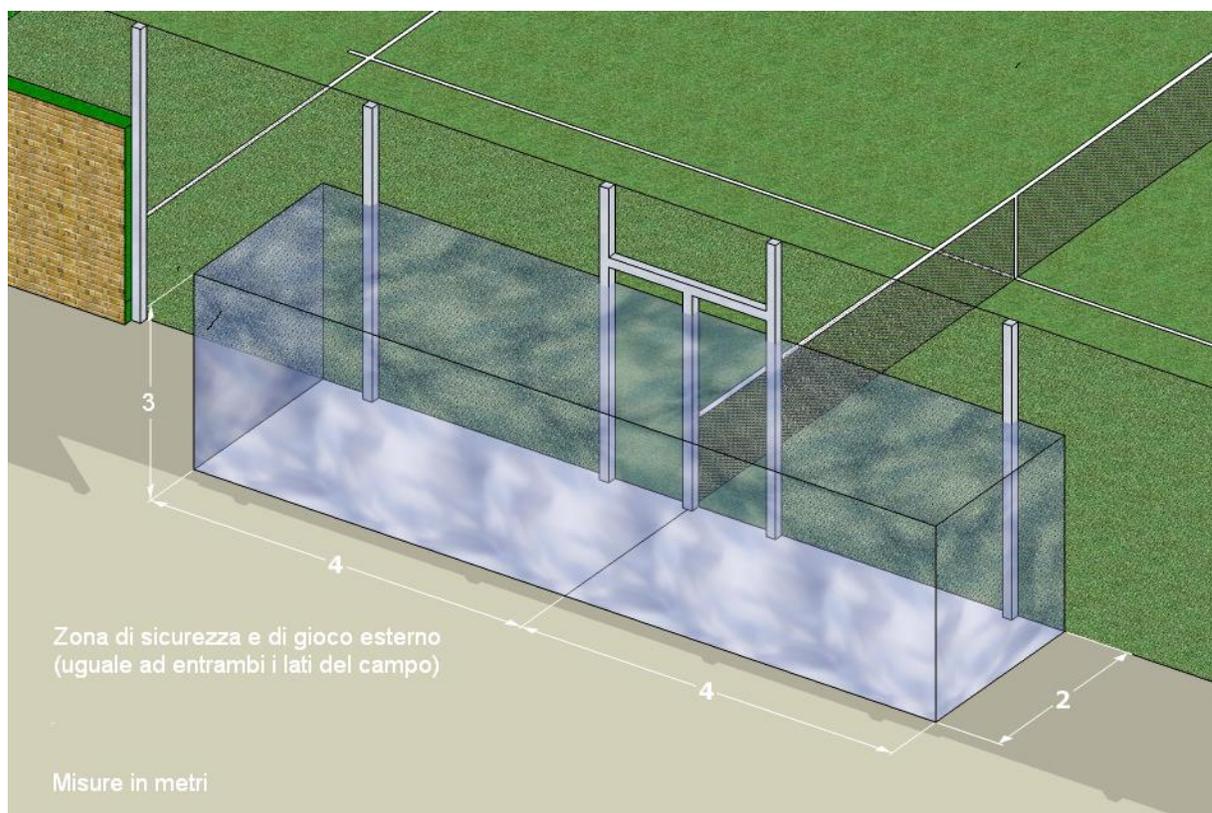
**Nota:** Gli impianti di uso pubblico sono soggetti alle normative di accesso e di soppressione delle barriere architettoniche per le persone con mobilità ridotta.

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



## F) – Zona di sicurezza e gioco all'esterno

1. Ciascuno dei due lati del campo deve avere due accessi. Non deve esserci alcun ostacolo fisico all'esterno del campo per uno spazio minimo di 2 m di larghezza, di 4 m di lunghezza per ciascun lato ed almeno 3 m di altezza. (v. figura)
2. L'accesso deve essere protetto nei suoi tre lati, laterali e superiore, così come la rete, con dispositivi a cuscino contro l'urto dei giocatori (ad es. gomma spugnosa, gomma, neoprene, ecc.) con uno spessore non inferiore a 2,00 cm. Le protezioni devono essere saldamente fissate alla struttura metallica ed ai pali, con sufficiente nastro adesivo o velcro per garantire l'efficacia del cuscino anti-urto e così ridurre il più possibile l'interferenza al gioco dovuta alla sua proiezione all'interno del campo.



## G) – L'illuminazione

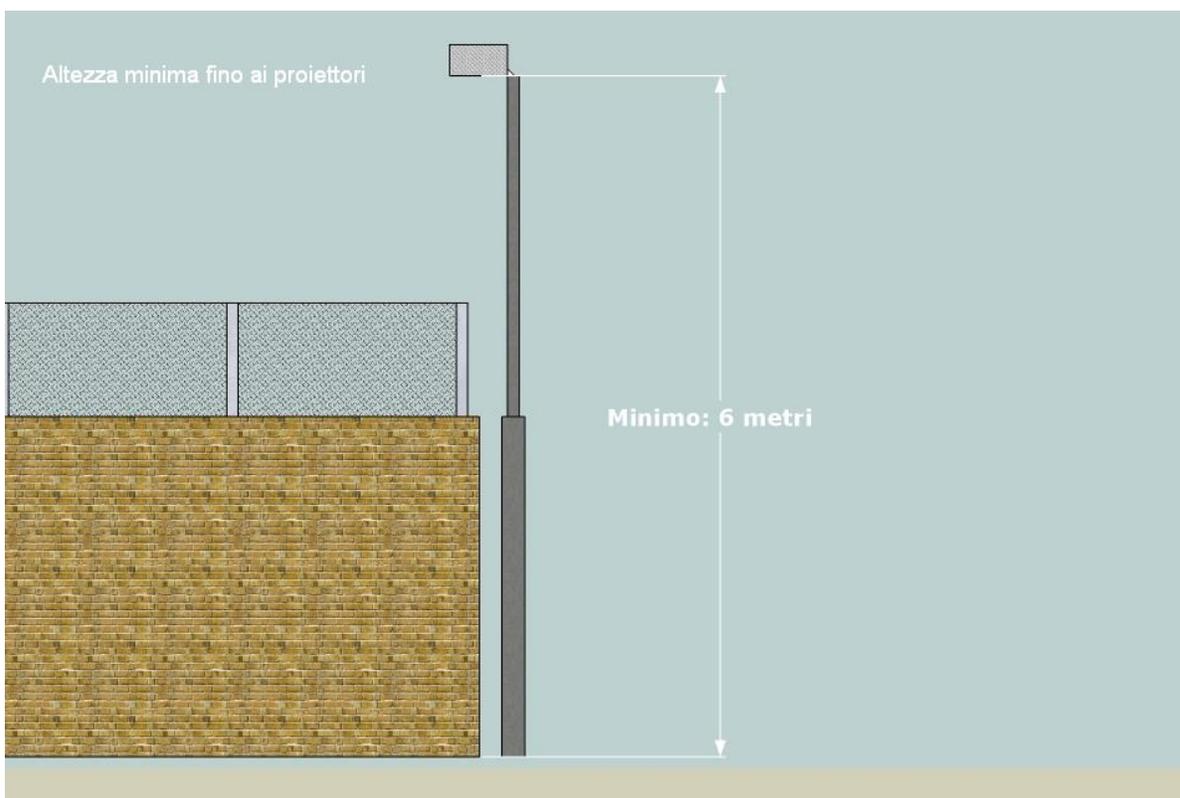
1. L'illuminazione artificiale deve essere uniforme e tale da non causare difficoltà alla visione dei giocatori, degli arbitri e degli spettatori. Deve soddisfare le norme:
  - a) per l'Unione europea: EN 12193 "Illuminazione degli impianti sportivi" e fornire i seguenti livelli minimi di illuminazione:

LIVELLI MINIMI DI ILLUMINAZIONE (esterno)	Illuminazione orizzontale E med (lux)	Uniformità E min / E med
--	--	-----------------------------

Competizioni internazionali e nazionali	500	0,7
Competizioni locali, allenamento, gare scolastiche e ricreative	200	0,5

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

- b) per gli altri paesi: consultare le normative specifiche.
- I pali delle luci debbono essere posti fuori del campo. Se sono posti nella zona di sicurezza, il gioco all'esterno non è consentito.
  - La distanza minima in altezza dal suolo alla parte inferiore dei proiettori deve essere di 6 m.
  - 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.
  - 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

- 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<sup>(6)</sup>

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 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

---

(6) 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.

superfici riflettenti od elementi rumorosi che possano in qualsiasi maniera interferire con il normale sviluppo del gioco.

8. La racchetta deve avere una corda o cavo non elastico che la unisca al polso del giocatore come protezione per incidenti. La corda, il cui uso è obbligatorio, deve avere una lunghezza massima di 35 cm.
9. La racchetta deve essere libera da qualsiasi dispositivo idoneo a fornire al giocatore durante il gioco comunicazioni, consigli od istruzioni di qualunque tipo, sia visivi sia sonori.

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

## 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<sup>(7)</sup>

- 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

---

(7) 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.

punti di vantaggio.

c) Tie-break decisivo a 10 punti

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

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

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

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

## REGOLA 2 – I tempi

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

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

2. Il palleggio preliminare tra i giocatori dura cinque minuti ed è obbligatorio.
3. Di regola, il gioco deve essere continuo, dal momento in cui inizia l'incontro (quando si effettua la prima battuta) fino a quando termina e non deve mai essere sospeso o rinviato allo scopo di permettere che un giocatore possa recuperare le forze o ricevere istruzioni o consigli.<sup>(8)</sup>
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 al problema.
9. Se notificato prima dell'incontro, può essere consentito un numero limitato di intervalli per andare in bagno o per cambiare abbigliamento.
10. Sono concessi venti secondi per il cambio di lato del campo durante il tie-break.
11. Se un incontro deve essere sospeso per pioggia, oscurità, incidente, ecc., alla ripresa dell'incontro le coppie hanno diritto ad un palleggio preliminare come segue:
  - a) fino a cinque minuti di sospensione, nessun palleggio preliminare;

---

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

- 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.<sup>(9)</sup>
  14. Se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, gli sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, che può essere ripetuto nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare. Se la sospensione avviene durante un cambio di lato del campo, il giocatore può ricevere l'assistenza medica entro tale sospensione che può durare tre minuti, potendo essere ripetuta nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare.
  15. L'assistenza medica può essere fornita solo una volta per ogni giocatore e tale diritto non può essere ceduto al compagno.
  16. In caso di incidente che non sia conseguenza diretta del gioco e che colpisca uno dei giocatori, il Giudice arbitro, a suo giudizio, può concedere un tempo per l'assistenza, che non ecceda in alcun caso quindici minuti.
  17. Se un giocatore ha una ferita sanguinante, non può continuare il gioco.

Caso 1:	Se l'incidente non è conseguenza diretta del gioco, conta l'assistenza fornita al giocatore?
Decisione:	No, non conta.
Caso 2:	Quale tempo di riposo e di interruzione si può avere tra la prima e la seconda battuta?
Decisione:	Nessuno, il gioco deve essere continuo.

### REGOLA 3 - Posizione dei giocatori

1. Ogni coppia di giocatori si dispone in una delle due metà campo, poste ai due lati della rete. Il giocatore che mette la palla in gioco è il battitore e quello che la respinge, stando diagonalmente dall'altro lato della rete, è il ribattitore.
2. Il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo compagno ed il compagno del battitore.

Caso 1:	Può un giocatore stare fuori del terreno di gioco mentre si effettua la battuta?
Decisione:	No, non può.
Caso 2:	È consentito ad un giocatore di una coppia di giocare da solo contro gli avversari?
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

<sup>(9)</sup> 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.

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

Caso 1:	Entrambe le coppie hanno diritto di fare una nuova scelta se si interrompe il palleggio preliminare ed i giocatori abbandonano il campo?
Decisione:	<i>Sì. Il risultato del sorteggio iniziale resta valido, ma entrambe le coppie possono fare nuove scelte.</i>

### **REGOLA 5 – Cambio del lato del campo**

1. Le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari.
2. Nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.
3. Se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto, proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi. Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, si ha diritto solo alla seconda battuta.

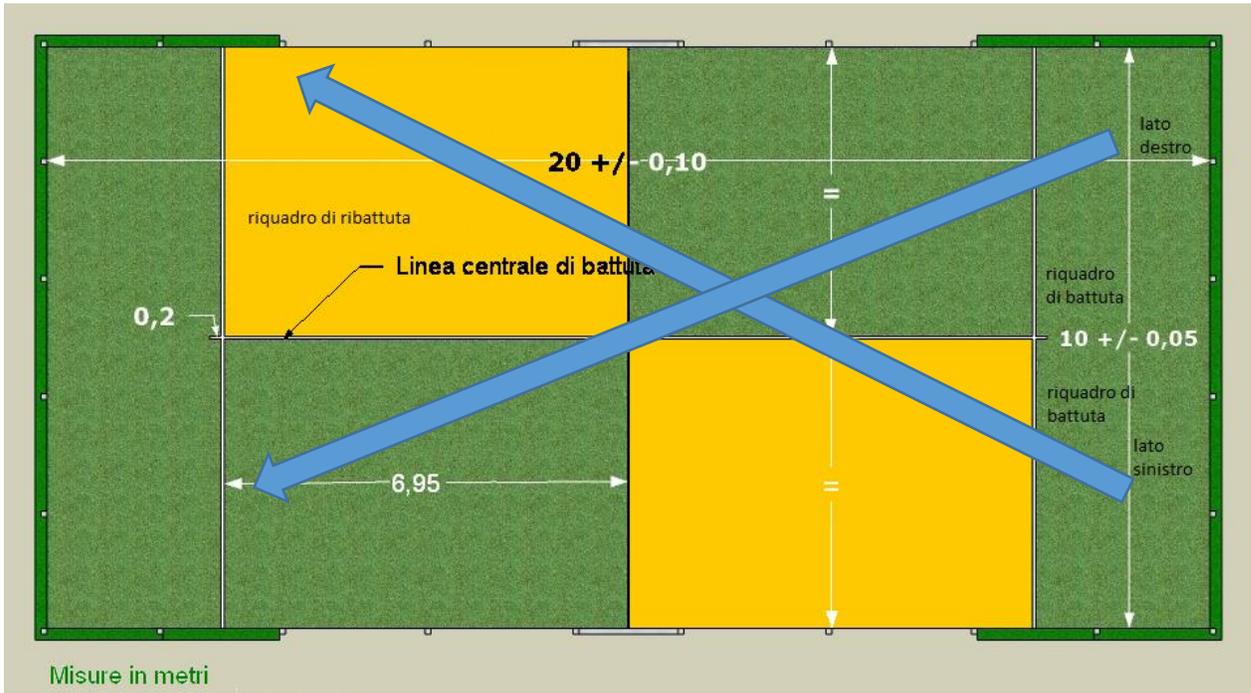
Caso 1:	Alla fine di una partita si ha un riposo di 120 secondi. Per iniziare la partita seguente, si deve cambiare lato del campo?
Decisione:	<i>Sì, se la somma dei giochi della partita terminata è dispari; no, se la somma è pari.</i>
Caso 2:	Al termine del primo gioco di ciascuna partita, si deve cambiare 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. 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)
  - b) il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova;<sup>(10)</sup>
  - c) il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta;
  - d) al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno;

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

- e) il battitore deve lanciare la palla facendola passare sopra la rete, nel riquadro di battuta opposto diagonalmente nell'altro lato del campo, in modo che il primo rimbalzo avvenga entro le linee che lo delimitano; la prima battuta è fatta dal lato destro verso il riquadro alla sua sinistra e, terminato il punto, la seguente è fatta dal lato sinistro verso il riquadro a destra, proseguendo poi alternativamente dai due lati;



- f) il battitore, nell'eseguire il colpo, non può camminare, correre o saltare; si ritiene che il giocatore non abbia cambiato posizione se ha fatto piccoli movimenti con i piedi che non abbiano mutato la posizione iniziale;
- g) nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;
- h) 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;
- i) 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;
- j) 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;
- k) 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;
- l) 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<sup>(11)</sup>

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) 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);
  - d) la palla battuta colpisce il battitore, il suo compagno o qualunque oggetto che indossino o portino;
  - e) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore e colpisce la rete metallica che delimita il campo prima del secondo rimbalzo;
  - f) la palla battuta rimbalza 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

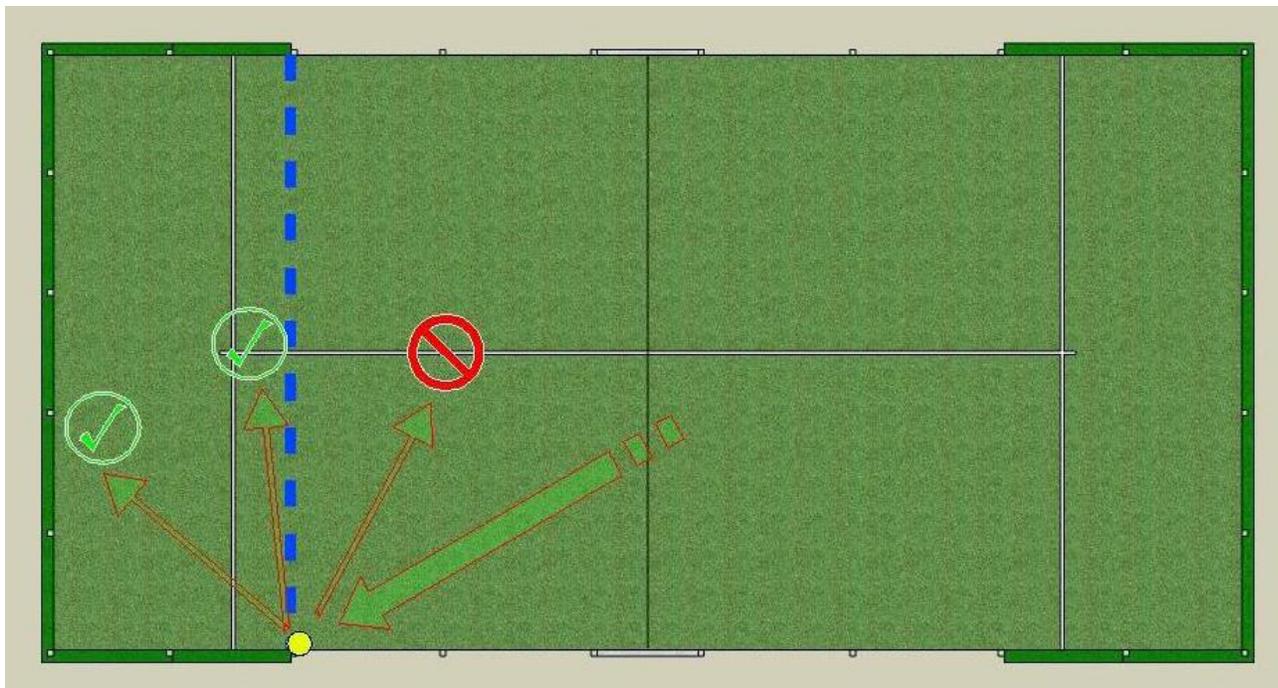
1. Il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo.
2. La coppia che ribatte nel primo gioco di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere e tale giocatore continua a ribattere la prima battuta di ciascun gioco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

---

(11) 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.

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, sempreché non tocchi la rete metallica prima del secondo rimbalzo;
  - b) la palla, dopo aver toccato la rete o i pali (se posti dentro l'area di gioco), colpisce uno degli avversario o qualunque cosa indossi o porti;
  - c) è effettuata quando il ribattitore non era pronto (Regola 6/k).
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
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:	<i>Se la palla è buona sotto ogni altro aspetto, il gioco continua, sia se la palla rimbalza verso l'interno del campo, sia se rimbalza verso l'esterno ed è autorizzato il gioco all'esterno.</i>

## **REGOLA 13 – Punto perso**

1. Una coppia perde il punto:

- a) se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti toccano la rete, i pali che la sostengono, la cinghia o ogni parte del terreno del campo avversario;
- 1) **Gioco autorizzato all'esterno.** Oltre i m 0,92 dal suolo e solo nel caso che sia autorizzato il gioco all'esterno, il palo verticale mediano tra le porte è ritenuto zona neutrale, per cui i quattro giocatori possono toccarlo o aggrapparvisi;
- b) se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta;
- c) se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esca dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta;
- 1) **Gioco autorizzato all'esterno.** Quando la palla, dopo aver rimbalzato esce dai limiti segnati del campo o attraverso l'ingresso. correttamente nel terreno, esce dal limite superiore della parete di fondo. Se esce dal limite superiore della parete laterale o dalla porta, si perde il punto quando rimbalza sul suolo per la seconda volta o tocca un elemento esterno estraneo al campo;
- d) se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete;
- e) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario;
- f) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire la rete o i pali di sostegno e poi direttamente una parete del campo avversario o la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che non si trovi nel campo avversario;<sup>(12)</sup>
- g) se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);
- h) se, dopo che uno dei componenti della coppia ha colpito la palla, questa tocca il giocatore che l'ha colpita o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino;
- i) se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari;
- j) se un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete metallica od il terreno nella sua metà campo o qualsiasi oggetto estraneo al campo sito nel proprio terreno di gioco;
- k) se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta;
- l) se salta sopra le rete mentre la palla è in gioco;
- m) se entrambi i giocatori della coppia, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla, perdono il punto; solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla;
- 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.
- n) se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno od i due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il "gioco all'esterno".
- o) il giocatore commette fallo nella seconda battuta.

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?
---------	--

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

*Decisione: Il punto è perso.*

## **REGOLA 14 – Risposta buona**

1. La risposta è buona:
  - a) se la palla, dopo essere stata colpita, è colpita al volo da uno dei giocatori della coppia avversaria o tocca il suo corpo e qualunque parte dell’abbigliamento o nella propria racchetta;
  - b) se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e in seguito rimbalza direttamente nel campo avversario;
  - c) se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;
  - d) se, in conseguenza della direzione e della forza del colpo, la palla rimbalza nel campo avversario e poi esce dai limiti del campo o colpisce il soffitto o le luci dell’illuminazione o qualsiasi oggetto o arredo del campo;
  - e) se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;
  - f) se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al gioco (ad esempio, un’altra palla) sito nel campo avversario;
  - g) se la palla, dopo il rimbalzo nel campo corretto, ritorna nel campo di chi l’ha colpita ed è colpita nel campo avversario, sempreché il giocatore o qualunque parte del suo abbigliamento o la racchetta non abbiano toccato la rete, i pali di sostegno o il campo avversario è la palla è conforme a quanto indicato ai punti da a) ad f) precedenti;
  - h) se la palla è trattenuta o accompagnata, la risposta è buona se il giocatore non ha colpito la palla due volte, il colpo è effettuato con un unico movimento e non sia variata sostanzialmente la traiettoria naturale della palla;
  - i) se la palla rimandata rimbalza nel campo avversario nell’angolo formato da una delle pareti e dal terreno, la risposta è buona; (la palla chiamata comunemente “uovo” è buona);
  - j) **“Gioco autorizzato all’esterno”** - se la palla è colpita fuori del campo, la risposta è buona se è conforme a quanto indicato nei punti precedenti di questa Regola.

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

## **REGOLA 15 – Punto assegnato**

1. Il punto è assegnato a chi ha colpito la palla:
  - a) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, esce dal campo attraverso un buco od un difetto della recinzione metallica o rimane incastrata in essa;
  - b) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, si ferma nella superficie orizzontale superiore del muro.

## **REGOLA 16 – Gioco autorizzato all’esterno**

1. I giocatori possono uscire dal campo e da fuori colpire la palla purché il campo sia conforme ai requisiti indicati nel paragrafo F) - Zona di sicurezza e gioco all’esterno.

## **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.<sup>(13)</sup> Per poter iniziare il punto, è necessario disporre di almeno due palle.

---

(13) 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.