

# REGOLE DI TENNIS

Approvate dalla ITF International tennis federation<sup>(1)</sup>  
(testo aggiornato agli atti ufficiali circolare n. 3 - 4/2024)

## INDICE

Prefazione	pag.	2
Regola 1 – Il campo	pag.	3
Regola 2 - Arredi permanenti	pag.	3
Regola 3 – La palla	pag.	4
Regola 4 – La racchetta	pag.	4
Regola 5 – Punteggio in un gioco	pag.	5
Regola 6 – Punteggio in una partita	pag.	5
Regola 7 – Punteggio in un incontro	pag.	6
Regola 8 – Battitore e ribattitore	pag.	6
Regola 9 – Scelta del campo e della battuta	pag.	6
Regola 10 – Cambio di lato del campo	pag.	6
Regola 11 – Palla in gioco	pag.	6
Regola 12 – Palla che tocca la linea	pag.	7
Regola 13 – Palla che tocca un arredo permanente	pag.	7
Regola 14 – Ordine di battuta	pag.	7
Regola 15 – Ordine di ribattuta in doppio	pag.	7
Regola 16 – La battuta	pag.	7
Regola 17 – Esecuzione della battuta	pag.	7
Regola 18 – Fallo di piede	pag.	7
Regola 19 – Fallo di battuta	pag.	8
Regola 20 – Seconda battuta	pag.	8
Regola 21 – Quando battere e ribattere	pag.	8
Regola 22 – Colpo nullo in battuta	pag.	8
Regola 23 – Colpo nullo	pag.	9
Regola 24 – Giocatore che perde il punto	pag.	9
Regola 25 – Risposta buona	pag.	10
Regola 26 – Disturbo	pag.	10
Regola 27 – Correzione degli errori	pag.	11
Regola 28 – Compiti degli ufficiali di gara in campo	pag.	11
Regola 29 – Gioco continuo	pag.	11
Regola 30 – Istruzioni ai giocatori	pag.	12
Regola 31– Tecnologia per l’analisi del giocatore	pag.	13
Regole del tennis in carrozzina	pag.	13
Modificazione delle regole di tennis	pag.	14
Appendice I – La palla	pag.	14
Classificazione della velocità della superficie del campo	pag.	16
Appendice II – La racchetta	pag.	17
Appendice III – Tecnologia per l’analisi del giocatore	pag.	18
Appendice IV – Pubblicità	pag.	18
Appendice V – Procedure e metodi diversi di punteggio	pag.	19
Appendice VI – Compiti degli ufficiali di gara in campo	pag.	20
Procedure per la verifica del segno	pag.	21
Procedure per il controllo elettronico	pag.	22
Appendice VII – Gare ufficiali del settore under 10	pag.	22
Appendice VIII – Pianta del campo	pag.	24
Appendice IX – Suggerimenti per delimitare un campo	pag.	25

<sup>(1)</sup> NOTA. Ogni riferimento alla Federazione internazionale di tennis o ITF si deve intendere come ITF, società a responsabilità limitata.

## Prefazione

La Federazione internazionale di tennis (ITF) è l'organismo che governa il gioco del tennis e comprende fra i suoi compiti e le sue responsabilità la tutela dell'integrità del gioco attraverso l'emanazione delle regole di tennis.

Per assolvere a questo compito, l'ITF ha nominato il comitato delle regole di tennis che tiene continuamente sotto controllo il gioco e le sue regole e, quando necessario, formula proposte per modificare tali norme al consiglio d'amministrazione dell'ITF che, a sua volta, formula proposte all'assemblea generale dell'ITF che è l'autorità definitiva che decide le modificazioni alle regole di tennis.

L'appendice V elenca tutti i sistemi diversi di punteggio approvati. In aggiunta l'ITF può approvare, per proprio conto o su domanda delle parti interessate, alcune modificazioni alle regole per sperimentarle in un numero limitato di tornei o di manifestazioni o per un tempo limitato. Queste modificazioni non sono inserite nelle regole ufficiali e necessitano di un rapporto all'ITF al termine del periodo di prova.

**Nota.** *Eccetto quando è diversamente stabilito, ogni riferimento di queste regole ai giocatori comprende anche le giocatrici.*<sup>(2)</sup>

Per consentire la verifica di possibili variazioni delle regole di gioco, le parti interessate possono chiedere l'esecuzione di prove per un periodo limitato o per una limitata tipologia di gare. I risultati sono valutati dal Comitato per le Regole di tennis e, se approvate, sono sottoposte per l'adozione al Consiglio di amministrazione dell'ITF.

Le proposte di variazione temporanea delle regole, accettate dal Consiglio di amministrazione dell'ITF fino alla fine del 2024, sono indicate nel testo seguente con (\*\*\*)

Alla conclusione di ogni prova, la parte interessata deve fornire una relazione al Comitato per le Regole del tennis, che comprende rappresentanti delle associazioni nazionali Grand Slam, ATP, WTA ed ITF.

---

<sup>(2)</sup> *NOTA DELLA FITP: Definizioni*

**Campo:** porzione del terreno di gioco, da una parte o dall'altra della rete, delimitata dalle linee

**Lato del campo:** parte destra o parte sinistra del campo

**Pali:** sostegni della rete da doppio o della rete da singolo

**Paletti da singolare:** sostegni della rete da doppio nell'incontro di singolare

**Gioco normale:** gioco ai vantaggi (diverso dal tie-break)

**Partita (set):** insieme di giochi (games)

**Partita decisiva:** partita finale (terzo o quinto) che aggiudica l'incontro

**Tie-break decisivo:** gioco tie-break che sostituisce la partita decisiva

**Incontro (match):** insieme delle partite (set) da disputare per conseguire la vittoria

**Gara:** insieme di incontri

## REGOLA 1. Il campo<sup>(3)</sup>

1. Il campo è un rettangolo di m 23,77 (78 piedi) di lunghezza e di m 8,23 (27 piedi) di larghezza, per gli incontri di singolare. Per gli incontri di doppio, è largo m 10,97 (36 piedi).
2. È diviso a metà da una rete, sospesa ad una corda o cavo metallico passato al di sopra o attaccato a due pali all'altezza di m 1,07 (3 piedi e ½). La rete è montata in modo da riempire completamente lo spazio compreso tra i due pali ed è a maglie sufficientemente piccole da non permettere alla palla di attraversarla. L'altezza della rete è di m 0,914 (3 piedi) al centro, dove è tenuta tesa verso il basso da una cinghia. Un nastro copre la corda o cavo metallico e la parte superiore della rete. La cinghia ed il nastro sono completamente bianchi.
  - Il diametro massimo della corda o del cavo metallico è di cm 0,8 (⅓ di pollice).
  - La larghezza massima della cinghia è di cm 5 (2 pollici).
  - L'altezza del nastro da ambo i lati è compresa tra cm 5 (2 pollici) e cm 6,35 (2 pollici e ½).
3. Negli incontri di doppio, il centro dei pali è situato a m. 0,914 (3 piedi) al di fuori dal campo da doppio, da ciascun lato.
4. Negli incontri di singolare, se si usa una rete da singolare, il centro dei pali è a m 0,914 al di fuori dal campo da singolare, da ciascun lato. Se si usa la rete da doppio, questa è sostenuta ad un'altezza di m 1,07 (3 piedi e ½) da due paletti da singolare il cui centro è posto a m 0,914 (3 piedi) al di fuori dal campo da singolare, da ciascun lato.
  - I pali non possono superare cm 15 (6 pollici) di lato se quadrati o cm 15 (6 pollici) di diametro.
  - I paletti da singolare non possono superare cm 7,5 (3 pollici) di lato se quadrati o cm 7,5 (3 pollici) di diametro.
  - I pali ed i paletti da singolare non devono essere più alti di cm 2,5 (1 pollice) della parte superiore della corda.
5. Le linee al fondo del campo si chiamano linee di fondo e quelle ai lati linee laterali.
6. Due linee sono tracciate fra le linee laterali del singolare, a m 6,40 (21 piedi) dalla rete da ognuna delle due parti, parallelamente ad essa. Queste linee sono dette linee di battuta. Da ciascuna parte della rete, l'area fra la linea di battuta e la rete è divisa in due parti uguali dalla linea centrale di battuta, formando i due campi di battuta. La linea centrale di battuta è tracciata parallelamente alle linee laterali da singolare e a metà strada fra di esse.
7. Ogni linea di fondo è divisa a metà dal segno centrale, lungo cm 10 (4 pollici), tracciato all'interno del campo parallelamente alle linee laterali del singolare.
  - La linea centrale di battuta e il segno centrale sono larghi cm 5 (2 pollici).
  - Le altre linee del campo sono larghe da cm 2,5 (1 pollice) a cm 5 (2 pollici), eccetto la linea di fondo che può essere larga fino a cm 10 (4 pollici).
8. Le misure del campo sono prese dal bordo esterno delle linee e tutte le linee del campo devono essere del medesimo colore, che contrasti chiaramente con quello della superficie.
9. Non vi può essere pubblicità sul campo, sulla rete, sulla cinghia, sul nastro, sui pali o sui paletti da singolare, eccetto quanto previsto in appendice IV.
10. In aggiunta al campo sopra descritto, il campo denominato "rosso" e quello denominato "arancione" nell'Appendice VII possono essere usati per le gare under 10.

*Nota: Le indicazioni per le distanze minime tra le righe di fondo o laterali e la recinzione sono riportate nell'Appendice IX.*

## REGOLA 2. Arredi permanenti<sup>(4)</sup>

---

<sup>(3)</sup> *NOTA DELLA FITP: Sia lo spazio dietro ciascuna linea di fondo, sia quello ai due lati, devono essere dello stesso materiale di cui è composto lo spazio entro le linee delimitanti il campo.*

*Il Giudice arbitro ha l'autorità di non far iniziare o sospendere il gioco se l'intensità dell'illuminazione, a suo giudizio, è insufficiente. Tutte le caratteristiche del campo di gioco sono riportate nel "Regolamento degli impianti per il tennis, il beach tennis ed il padel"*

<sup>(4)</sup> *NOTA DELLA FITP Sedia dell'arbitro.*

*Ogni campo di gara deve essere dotato di una sedia per l'arbitro, idonea all'arbitraggio. Il ripiano su cui siede l'arbitro deve trovarsi ad un'altezza compresa tra m 1,82 e m 2,40. Se è previsto l'uso del microfono, non deve essere tenuto in mano e deve esserci un interruttore per spegnerlo. Se il torneo si disputa all'aperto, per la sedia dell'arbitro deve essere disponibile un ombrello o altro attrezzo per ripararsi dal sole. La sedia dell'arbitro deve essere centrata rispetto al prolungamento della rete ad una distanza dal palo o paletto di circa m 1,20.*

1. Gli arredi permanenti del campo comprendono le recinzioni di fondo e laterali, gli spettatori, le tribune e le sedie per gli spettatori, tutti gli arredi attorno e sopra il campo, la sedia dell'arbitro, i giudici di linea, il giudice di rete ed i raccattapalle quando sono nei loro rispettivi posti.
2. In un incontro di singolare giocato con la rete da doppio ed i paletti da singolare, i pali e la porzione di rete esterna ai paletti da singolare sono arredi permanenti e non sono considerati pali o parte della rete.

Caso 1 Possono essere attaccati oggetti al palo della rete?

*Decisione* Sì, a condizione che tali oggetti siano di dimensioni e collocazione ragionevoli ed approvati come Tecnologia per l'analisi del giocatore. Come guida, gli oggetti non devono superare 50 cm in larghezza (parallelamente alla rete), 40 cm di profondità (perpendicolarmente alla rete) e 122 cm in altezza; devono essere posti così da non estendersi più di 10 cm all'interno del palo della rete, per più di 20 cm al di sopra della rete e per più di 20 cm dal piano della rete.

### **REGOLA 3. La palla<sup>(5)(6)</sup>**

1. Le palle approvate per il gioco a cui si applicano le regole di tennis devono rispondere alle caratteristiche riportate in appendice I.
2. La Federazione internazionale di tennis stabilisce se una palla o un prototipo siano conformi all'appendice I o siano altrimenti approvati o non approvati per il gioco. Tale decisione può essere presa d'iniziativa, oppure su richiesta di una parte interessata in buona fede alla questione, compresi un giocatore, un produttore di attrezzature o una Federazione nazionale oppure i suoi membri. Tali decisioni e richieste devono attenersi alle "Procedure di revisione ed udienze della Federazione internazionale di tennis" (vedi appendice XI).
3. Gli organizzatori delle manifestazioni devono comunicare preventivamente:
  - a) il numero di palle per il gioco (2, 3, 4 o 6);
  - b) le modalità del cambio delle palle, se previsto.
4. Il cambio delle palle, quando previsto, è effettuato:
  - a) dopo un determinato numero di giochi dispari, nel qual caso il primo cambio delle palle dell'incontro viene effettuato due giochi prima del resto dell'incontro, per compensare il palleggio preliminare. Ai fini del cambio delle palle, il tie-break conta come un gioco. Il cambio delle palle non può essere fatto all'inizio del tie-break. In questo caso il cambio delle palle deve essere ritardato all'inizio del secondo gioco della partita successiva; oppure
  - b) all'inizio di una partita.
5. Se una palla si rompe durante il gioco, il punto deve essere rigiocato.

### **CASI E DECISIONI**

Caso 1 Se la palla è sgonfia alla fine di un punto, si deve rigiocare il punto?

*Decisione* Se la palla è sgonfia, ma non rotta, non si deve rigiocare il punto.

*Nota:* Le palle utilizzabili nei tornei che applicano le regole di tennis devono essere incluse nell'elenco ufficiale dell'ITF delle palle approvate, pubblicato dalla stessa.

### **REGOLA 4. La racchetta**

1. Le racchette approvate per giocare secondo le regole di tennis devono rispondere alle caratteristiche riportate in appendice II.
2. La Federazione internazionale di tennis stabilisce se una racchetta o un prototipo siano conformi all'appendice II o siano altrimenti approvati o non approvati per il gioco. Tale decisione può essere presa d'iniziativa, oppure su richiesta di una parte interessata in buona fede alla questione, compresi un giocatore, un produttore di attrezz-

<sup>(5)</sup> NOTA DELLA FITP: Nelle manifestazioni autorizzate dalla FITP, possono essere utilizzate solo le palle omologate dalla FITP

<sup>(6)</sup> NOTA DELLA FITP Se la palla si rompe e diventa ingiocabile, deve essere sostituita appena possibile. Durante il palleggio preliminare o durante i primi due giochi (prima dell'inizio del primo punto del terzo gioco o se il primo punto deve essere rigiocato per qualunque motivo) dopo un cambio di palle, la sostituzione deve avvenire con una palla nuova; in tutti gli altri casi, si deve fornire una palla di usura analoga a quella da sostituire. Nel caso che un incontro sia sospeso o rimandato, le palle da usare per il palleggio preliminare non devono essere quelle con cui si riprende il gioco.

zature o una Federazione nazionale oppure i suoi membri. Tali decisioni e richieste devono attenersi alle “Procedure di revisione ed udienze della Federazione internazionale di tennis” (vedi appendice XI).

## CASI E DECISIONI

- Caso 1 La superficie di battuta della racchetta può essere composta da più di uno strato di corde?  
*Decisione* No. La regola menziona uno strato (e non strati) di corde incrociate. (vedi appendice II)
- Caso 2 La cordatura delle racchette può ritenersi ugualmente uniforme e piatta se le corde sono su più di un piano?  
*Decisione* No.
- Caso 3 Può un attrezzo che smorza le vibrazioni essere sistemato sulle corde di una racchetta e, se così, dove può essere sistemato?  
*Decisione* Sì, ma tali attrezzi possono essere sistemati solo all'esterno del piatto delle corde incrociate.
- Caso 4 Durante il gioco, un giocatore rompe accidentalmente le corde della racchetta. Può continuare a giocare un altro punto con la racchetta in queste condizioni?  
*Decisione* Sì, a meno che ciò sia stato specificamente proibito dagli organizzatori della manifestazione.
- Caso 5 Può un giocatore durante il gioco utilizzare contemporaneamente più di una racchetta?  
*Decisione* No.
- Caso 6 Nella racchetta può essere inserita una batteria che influenza le sue caratteristiche di gioco?  
*Decisione* No. La batteria è proibita perché è una sorgente di energia, come le celle solari e gli altri dispositivi similari.

## REGOLA 5. Punteggio in un gioco

1. Gioco normale
  - a) Il punteggio in un gioco normale viene chiamato come di seguito indicato, chiamando per primo il punteggio del battitore:

- nessun punto	“zero”
- primo punto	“15”
- secondo punto	“30”
- terzo punto	“40”
- quarto punto	“gioco”

eccetto quando, se entrambi i giocatori/coppie hanno vinto tre punti, il punteggio è “parità”. Dopo “parità” il punteggio è “vantaggio” per il giocatore/coppia che vince il punto successivo. Se lo stesso giocatore/coppia vince anche il punto successivo, vince il “gioco”; se invece il punto successivo è vinto dal giocatore/coppia avversario, il punteggio è di nuovo “parità”. Il giocatore/coppia deve vincere due punti consecutivi subito dopo “parità” per vincere il “gioco”.
  2. Gioco tie-break
    - a) Nel gioco tie-break i punti vengono chiamati “zero”, “1”, “2”, “3”, ecc. Il giocatore/coppia che vince per primo sette punti vince il “gioco” e la “partita”, purché vi sia un margine di due punti sull'avversario/i. Se necessario, il tie-break continua fino al raggiungimento di questo margine.
    - b) Il giocatore cui tocca il turno di battuta batte il primo punto del tie-break. I due punti successivi sono battuti dall'avversario/i (in doppio, dal giocatore della coppia avversaria cui spetta di battere dopo). Dopo ciò, ogni giocatore/coppia batte alternativamente per due punti consecutivi fino alla fine del tie-break (in doppio, la rotazione della battuta fra i due compagni continua nello stesso ordine tenuto in quella partita).
    - c) Il giocatore/coppia che ha battuto per primo nel tie-break è ribattitore nel primo gioco della partita successiva.
  3. Altri metodi di punteggio alternativo approvati sono riportati in appendice V.

## REGOLA 6. Punteggio in una partita

1. Vi sono diversi metodi di punteggio di una partita. I due metodi principali sono “partita ai vantaggi” e “partita con tie-break”<sup>(7)</sup>. Possono essere usati entrambi, ma quello adottato deve essere comunicato prima della manife-

---

<sup>(7)</sup> NOTA DELLA FITP Il tie-break si applica secondo quanto previsto dall'articolo 1.4.3 del R.T.S.

stazione. Se si usa il metodo di “partita con tie-break”, si deve anche comunicare se la partita decisiva si gioca col metodo di “partita con tie-break” o col metodo di “partita con vantaggio”.

a) “Partita con vantaggio”

Il giocatore/coppia che per primo vince sei giochi, vince la partita, purché abbia un vantaggio di due giochi sull'avversario/i. La partita continua, se necessario, sino a raggiungere questo vantaggio.

b) “Partita con tie-break”

Il giocatore/coppia che per primo vince sei giochi, vince la partita, purché abbia un vantaggio di due giochi sull'avversario/i. Se il punteggio arriva a sei giochi pari, si disputa il tie-break.

2. Altri diversi metodi di punteggio approvati sono riportati in appendice V.

#### **REGOLA 7. Punteggio in un incontro**

1. L'incontro può essere giocato al meglio delle tre partite (il giocatore/coppia che vince due partite vince l'incontro) o al meglio delle cinque partite (il giocatore/coppia che vince tre partite vince l'incontro).

2. Altri diversi metodi di punteggio approvati sono riportati in appendice V.

#### **REGOLA 8. Battitore e ribattitore**

1. I giocatori/coppie devono stare ai lati opposti della rete. Il battitore è il giocatore che mette in gioco la palla per il primo punto. Il ribattitore è il giocatore che è pronto a ribattere la palla battuta dal battitore.

#### **CASI E DECISIONI**

Caso 1 Il ribattitore può stare fuori dalle linee del campo?

*Decisione* Sì. Il ribattitore può prendere qualunque posizione, dentro o fuori dalle linee del campo dalla parte della rete del ribattitore.

#### **REGOLA 9. Scelta del lato del campo e della battuta**

1. La scelta del lato del campo e la scelta di essere battitore o ribattitore, nel primo gioco, sono decise per sorteggio, prima di iniziare il palleggio preliminare. Il giocatore/coppia che vince il sorteggio può scegliere:

a) di essere battitore o ribattitore nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario/i sceglie il lato del campo per il primo gioco dell'incontro; oppure

b) il lato del campo nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario/i sceglie di essere battitore o ribattitore per il primo gioco dell'incontro; oppure

c) di chiedere all'avversario/i di fare una delle scelte precedenti.

#### **CASI E DECISIONI**

Caso 1 Entrambi i giocatori/coppie possono rifare la scelta se il palleggio preliminare viene interrotto ed i giocatori abbandonano il campo?

*Decisione* Sì. L'esito del precedente sorteggio è valido, ma entrambi i giocatori/coppie possono fare nuove scelte.

#### **REGOLA 10. Cambio del lato del campo**

1. I giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo, terzo e successivi giochi dispari di ogni partita. I giocatori cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita salvo che la somma totale dei giochi disputati nella partita sia pari, nel qual caso i giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo gioco della partita successiva.

2. Durante il tie-break, i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.

3. Altri metodi approvati sono riportati in appendice V.

#### **REGOLA 11. Palla in gioco**

1. A meno che non sia stato chiamato un fallo o un colpo nullo, la palla è in gioco dal momento in cui il battitore la colpisce fino al momento in cui il punto è deciso.

#### **REGOLA 12. Palla che tocca la linea**

1. La palla che tocca la linea è considerata come caduta nel campo delimitato da quella linea.

#### **REGOLA 13. Palla che tocca un arredo permanente**

1. Se la palla in gioco tocca un arredo permanente dopo aver toccato terra nel campo giusto, il giocatore che l'ha colpita vince il punto; se lo tocca invece prima di toccare terra, il giocatore che l'ha colpita perde il punto.

#### **REGOLA 14. Ordine di battuta**

1. Al termine di ogni gioco normale, il ribattitore diventa il battitore ed il battitore diventa ribattitore nel gioco successivo.
2. In doppio, la coppia cui spetta di battere nel primo gioco di ogni partita decide quale giocatore deve battere in quel gioco. Analogamente, prima che inizi il secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore deve battere in quel gioco. Il compagno del giocatore che ha battuto nel primo gioco batte nel terzo gioco ed il compagno di chi ha battuto nel secondo gioco, batte nel quarto gioco. Questa alternanza delle battute continua fino al termine della partita.

#### **REGOLA 15. Ordine di ribattuta in doppio**

1. La coppia cui spetta di ribattere nel primo gioco di una partita decide quale giocatore ribatte il primo punto in quel gioco. Analogamente, prima che inizi il secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore ribatte il primo punto in quel gioco. Il compagno del ribattitore del primo punto del gioco ribatte il secondo punto e questa alternanza continua fino alla fine del gioco e della partita.
2. Dopo che il ribattitore ha rimandato la palla, sia l'uno sia l'altro compagno di una coppia possono colpire la palla.

#### **CASI E DECISIONI**

Caso 1      Può un componente di una coppia giocare da solo contro gli avversari?

*Decisione*    *No.*

#### **REGOLA 16. La battuta**

1. Immediatamente prima di cominciare il movimento di battuta, il battitore deve stare in posizione di riposo con entrambi i piedi fuori dal campo dietro la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari del segno centrale e della linea laterale.
2. Il battitore deve poi lanciare con una mano la palla in qualsiasi direzione e colpirla con la racchetta, prima che questa tocchi terra. Il movimento di battuta è completato nel momento dell'impatto della racchetta con la palla o se il giocatore la manca. Il giocatore con l'uso di un solo braccio può usare la racchetta per lanciare la palla.

#### **REGOLA 17. Esecuzione della battuta**

1. Quando si effettua la battuta in un gioco normale, il battitore deve stare alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, cominciando in ogni gioco dal lato destro.
2. Nel tie-break, la battuta viene effettuata alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, eseguendo la prima battuta dal lato destro.
3. La palla battuta deve passare sopra la rete e cadere nel campo di battuta diagonalmente opposto, prima che il ribattitore possa rimandarla.

#### **REGOLA 18. Fallo di piede**

1. Durante il movimento della battuta, il battitore non deve:
  - a) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; oppure

- b) toccare con l'uno o l'altro piede la linea di fondo o il campo; oppure
  - c) toccare con l'uno o l'altro piede l'area situata oltre il prolungamento immaginario della linea laterale; oppure
  - d) toccare con l'uno o l'altro piede il prolungamento immaginario del segno centrale.
2. Se il battitore non rispetta questa regola commette "fallo di piede".

### CASI E DECISIONI

Caso 1 In singolare, può il battitore battere dietro la parte della linea di fondo che si trova fra la linea laterale del singolo e quella del doppio?

*Decisione* No.

Caso 2 Può il battitore, con uno o entrambi i piedi, non stare in contatto con la superficie?

*Decisione* Sì.

### REGOLA 19. Fallo di battuta

1. La battuta è fallo se:
- a) il battitore commette infrazione alle regole 16, 17 o 18; oppure
  - b) il battitore manca la palla tentando di colpirla; oppure
  - c) la palla battuta tocca un arredo permanente, il paletto da singolare o il palo prima di toccare terra; oppure
  - d) la palla battuta tocca il battitore o il suo compagno o qualunque cosa che il battitore o il compagno del battitore indossano o portano.

### CASI E DECISIONI

Caso 1 Dopo aver lanciato la palla per battere, il battitore decide di non colpirla e la afferra. È fallo?

*Decisione* No. Il giocatore, che lancia la palla e poi decida di non colpirla, può prenderla con la mano o la racchetta o lasciare che rimbalzi a terra.

Caso 2 Durante il singolare, disputato con la rete da doppio con i paletti da singolare, la palla battuta tocca un paletto da singolare e quindi cade nel giusto campo di battuta. È fallo?

*Decisione* Sì.<sup>(8)</sup>

### REGOLA 20. Seconda battuta

1. Se con la prima battuta si commette fallo, il battitore deve battere senza indugio di nuovo dietro lo stesso lato del campo, a meno che la battuta sia stata effettuata dal lato del campo sbagliato.

### REGOLA 21. Quando battere e ribattere

1. Il battitore non deve battere fin quando il ribattitore non è pronto. Tuttavia il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto.
2. Il ribattitore che tenta di ribattere la battuta è considerato pronto. Se si accerta che il ribattitore non era pronto, la battuta non può essere chiamata fallo.<sup>(9)</sup>

### REGOLA 22. Colpo nullo in battuta

1. La battuta è colpo nullo se:
  - a) la palla di battuta tocca la rete, la cinghia o il nastro ed è buona sotto ogni altro aspetto; oppure se, dopo aver toccato la rete, la cinghia o il nastro, tocca il ribattitore o il suo compagno o qualunque cosa essi indossano o portano, prima di toccare terra; oppure
  - b) la palla è battuta quando il ribattitore non è pronto.
2. In caso di battuta nulla, questa specifica battuta non conta ed il battitore deve battere di nuovo, ma una battuta nulla non annulla un fallo precedente.
3. Altri metodi approvati sono riportati in appendice V.

<sup>(8)</sup> NOTA DELLA FITP Identica decisione si adotta nel caso in cui si giochi con la rete da singolare.

<sup>(9)</sup> NOTA DELLA FITP Si considera colpo nullo in battuta.



## **REGOLA 23. Colpo nullo**

1. In tutti i casi in cui vi è la dichiarazione di colpo nullo, si rigioca l'intero punto, eccetto quando il colpo dichiarato nullo è la seconda battuta.

### **CASI E DECISIONI**

Caso 1 Mentre la palla è in gioco, un'altra palla rotola sul campo. Viene chiamato un colpo nullo. Il battitore aveva commesso un fallo nella prima battuta. Ora il battitore deve effettuare la prima o la seconda battuta?

*Decisione* Prima battuta. Deve essere rigiocato l'intero punto.

## **REGOLA 24. Giocatore che perde il punto**

1. Si perde il punto se:
  - a) il giocatore batte due falli consecutivi; oppure
  - b) il giocatore non rimanda la palla in gioco prima che questa abbia rimbalzato due volte consecutivamente; oppure
  - c) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi la superficie o, prima che rimbalzi, un oggetto, al di fuori del giusto campo; oppure
  - d) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima che rimbalzi, tocchi un arredo permanente; oppure
  - e) il ribattitore rimanda la battuta prima del rimbalzo; oppure
  - f) il giocatore accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; oppure
  - g) il giocatore o la racchetta, in mano o no, o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete, i pali/paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia, il nastro o il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco; oppure
  - h) il giocatore colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; oppure
  - i) la palla in gioco tocca il giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta; oppure
  - j) la palla in gioco tocca la racchetta quando il giocatore non la sta tenendo; oppure
  - k) il giocatore deliberatamente e materialmente modifica la forma della sua racchetta mentre la palla è in gioco; oppure
  - l) in doppio, entrambi i giocatori toccano la palla per il rimando.

### **CASI E DECISIONI**

Caso 1 Durante l'effettuazione della prima battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete prima che la palla abbia toccato terra. È questo fallo di battuta o punto perso per il battitore?

*Decisione* Il battitore perde il punto perché la sua racchetta tocca la rete mentre la palla è in gioco.

Caso 2 Durante l'effettuazione della prima battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete dopo che la palla ha toccato terra al di fuori del giusto campo di battuta. È fallo o il battitore perde il punto?

*Decisione* È fallo di battuta perché la palla non era più in gioco quando la racchetta ha toccato la rete.

Caso 3 In doppio il compagno del ribattitore tocca la rete prima che la palla battuta tocchi terra fuori dal giusto campo di battuta. Qual è la decisione giusta?

*Decisione* La coppia in ribattuta perde il punto perché il compagno del ribattitore ha toccato la rete mentre la palla era in gioco.

Caso 4 Perde il punto il giocatore che oltrepassa la linea immaginaria di prolungamento della rete prima o dopo di aver colpito la palla?

*Decisione* Il giocatore non perde il punto in nessuno dei due casi purché il giocatore non tocchi il campo dell'avversario.

Caso 5 Può un giocatore saltare sopra la rete nel campo avversario mentre la palla è in gioco?

*Decisione* No. Perde il punto.

Caso 6 Il giocatore lancia la racchetta contro la palla in gioco. Sia la racchetta sia la palla cadono al di là della rete nel campo avversario e l'avversario/i non riesce a raggiungere la palla. Chi vince il punto?

*Decisione* Il giocatore che ha lanciato la racchetta contro la palla perde il punto.

Caso 7 La palla appena battuta colpisce il ribattitore o, in doppio, il compagno del ribattitore prima di toccare terra. Chi vince il punto?

*Decisione* Il battitore vince il punto, a meno che non sia una battuta nulla.

Caso 8 Un giocatore che si trova fuori dal campo colpisce la palla o la afferra prima che rimbalzi e pretende il punto in quanto la palla stava definitivamente andando fuori dal giusto campo.

*Decisione* Il giocatore perde il punto, a meno che non faccia un buon rimando, nel qual caso il gioco continua.

## **REGOLA 25. Risposta buona**

1. La risposta è buona se:

- a) la palla tocca la rete, i pali/paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro, purché essa passi al di sopra di ognuno di essi e tocchi terra entro il giusto campo, tranne quanto previsto nella regola 2 e 24(d); oppure
- b) dopo che la palla in gioco ha toccato terra nel campo giusto ed a causa dell'effetto o di una folata di vento ritorna indietro oltre la rete, il giocatore si allunga oltre la rete e la gioca nel giusto campo, purché non contravvenga alla regola 24; oppure
- c) la palla è rimandata esternamente ai pali, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, anche se tocca i pali, purché tocchi terra nel campo giusto, tranne quanto previsto nelle regole 2 e 24 (d); oppure
- d) la palla passa sotto al cavo della rete fra il paletto da singolare e l'adiacente palo senza toccare la rete, il cavo o il palo e tocca terra nel giusto campo; oppure
- e) la racchetta del giocatore passa sopra la rete dopo che questi ha colpito la palla dalla sua parte della rete e la palla tocca terra nel campo giusto; oppure
- f) il giocatore colpisce la palla in gioco che abbia toccato un'altra palla giacente sul campo giusto.

## **CASI E DECISIONI**

Caso 1 La palla rimandata dal giocatore tocca il paletto da singolare e cade sul terreno del giusto campo. È un buon rimando?

*Decisione* Sì. Tuttavia se è una palla di battuta che ha toccato il paletto da singolare, è fallo di battuta.

Caso 2 La palla in gioco tocca un'altra palla che si trova dentro al campo. Qual è la decisione giusta?

*Decisione* Il gioco continua. Tuttavia se non è certo che la palla messa in gioco è quella giusta, deve essere chiamato il colpo nullo.

## **REGOLA 26. Disturbo**

1. Se il giocatore è disturbato mentre gioca il punto da un atto intenzionale dell'avversario/i, vince il punto.
2. Tuttavia il punto deve essere rigiocato, se il giocatore è disturbato mentre gioca il punto da un atto non intenzionale dell'avversario/i o da qualcosa al di fuori del controllo del giocatore (esclusi gli arredi permanenti).

## **CASI E DECISIONI**

Caso 1 Colpire involontariamente la palla due volte costituisce disturbo?

*Decisione* No. Vedi anche la regola 24 (f).

Caso 2 Il giocatore reclama di aver fermato la palla perché riteneva che l'avversario/i fosse stato disturbato. Questo è disturbo?

*Decisione* No. Il giocatore perde il punto.

Caso 3 La palla in gioco colpisce un uccello che vola sopra il campo. È disturbo?

*Decisione* Sì, il punto viene rigiocato.

Caso 4 Durante il gioco una palla o altro oggetto giacente fin dall'inizio del punto sul campo di un giocatore, lo ostacolano. È disturbo?

*Decisione* No.

Caso 5 In doppio, dove possono stare il compagno del battitore e quello del ribattitore?

*Decisione* Il compagno del battitore ed il compagno del ribattitore possono assumere qualunque posizione dalla loro parte della rete, dentro o fuori dal campo. Tuttavia se un giocatore reca disturbo all'avversario/i, si deve applicare la regola del disturbo.

## **REGOLA 27. Correzione degli errori**

1. Come principio, quando si scopre un errore alle regole di tennis, tutti i punti già giocati precedentemente rimangono validi. Gli errori, una volta scoperti, vengono corretti come di seguito indicato.
  - a) In un gioco normale o nel tie-break, se un giocatore batte dalla metà sbagliata del campo, si deve correggere l'errore appena si scopre ed il battitore batte dalla parte giusta secondo il punteggio. Un fallo di battuta fatto prima della scoperta dell'errore, rimane fallo.
  - b) In un gioco normale o nel tie-break, se i giocatori sono nel lato del campo sbagliato, si deve correggere l'errore appena viene scoperto ed il battitore batte dal lato giusto secondo il punteggio.
  - c) Se il giocatore batte fuori turno in un gioco normale, il giocatore che avrebbe dovuto battere deve farlo non appena scoperto l'errore. Tuttavia, se prima di tale scoperta si è completato un gioco, l'ordine di battuta rimane così alterato. In questo caso, il cambio palle previsto dopo un certo numero di giochi deve essere posticipato di un gioco.

Il fallo di battuta della prima battuta, commesso dall'avversario/i prima della scoperta dell'errore, non conta.

In doppio, se uno dei compagni di una coppia batte invece dell'altro, il fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore rimane fallo.<sup>(10)</sup>
  - d) Nel tie-break se il giocatore batte fuori turno e l'errore viene scoperto dopo che è stato giocato un numero pari di punti, l'errore è corretto immediatamente. Se l'errore è scoperto dopo che è stato giocato un numero dispari di punti, l'ordine delle battute rimane così alterato.

Un fallo di battuta dell'avversario/i commesso prima della scoperta dell'errore non conta.

In doppio, se i compagni di una coppia battono fuori turno, un fallo di battuta fatto prima della scoperta dell'errore, rimane fallo.
  - e) In doppio, durante un gioco normale o nel tie-break, se vi è errore nell'ordine della ribattuta, questo rimane così alterato fino alla fine del gioco in cui si è scoperto l'errore. I giocatori riprendono la propria posizione originaria di ribattitori nel gioco successivo della stessa partita in cui sono ribattitori.
  - f) Se si inizia erroneamente il tie-break a sei giochi pari, mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocata la partita con la regola del vantaggio, si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto. Se l'errore è scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua come "partita con tie-break".
  - g) Se si inizia erroneamente un gioco normale a sei giochi pari, mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocato la "partita con tie-break", si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto. Se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua come "partita ai vantaggi" fino ad otto giochi pari (o un più alto numero pari), quando si gioca il tie-break.
  - h) Se si inizia erroneamente una "partita ai vantaggi" o una "partita con tie-break", mentre era stato precedentemente previsto che si sarebbe giocato un tie-break decisivo dell'incontro, si corregge immediatamente l'errore se si è giocato un solo punto. Se l'errore viene scoperto dopo l'inizio del secondo punto, la partita continua fino a quando un giocatore/coppia vince tre giochi (e con ciò anche la partita) o fino a quando il punteggio raggiunge due giochi pari ed a questo punto si gioca il tie-break decisivo dell'incontro. Tuttavia, se l'errore viene scoperto dopo che è iniziato il secondo punto del quinto gioco, la partita continua come "partita con tie-break". (vedi appendice V)
  - i) Se le palle non vengono cambiate con la giusta alternanza, l'errore è corretto quando il giocatore/coppia che avrebbe dovuto battere con palle nuove è di nuovo di turno alla battuta. Dopo di ciò le palle sono cambiate in modo tale che il numero di giochi fra un cambio e l'altro sia quello inizialmente stabilito. Il cambio delle palle non può essere effettuato durante un gioco.

## **REGOLA 28. Compiti degli ufficiali di gara in campo**

1. I compiti e le responsabilità degli ufficiali di gara, negli incontri in cui sono designati, sono riportati in appendice VI.

## **REGOLA 29. Gioco continuo<sup>(11)(12)</sup>**

---

<sup>(10)</sup> NOTA DELLA FITP: Il compagno esegue la seconda battuta.

<sup>(11)</sup> NOTA DELLA FITP Per i riposi, vale quanto stabilito dall'articolo 2.7 del Regolamento tecnico sportivo.

1. Come principio, il gioco deve essere continuo da quando l'incontro inizia (quando la prima battuta dell'incontro è messa in gioco) fino a quando finisce.
  - a) Fra un punto e l'altro sono concessi al massimo venticinque secondi. Quando i giocatori cambiano lato del campo alla fine del gioco, sono concessi al massimo novanta secondi. Tuttavia dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break, il gioco deve essere continuo ed i giocatori devono cambiare lato del campo senza sosta.  
 Alla fine di ogni partita vi è un intervallo che può essere al massimo di centoventi secondi.  
 Il tempo dell'intervallo inizia dal momento in cui il punto finisce e scade nel momento in cui è colpita la palla per la prima battuta del punto successivo.  
 Gli organizzatori delle manifestazioni possono, con l'approvazione dell'ITF, aumentare i novanta secondi concessi ai giocatori per il cambio del lato del campo alla fine del gioco ed i centoventi secondi concessi come intervallo di partita.
  - b) Se, per ragioni indipendenti dal controllo del giocatore, i vestiti, le calzature o l'equipaggiamento necessario (esclusa la racchetta) si rompono o necessitano di essere sostituiti, al giocatore può essere concesso un tempo supplementare ragionevole per porre rimedio all'inconveniente.
  - c) Non può essere concesso alcun tempo supplementare per permettere al giocatore di recuperare le forze. Tuttavia il giocatore affetto da una condizione fisica suscettibile di trattamento medico può essere autorizzato ad usufruire di una sospensione di tre minuti per quel trattamento medico. Se viene comunicato prima della manifestazione, possono essere concesse interruzioni in numero limitato per andare in bagno o per il cambio dell'abbigliamento.<sup>(12)</sup>
  - d) Se viene comunicato prima della manifestazione, gli organizzatori possono concedere un riposo della durata massima di dieci minuti. Il riposo può essere preso dopo la terza partita in un incontro al meglio delle cinque partite o dopo la seconda partita in un incontro al meglio delle tre partite.
  - e) Il palleggio preliminare può essere al massimo di cinque minuti, se non diversamente stabilito dagli organizzatori della manifestazione.

### **REGOLA 30. Istruzioni ai giocatori (coaching)**

1. Istruire il giocatore (coaching) significa comunicare con lui, consigliarlo o istruirlo in qualunque maniera e con qualunque mezzo.
2. Nelle manifestazioni a squadre in cui c'è un capitano di squadra seduto in campo, questi può istruire il giocatore/i durante l'interruzione di partita e quando i giocatori cambiano lato del campo alla fine del gioco, ma non quando cambiano lato del campo dopo il primo gioco di ogni partita o durante il tie-break.
3. In tutti gli altri incontri è vietato istruire il giocatore (coaching).

2021 - La WTA è autorizzata ad effettuare nelle sue manifestazioni prove per istruzioni da fuori campo.

### **CASI E DECISIONI**

- Caso 1      Può il giocatore ricevere istruzioni se queste sono date con segni fatti in modo discreto?  
*Decisione*    *No.*
- Caso 2      Può il giocatore ricevere istruzioni quando il gioco è sospeso?  
*Decisione*    *Si.*
- Caso 3      Può il giocatore ricevere istruzioni in campo durante l'incontro?  
*Decisione*    *L'ente organizzatore può chiedere all'ITF di consentire le istruzioni in campo. Nelle competizioni in cui ciò è consentito, gli istruttori designati possono entrare nel campo per istruire i loro giocatori secondo le modalità fissate dall'ente organizzatore.*
- (\*\*\*)      *Nei tornei WTA, ATP, Grand Slam ed ITP (tranne quelli juniores) può essere consentito dare istruzioni ai giocatori.*

### **REGOLA 31. Tecnologia per l'analisi del giocatore**

---

<sup>(12)</sup> *NOTA DELLA FITP: Per le sospensioni consentite per le situazioni di rilevanza medica od altro, si veda l'articolo 2.8 e l'Appendice V del R.T.S.*

1. La tecnologia per l'analisi del giocatore, approvata per il gioco soggetto alle Regole di tennis, deve essere conforme alle prescrizioni dell'appendice III.
2. L'ITF deve stabilire se ogni apparecchiatura di questo tipo è approvata o no. Tale decisione può essere presa d'iniziativa propria o su richiesta di chiunque interessato in buona fede, compresi i giocatori, i produttori di apparecchiature, le federazioni nazionali o i loro membri. Tale regolamentazione e la sua applicazione devono avvenire in conformità delle "Procedure di revisione ed udienze della Federazione internazionale di tennis" (vedi appendice XI).

## **REGOLE DEL TENNIS IN CARROZZINA**

Il tennis in carrozzina segue le regole di tennis dell'I.T.F. con le seguenti deroghe.

### **1. La regola del doppio rimbalzo**

Il giocatore in carrozzina può far fare due rimbalzi alla palla. Il giocatore deve ribattere la palla prima che rimbalzi per la terza volta. Il secondo rimbalzo può avvenire sia all'interno sia all'esterno delle linee delimitanti il campo.

### **2. La carrozzina**

La carrozzina è considerata come parte del corpo del giocatore e tutte le regole che riguardano il corpo del giocatore si applicano anche alla carrozzina.

### **3. La battuta**

- a) La battuta deve essere effettuata nella seguente maniera. Immediatamente prima di iniziare la battuta, il battitore deve essere fermo in posizione statica. Poi il battitore ha la facoltà di effettuare uno slancio prima di colpire la palla.
- b) Il battitore, per tutta l'esecuzione della battuta, non deve toccare con alcuna ruota altra superficie che non sia quella situata dietro la linea di fondo compresa tra il prolungamento immaginario del segno centrale e quello della linea laterale.
- c) Se un giocatore quad ha l'impossibilità fisica di eseguire la battuta con metodi ordinari, lo stesso giocatore o un'altra persona può lanciare per lui la palla e farla rimbalzare prima che sia colpita. In tal caso, lo stesso metodo di battuta deve essere usato per tutto l'incontro.

### **4. Giocatore che perde il punto**

Un giocatore perde il punto se:

- a) non riesce a rimandare la palla prima che abbia rimbalzato per la terza volta; oppure
- b) nel rispetto di quanto previsto alla successiva regola 5, utilizza una parte dei piedi o delle estremità inferiori contro il terreno o qualsiasi ruota, durante la battuta, quando colpisce la palla, per girarsi o per fermarsi, quando la palla è in gioco; oppure
- c) non tocca la carrozzina con almeno una natica quando colpisce la palla.

### **5. La carrozzina**

La carrozzina usata nelle competizioni in cui si applicano le Regole del tennis in carrozzina deve avere le seguenti caratteristiche:

- a) la carrozzina deve essere costruita di qualsiasi materiale che sia anti-riflesso e non costituisca disturbo per l'avversario;
- b) le ruote devono avere un solo corrimano. Non è consentito fare cambiamenti alla carrozzina che diano al giocatore un vantaggio meccanico, come leve od ingranaggi. Durante il normale gioco, le ruote non devono lasciare segni permanenti né danneggiare in altro modo la superficie del campo.
- c) Salvo quanto indicato al seguente punto e), i giocatori debbono usare solo le ruote (incluso il corrimano) per spingere la carrozzina. Non sono consentiti volanti, freni o ingranaggi od altri apparati che possano assistere il funzionamento della carrozzina, compresi sistemi di accumulazione dell'energia.
- d) L'altezza della seduta (incluso il cuscino) deve essere fissa ed le natiche del giocatore devono rimanere in contatto con la seduta durante il gioco del punto. Possono essere usate cinghie per assicurare il giocatore alla carrozzina.

- e) I giocatori che rispondono ai requisiti della Regola 4.5 del Manuale di classificazione dell'ITF possono usare una carrozzina dotata di motore(i) elettrico(i). La carrozzina motorizzata non deve poter superare la velocità di 15 kmh in ogni direzione e deve essere controllata dal solo giocatore.
- f) Possono essere fatte richieste per modificazioni alla carrozzina per legittime ragioni mediche. Tali richieste devono essere sottoposte alla Commissione per la scienza e la medicina sportiva dell'ITF almeno sessanta giorni prima dell'uso previsto in un evento approvato dall'ITF. La decisione di respingere la richiesta di modificazione può essere appellata in base all'Appendice A del Regolamento di tennis in carrozzina dell'ITF.

#### 6. Spinta alla carrozzina con i piedi

- a) Se il giocatore non ha la possibilità di spingere la carrozzina per mezzo della ruota a mano, può usare un piede.
- b) Anche se il giocatore, a norma della regola di cui alla lettera a) sopra descritta, può spingere la sedia usando un piede, nessuna parte del piede può toccare il terreno:
  - 1) durante il movimento di oscillazione in avanti, compreso il momento in cui la racchetta colpisce la palla;
  - 2) durante il tempo che va dall'inizio del movimento di battuta fino a quando la racchetta colpisce la palla.
- c) Il giocatore che non rispetta questa regola perde il punto.

#### 7. Tennis in carrozzina/tennis

Se un giocatore in carrozzina gioca con o contro un giocatore normodotato in singolare o in doppio, si applicano le regole di tennis in carrozzina per il giocatore in carrozzina, mentre si applicano le regole di tennis per il giocatore normodotato.

In questo caso, al giocatore in carrozzina sono concessi due rimbalzi, mentre al giocatore normodotato è concesso un solo rimbalzo.

*Nota: La definizione di "estremità inferiori" è: gli arti inferiori, comprese le natiche, le anche, le cosce, le gambe, le caviglie ed i piedi.*

### MODIFICAZIONE DELLE REGOLE DI TENNIS

(articolo 28 dello statuto dell'ITF Ltd)

1. Il testo ufficiale e definitivo delle regole di tennis deve essere sempre in lingua inglese e nessuna variazione o interpretazione di tali regole può essere fatta al di fuori dell'assemblea generale annuale del "Council", a meno che l'avviso di deliberazione comportante tale variazione non sia stato ricevuto dall'ITF in conformità dell'articolo 17 e tale deliberazione o una avente analoghi effetti siano approvate con la maggioranza dei due terzi dei voti espressi.
2. Ogni variazione così adottata ha effetto dal 1° gennaio seguente, a meno che l'assemblea, con la medesima maggioranza, decida diversamente.
3. Il consiglio di amministrazione ha tuttavia il potere di risolvere tutti i problemi urgenti di interpretazione, da sottoporre alla ratifica della successiva assemblea generale.
4. Questa regola non può essere mai modificata senza l'accordo unanime dell'assemblea generale del "Council".

#### APPENDICE I

##### LA PALLA

Per le misure previste in questa Appendice, prevalgono quelle indicate in unità di misura del Sistema internazionale.

- a) La palla deve avere una superficie esterna uniforme, costituita da un involucro di tessuto, eccetto per lo stadio 3 (rosso) palla di gommapiuma. Se ci sono giunture, queste devono essere senza cuciture.
- b) La palla deve essere conforme ad uno dei tipi specificati nella tabella seguente od in quella del successivo paragrafo d):<sup>(13)</sup>

<sup>(13)</sup> *NOTA DELLA FITP: Nelle manifestazioni autorizzate dalla FITP possono essere utilizzate solo le palle omologate dalla FITP*

	TIPO 1 (veloce)	TIPO 2 (media) <sup>(14)</sup>	TIPO 3 (lenta) <sup>(15)</sup>	PER ALTITUDINE <sup>(16)</sup>
Peso (massa)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)
Misura	cm 6,54 – 6,86 (2,57 – 2,70 pollici)	cm 6,54 – 6,86 (2,57 – 2,70 pollici)	cm 7,00 – 7,30 (2,76 – 2,87 pollici)	cm 6,54 – 6,86 (2,57 – 2,70 pollici)
Rimbalzo	cm 135 - 147 (53 - 58 pollici)	cm 135 - 147 (53 - 58 pollici)	cm 135 - 147 (53 - 58 pollici)	cm 122 - 135 (48 - 53 pollici)
Deformazione all'arrivo <sup>(17)</sup>	cm 0,50 – 0,60 (0,197 – 0,236 pollici)	cm 0,56 – 0,74 (0,220 – 0,291 pollici)	cm 0,56 – 0,74 (0,220 – 0,291 pollici)	cm 0,56 – 0,74 (0,220 – 0,291 pollici)
Deformazione al rinvio <sup>(17)</sup>	cm 0,67 – 0,91 (0,264 – 0,358 pollici)	cm 0,80 – 1,08 (0,315 – 0,425 pollici)	cm 0,80 – 1,08 (0,315 – 0,425 pollici)	cm 0,80 – 1,08 (0,315 – 0,425 pollici)
Colore	bianco o giallo	bianco o giallo	bianco o giallo	bianco o giallo

c) Inoltre, tutti i tipi di palle indicati nel paragrafo b) devono mantenere i requisiti indicati nella tabella che segue:

	MASSA (PESO)	RIMBALZO	DEFORMAZIONE ALL'ARRIVO	DEFORMAZIONE AL RINVIO
Massimo cambiamento <sup>(18)</sup>	g 0,4 (0,014 onces)	cm 4,0 (1,6 pollici)	cm 0,08 (0,031 pollici)	cm 0,10 (0,039 pollici)

d) Solo i tipi di palle indicate nella tabella seguente possono essere usate nelle competizioni under 10:

	STADIO 3 (rossa) GOMMAPIUMA	STADIO 3 (rossa) STANDARD	STADIO 2 (arancio) STANDARD	STADIO 1 (verde) STANDARD
Peso (massa)	g 25,0 – 43,0 (0,882 – 1,517 onces)	g 36,0 – 49,0 (1,270 – 1,728 onces)	g 36,0 – 46,9 (1,270 – 1,654 onces)	g 47,0 – 51,5 (1,658 – 1,817 onces)
Misura	cm 8,00 – 9,00 (3,15 – 3,54 pollici)	cm 7,00 – 8,00 (2,76 – 3,15 pollici)	cm 6,00 – 6,86 (2,36 – 2,70 pollici)	cm 6,30 – 6,86 (2,48 – 2,70 pollici)
Rimbalzo	cm 85 - 105 (33 - 41 pollici)	cm 90 – 105 (35 - 41 pollici)	cm 105 - 120 (41 - 47 pollici)	cm 120 - 135 (47 - 53 pollici)
Deformazione all'arrivo <sup>(19)</sup>	.....	.....	cm 1,40 – 1,65 (0,551 – 0,650 pollici)	cm 0,80 – 1,05 (0,315 – 0,413 pollici)
Colore <sup>(20)</sup>	qualsiasi	rosso e giallo o giallo con bollo rosso	arancio e giallo o giallo con bollo arancio	giallo con un bollo verde

<sup>(14)</sup> Questo tipo di palla può essere pressurizzato o non pressurizzato. La palla non pressurizzata deve avere una pressione interna non superiore a 7 kPa (1 psi) e può essere usata al di sopra di m 1.219 (4.000 piedi) s.l.m. e deve essere acclimatata per sessanta giorni o più all'altitudine a cui si disputa il torneo.

<sup>(15)</sup> Questo tipo di palla è anche indicato per ogni superficie sopra m 1.219 (4.000 piedi) s.l.m.

<sup>(16)</sup> Questo tipo di palla è pressurizzato ed è anch'esso indicato solo per il gioco sopra m 1.219 (4.000 piedi) s.l.m.

<sup>(17)</sup> La deformazione è la media delle singole misurazioni prese su tre assi fra loro perpendicolari. Due misurazioni non possono differire tra loro più di cm 0,08 (0,031 pollici).

<sup>(18)</sup> Massimo cambiamento consentito nelle specifiche caratteristiche risultanti dalla prova di tolleranza descritta nella corrente edizione di "Palle da tennis approvate e superfici dei campi classificate dall'ITF". La prova di tolleranza usa apparecchiature di laboratorio per simulare gli effetti dell'uso per nove giochi.

<sup>(19)</sup> La deformazione è la media delle singole misurazioni prese su tre assi fra loro perpendicolari. Non c'è limite alla differenza tra le singole misurazioni della deformazione all'arrivo. Non ci sono indicazioni per la deformazione al ritorno.

<sup>(20)</sup> Tutti i bolli colorati debbono essere di dimensioni ragionevoli ed in posti accessibili.

- e) Tutti i test di rimbalzo, massa, misura, deformazione e mantenimento dei requisiti devono essere fatti secondo le norme descritte nella corrente edizione di “Palle da tennis approvate e superfici dei campi classificate dall’ITF”.<sup>(21)</sup>

## CLASSIFICAZIONE DELLA VELOCITÀ DELLA SUPERFICIE DEL CAMPO

1. Il metodo di prova usato per determinare la velocità della superficie di un campo è il metodo ITF CS 01/02 (classificazione ITF della velocità della superficie) descritto nella pubblicazione ITF intitolata “Guida dell’ITF sugli standard di prestazione delle superfici dei campi da tennis”.
2. Le superfici dei campi che hanno una classificazione dell’ITF della velocità della superficie tra 0 e 35 sono classificate di categoria 1 (velocità bassa). Esempi di tipi di superfici del campo che sono conformi a questa classificazione includono la maggior parte dei campi in terra battuta e altri tipi di superficie di minerale sciolto.
3. Le superfici dei campi che hanno una classificazione dell’ITF della velocità della superficie tra 30 e 34 sono classificate di categoria 2 (velocità medio-bassa), mentre le superfici dei campi che hanno una classificazione ITF da 35 a 39 sono classificate di categoria 3 (velocità media). Esempi di tipi di superfici del campo che sono conformi a questa classificazione includono la maggior parte dei campi in duro con manti acrilici di diverso tipo, oltre ad alcune superfici tessili.
4. Le superfici dei campi che hanno una classificazione dell’ITF della velocità della superficie da 40 a 44 sono classificate di categoria 4 (velocità medio-alta), mentre le superfici dei campi che hanno una classificazione ITF superiore a 44 sono classificate di categoria 5 (velocità alta). Esempi di tipi di superfici del campo che sono conformi a questa classificazione includono la maggior parte delle superfici in erba naturale, con tappeto erboso artificiale e alcune superfici tessili.

## CASI E DECISIONI

Caso 1 Secondo il tipo di superficie, quale tipo di palla deve essere usato?

*Decisione* Per giocare secondo le regole di tennis sono approvati tre tipi di palle; tuttavia:

- a) la palla di tipo 1 (molto veloce) è indicata per giocare su superfici lente;
- b) la palla di tipo 2 (mediamente veloce) è indicata per giocare su superfici medio-lente/medie/medio-veloci;
- c) la palla di tipo 3 (poco veloce) è indicata per giocare su superfici veloci.

**Nota:** In aggiunta ai tipi di palle descritte sopra al paragrafo b), lo stadio di palle 1 (verde) può essere usato per le competizioni di tutti i livelli, tranne che per i tornei professionistici della graduatoria mondiale, la Coppa Davis e la Coppa Billie Jaen King, i tornei di tennis dei Giochi olimpici e paralimpici, i tornei individuali ed i campionati a squadre dei circuiti mondiali maschile, femminile e giovanile autorizzati dall’ITF e dalle federazioni nazionali associate, i tornei individuali ed i campionati a squadre del circuito ITF Senior, i tornei individuali ed i campionati a squadre del circuito ITF tennis in carrozzina.

Ogni federazione nazionale può decidere in quali competizioni nazionali può essere usato il tipo di palle 1 (verde).

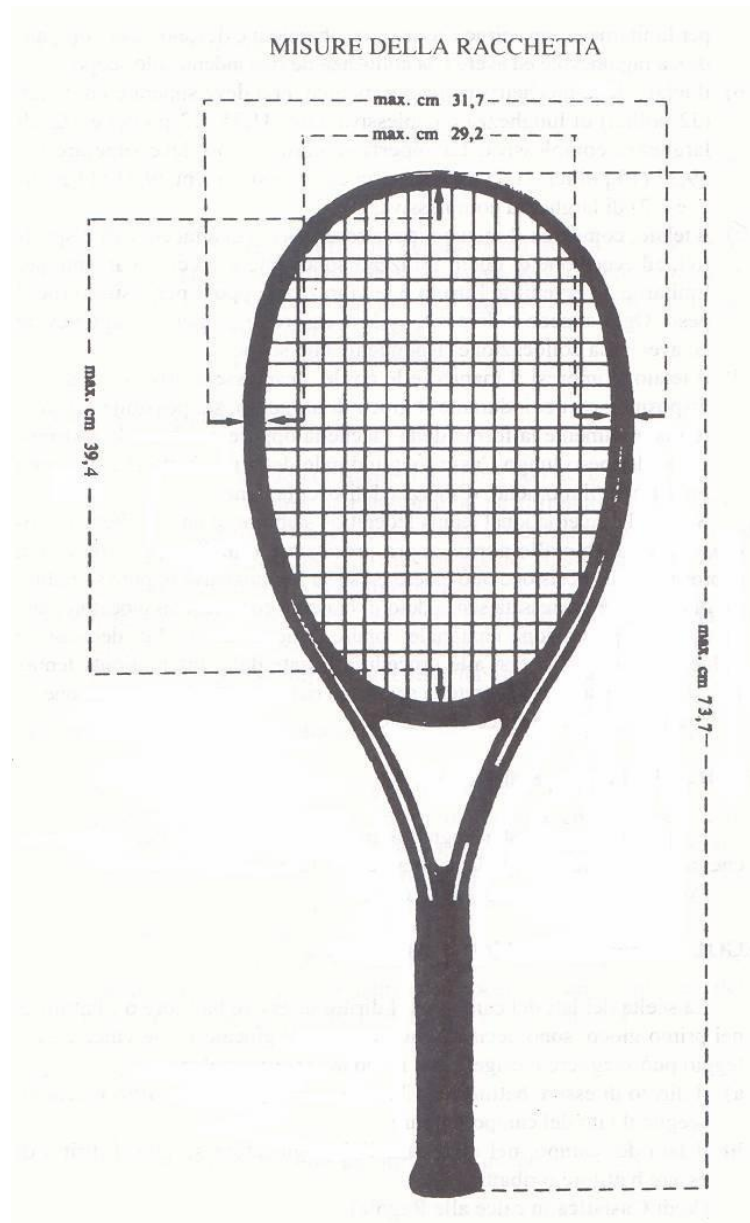
---

<sup>(21)</sup> NOTA DELLA FITP: Se la palla si rompe o diventa ingiocabile, deve essere sostituita appena possibile. Durante il palleggio preliminare o durante i primi due giochi (prima dell’inizio del primo punto del terzo gioco o se il primo punto deve essere rigiocato per qualunque motivo) dopo un cambio di palle, la sostituzione deve avvenire con una palla nuova; in tutti gli altri casi, si deve fornire una palla di usura analoga a quella da sostituire.  
Nel caso che un incontro sia sospeso o rimandato, le palle da usare per il palleggio preliminare non devono essere quelle con cui si riprende il gioco.



## APPENDICE II

### LA RACCHETTA



Per tutte le misure previste in questa Appendice, prevalgono quelle indicate in unità di misura del Sistema internazionale.

1. La racchetta è costituita da telaio e corde. Il telaio è costituito da un manico e da una testa e può avere anche una gola. La testa è definita come la parte della racchetta a cui sono connesse le corde. Il manico è definito come la parte della racchetta connessa alla testa che è tenuta in mano dal giocatore nell'uso ordinario. La gola, ove presente, è la parte della racchetta che congiunge il manico alla testa.
2. La superficie di battuta della racchetta, definita come l'area principale del piatto delle corde delimitato dai punti di entrata delle corde entrano nella testa o dai punti di contatto delle corde con la testa, prendendo la più piccola delle due, deve essere piatta e formata da una superficie di corde incrociate, che devono essere alternativamente intrecciate o legate dove si incrociano; la cordatura deve essere generalmente uniforme e, in particolare, la densità al centro non deve essere inferiore a quella della rimanente superficie. La racchetta deve essere costruita ed incordata in modo che le caratteristiche di gioco siano identiche in entrambe le facce.

3. La racchetta non deve superare cm 73,7 (29 pollici) di lunghezza complessiva e cm 31,7 (12,5 pollici) di larghezza complessiva. La superficie di battuta non deve superare cm 39,4 (15,5 pollici) di lunghezza complessiva, misurata parallelamente all'asse longitudinale del manico, e cm 29,2 (11,5 pollici) di larghezza complessiva, misurata perpendicolarmente all'asse longitudinale del manico.
4. La racchetta deve essere priva di qualsiasi oggetto, sporgenza o dispositivo con cui sia possibile cambiare materialmente la forma della racchetta o il suo momento di inerzia lungo ogni asse principale o cambiare qualsiasi caratteristica fisica che possa influenzare la prestazione della racchetta durante il gioco di un punto. Sono consentiti oggetti, sporgenze o dispositivi aggiunti, classificati come "tecnologia per l'analisi del giocatore", o che sono usati per limitare o prevenire l'usura o le vibrazioni o, per il solo telaio, per ripartire il peso. Tutti gli oggetti, le sporgenze ed i dispositivi permessi devono essere di grandezza ragionevole ed avere una collocazione rispondente allo scopo.
5. Nessuna fonte di energia che in qualsiasi modo possa modificare o influenzare le caratteristiche di gioco della racchetta possono essere inserite in costruzione o aggiunte alla racchetta.

### APPENDICE III

#### TECNOLOGIA PER L'ANALISI DEL GIOCATORE

1. La tecnologia per l'analisi del giocatore è l'equipaggiamento che può svolgere una o più delle seguenti funzioni con riferimento all'informazioni sulla prestazione del giocatore:
  - a) registrazione
  - b) memorizzazione
  - c) trasmissione
  - d) analisi
  - e) comunicazione al giocatore di ogni genere e con qualunque mezzo
2. La tecnologia per l'analisi del giocatore può registrare e memorizzare informazioni durante l'incontro. Tali informazioni possono essere accessibili per il giocatore in conformità della Regola 30.

### APPENDICE IV

#### PUBBLICITÀ

1. La pubblicità è permessa sulla rete purché sia situata nella parte che si trova entro i m 0,914 (3 piedi) che partono dal centro dei pali e sia tale da non ostacolare la vista dei giocatori o le condizioni di gioco. Un marchio (non commerciale) dell'ente organizzatore è permesso sulla parte bassa della rete, almeno 51 cm (20 pollici) dal bordo superiore della stessa, purché sia realizzato in modo da non ostacolare la vista dei giocatori o le condizioni di gioco.
2. La pubblicità e altri marchi o materiale sono permessi dietro e lateralmente al campo a meno che interferiscano con la visione dei giocatori o le condizioni di gioco.
3. La pubblicità e altri marchi o materiale sono permessi sulla superficie del campo al di fuori delle linee a meno che interferiscano con la visione dei giocatori o le condizioni di gioco.
4. Nonostante quanto indicato nei precedenti commi 1, 2 e 3, la pubblicità, i marchi o il materiale posti sulla rete o dietro e lateralmente al campo o sulla superficie dello stesso al di fuori delle linee non possono contenere il bianco e il giallo o qualsiasi altro colore vivace che possa interferire con la visione dei giocatori o le condizioni di gioco.
5. La pubblicità e altri marchi o materiale non sono permessi sulla superficie del campo entro le linee.

## APPENDICE V

### PROCEDURE E METODI DIVERSI DI PUNTEGGIO

Si possono usare in alternativa quelli elencati in questa Appendice.

#### PUNTEGGIO IN UN GIOCO (regola 5)

Metodo di punteggio “no-ad” (*no advantage = senza vantaggi*)

1. Si può usare questo sistema diverso di punteggio.
2. Il punteggio in un gioco “no-ad” viene chiamato come di seguito indicato, chiamando per primo il punteggio del battitore:

- nessun punto	“zero”
- primo punto	“15”
- secondo punto	“30”
- terzo punto	“40”
- quarto punto	“gioco”
3. Se entrambi i giocatori/coppie hanno fatto tre punti, il punteggio è “parità” e si gioca un punto decisivo. Il ribattitore/i sceglie se ribattere la battuta dal lato destro o sinistro del campo. In doppio i giocatori della coppia che ribatte non possono modificare la loro posizione per ribattere nel punto decisivo. Il giocatore/coppia che si aggiudica il punto decisivo vince il “gioco”.
4. Nel doppio misto, il ribattitore del punto decisivo deve essere dello stesso sesso del battitore. I giocatori della coppia che ribatte non possono modificare la loro posizione per ribattere nel punto decisivo.

#### PUNTEGGIO IN UNA PARTITA (regole 6 e 7)

1. **Partita “corta”**  
Il giocatore/la coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita purché abbia un vantaggio di almeno due giochi sull’avversario/i. Se il punteggio è quattro giochi pari, si gioca il tie-break. In alternativa (a discrezione dell’ente organizzatore) il tie-break può essere giocato sul punteggio di tre giochi pari.
2. **Tie-break della partita “corta”**  
Quando si gioca soltanto con partite “corte”, si può disputare un tie-break “veloce”.  
Il giocatore/la coppia che per primo si aggiudica cinque giochi vince il gioco e la partita, con la disputa di un punto decisivo se il punteggio nel tie-break “veloce” è cinque pari; l’ordine ed il numero di battute è determinato dagli ufficiali di gara.  
Si cambia lato del campo solo dopo la disputa dei primi quattro punti.
3. **Tie-break decisivo dell’incontro (7 punti)**  
Quando il punteggio è una partita pari, o due partite pari in un incontro al meglio delle cinque partite, si gioca un tie-break che aggiudica l’incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva.  
Il giocatore/coppia che per primo raggiunge sette punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull’avversario, vince il tie-break decisivo e l’incontro.
4. **Tie-break decisivo dell’incontro (10 punti)**  
Quando il punteggio è una partita pari, o due partite pari in un incontro al meglio delle cinque partite, si gioca un tie-break che aggiudica l’incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva.  
Il giocatore/coppia che per primo raggiunge dieci punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull’avversario, vince il tie-break decisivo e l’incontro.

(\*\*\*) *Nei tornei Grand Slam può essere adottato un tie-break decisivo a 10 punti sul punteggio di 6 giochi pari nella partita finale dei tabelloni maschili e femminili di singolo e doppio, compresi gli incontri maschili, femminili e juniores del tennis in carrozzina*

**Nota.** *Quando al posto della partita finale si gioca il tie-break che decide l’incontro:*

- *la rotazione della battuta continua con la stessa successione originaria (regole 5 e 14)*
- *in doppio, l’ordine di battuta e di ribattuta della coppia può essere modificato all’inizio di ogni partita (regole 14 e 15)*
- *prima dell’inizio del tie-break che decide l’incontro vi è un intervallo di centoventi secondi*

- *prima dell'inizio del tie-break che decide l'incontro, le palle non possono essere cambiate, anche se il cambio era previsto*

## CAMBIO DEL LATO DEL CAMPO (regola 10)

1. Nel tie-break i giocatori cambiano il lato del campo dopo il primo punto e successivamente dopo ogni quattro punti.

## COLPO NULLO NELLA BATTUTA (regola 22)

### **Regola “senza nullo”**

1. Questa alternativa è giocare senza il colpo nullo in battuta previsto nella regola 22 a): la palla è in gioco anche se la battuta tocca la rete, la cinghia od il nastro. A discrezione dell'ufficiale di gara, quando si gioca in doppio adottando la partita “corta” unitamente al punteggio “senza vantaggi” e la regola “senza nullo”, ciascun giocatore della coppia ribattitrice può rimandare la battuta che tocca la rete, la cinghia od il nastro e tocca terra nel giusto rettangolo di battuta.

## APPENDICE VI

### **COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO**

1. Il giudice arbitro è l'autorità finale sulle questioni di diritto e le sue decisioni sono definitive.
2. Negli incontri in cui è nominato un arbitro, questi è l'autorità finale sulle questioni di fatto.
3. I giocatori hanno il diritto di far intervenire il giudice arbitro sul campo quando non concordano con l'arbitro sull'interpretazione di una questione di diritto.
4. Negli incontri in cui siano nominati i giudici di linea e di rete, a loro spetta fare le chiamate (comprese quelle per il fallo di piede) per la linea di loro competenza o per la rete. L'arbitro può correggere la chiamata di un giudice di linea o di rete se è certo che stato commesso un errore evidente. L'arbitro fa le chiamate (comprese quelle per fallo di piede) per le linee e per la rete quando mancano i relativi giudici.
5. Quando un giudice non è in grado di decidere, lo deve segnalare immediatamente all'arbitro che deve prendere una decisione. Se il giudice di linea non può decidere, o se il giudice di linea manca, e l'arbitro non è in grado di decidere su una questione di fatto, il punto deve essere rigiocato.
6. Negli incontri a squadre dove il giudice arbitro è sul campo, egli è anche l'autorità finale per le questioni di fatto.<sup>(22)</sup>
7. Il gioco può essere interrotto o sospeso in ogni momento se l'arbitro decide che è necessario o appropriato. Il giudice arbitro può inoltre interrompere o sospendere il gioco a causa dell'oscurità, del tempo o delle cattive condizioni del terreno. La sospensione del gioco per oscurità deve essere disposta al termine di una partita o dopo un numero pari di giochi della partita in corso. In ogni caso di sospensione del gioco, il punteggio precedente ed i posti precedentemente occupati dai giocatori in campo restano i medesimi quando si riprende a giocare.
8. L'arbitro o il giudice arbitro possono adottare decisioni in merito alla continuità del gioco e alle istruzioni ai giocatori in base al codice di condotta approvato e vigente.

### **CASI E DECISIONI**

---

<sup>(22)</sup> *NOTA DELLA FITP Tali facoltà sono date al giudice arbitro quando la competizione a squadre prevede, per regolamento, la presenza fisica ininterrotta sul campo del giudice arbitro a tutti gli incontri.*

- Caso 1 L'arbitro assegna la prima battuta al battitore dopo aver fatto una correzione, ma il ribattitore obietta che dovrebbe essere seconda battuta dal momento che il battitore ha sbagliato la prima battuta. Si può chiamare il giudice arbitro in campo per avere la sua decisione?
- Decisione* *Si. L'arbitro prende la prima decisione su questioni di diritto (decisioni relative a fatti specifici). Ma se il giocatore si appella contro la decisione dell'arbitro, il giudice arbitro deve essere chiamato per la decisione definitiva.*
- Caso 2 Una palla è chiamata fuori, ma un giocatore sostiene che era buona. Si può chiamare il giudice arbitro in campo per avere la sua decisione?
- Decisione* *No. L'arbitro prende la decisione finale su questioni di fatto (decisione relativa a ciò che è accaduto in un caso specifico).*
- Caso 3 Può un Arbitro cambiare la decisione di un Giudice di linea al termine di uno scambio se, a suo avviso, è stato precedentemente commesso un errore evidente durante lo scambio stesso?
- Decisione* *No. L'Arbitro può cambiare la decisione di un Giudice di linea solo se lo fa immediatamente dopo che è stato commesso l'errore.*
- Caso 4 Un giudice di linea chiama "fuori" una palla, ma il giocatore protesta sostenendo che la palla era buona. Può l'Arbitro cambiare la decisione del Giudice di linea?
- Decisione* *No. L'Arbitro non deve mai modificare una decisione a seguito della protesta o richiesta di un giocatore.*
- Caso 5 Un giudice di linea chiama una palla "fuori". L'arbitro non ha visto bene, ma crede che la palla sia buona. Può l'arbitro fare la correzione?
- Decisione* *No. L'arbitro può fare la correzione solo quando è certo che il giudice di linea abbia commesso un errore evidente.*
- Caso 6 Può un giudice di linea modificare la sua chiamata dopo che l'arbitro ha annunciato il punteggio?
- Decisione* *Sì. Se un giudice di linea si rende conto di avere commesso un errore, la correzione deve essere fatta appena possibile, purché non sia conseguente alla protesta o richiesta del giocatore.*
- Caso 7 Se l'arbitro o il giudice di linea erroneamente chiamano una palla "fuori" e poi si correggono chiamandola buona, quale decisione è quella giusta?
- Decisione* *L'arbitro deve decidere se la prima chiamata "fuori" ha arrecato disturbo all'uno o all'altro giocatore. Se decide per il disturbo, il punto deve essere rigiocato. Se non era disturbo, il giocatore che ha colpito la palla vince il punto.*
- Caso 8 Una palla torna indietro oltre la rete ed il giocatore correttamente la raggiunge oltre la rete per provare a giocarla. L'avversario/i lo disturba mentre esegue il colpo. Qual è la decisione giusta?
- Decisione* *L'arbitro deve decidere se il disturbo è stato volontario o involontario e, a seconda del caso, assegna il punto al giocatore disturbato o fa rigiocare il punto.*

## **PROCEDURE PER LA VERIFICA DEL SEGNO**

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

## PROCEDURE PER IL CONTROLLO ELETTRONICO

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

1. La richiesta del giocatore (squadra) di controllo elettronico di una chiamata vicino alla linea o di una correzione può essere accolta solo se è un colpo di fine punto o se il giocatore (squadra) ferma il gioco durante lo scambio (è concesso che il giocatore risponda purché si fermi immediatamente).
2. L'arbitro decide di utilizzare il controllo elettronico se è in dubbio sull'esattezza della chiamata vicino alla linea o di una correzione. Tuttavia l'arbitro può rifiutare il controllo elettronico se ritiene che il giocatore abbia fatto una richiesta non ragionevole o non tempestiva.
3. In doppio la richiesta del giocatore può essere fatta se ferma il gioco o lo ferma l'arbitro. Quando viene fatta la richiesta di verifica, l'arbitro deve controllare che si stia fatta secondo le norme. Se è stata fatta non correttamente o in ritardo, l'arbitro valuta se ciò abbia deliberatamente arrecato disturbo alla coppia avversaria, nel qual caso la squadra che ha fatto la richiesta perde il punto.
4. La chiamata iniziale o la correzione rimangono sempre valide nel caso in cui il controllo elettronico non riesca, per qualunque motivo, a dare una risposta sulla chiamata o sulla correzione.
5. La decisione finale dell'arbitro è il risultato del controllo elettronico e non è appellabile. Se il sistema richiede una scelta manuale per il controllo di un particolare impatto della palla, un revisore ufficiale autorizzato dal giudice arbitro decide quale impatto è stato riesaminato.
6. Ciascun giocatore (o coppia) può chiedere tre controlli senza successo in ogni partita ed un altro controllo durante il tie-break. Negli incontri con partite ai vantaggi, i giocatori (o coppie) hanno nuovamente la possibilità di chiedere fino ad un massimo di tre controlli senza successo sul punteggio di sei giochi pari e quindi ogni ulteriore dodici giochi. Negli incontri con tie-break decisivo, questo conta come una nuova partita ed ogni giocatore (o coppia) può chiedere tre controlli senza successo. I giocatori (o le coppie) possono fare un numero illimitato di richieste di controllo con successo.

## APPENDICE VII

### GARE DEL SETTORE UNDER 10

Campi:

1. Oltre al campo (con dimensioni intere) descritto nella Regola 1, per le gare del settore under 10 si può usare un campo con le seguenti dimensioni:
  - a) un campo, chiamato "rosso" per le gare del settore under 10, è un rettangolo lungo tra m 10,97 (36 piedi) e m 12,80 (42 piedi) e largo tra m 4,27 (14 piedi) e m 6,10 (20 piedi). La rete è alta tra m 0,80 (31,5 pollici) e m 0,838 (33 pollici) al centro;
  - b) un campo, chiamato "arancione", è un rettangolo lungo tra m 17,68 (58 piedi) e m 18,29 (60 piedi) e largo tra m 6,10 (20 piedi) e m 8,23 (27 piedi). La rete è alta tra m 0,80 (31,5 pollici) e m 0,914 (36,0 pollici) al centro.

Palle:

2. Solo i seguenti tipi di palle, definiti nell'appendice I, possono essere usate nelle gare del settore under 10:
  - a) una palla tipo 3 (rossa), raccomandata per il gioco sul campo "rosso", per giocatori fino ad otto anni, che usano una racchetta lunga fino a cm 58,4 (23 pollici);
  - b) una palla tipo 2 (arancione), raccomandata per il gioco sul campo "arancione", per giocatori da otto a dieci anni, che usano una racchetta lunga da cm 58,4 (23 pollici) a cm 63,5 (25 pollici);
  - c) una palla tipo 1 (verde), raccomandata per il gioco sui campi di dimensioni normali, per giocatori più abili da nove a dieci anni, che usano una racchetta lunga da cm 63,5 (25 pollici) a cm 66,0 (26 pollici);

**Nota:** Gli altri tipi di palle descritti nell'Appendice I non possono essere usate nelle gare under 10.

2021 – Nel 2020 il Consiglio di amministrazione concesse una prova supplementare per il 2021:

Le seguenti altezze della rete possono essere usate per le gare under 10:

- a) per il campo "rosso", un'altezza della rete al centro tra m 0,60 (23,6 pollici) e m 0,65 (25,6 pollici);
- b) per il campo "arancione", un'altezza della rete al centro tra m 0,65 (25,6 pollici) e m 0,70 (27,6 pollici);
- c) per il campo "verde", cioè il campo (dimensioni normali) descritto nella Regola 1, un'altezza della rete al centro tra m 0,70 (27,6 pollici) e m 0,80 (31,5 pollici).

Durante il periodo di prova, ciascuna federazione nazionale ha il diritto di decidere l'altezza della rete al centro, limitatamente alle opzioni sopra indicate, per ognuno dei tre tipi.

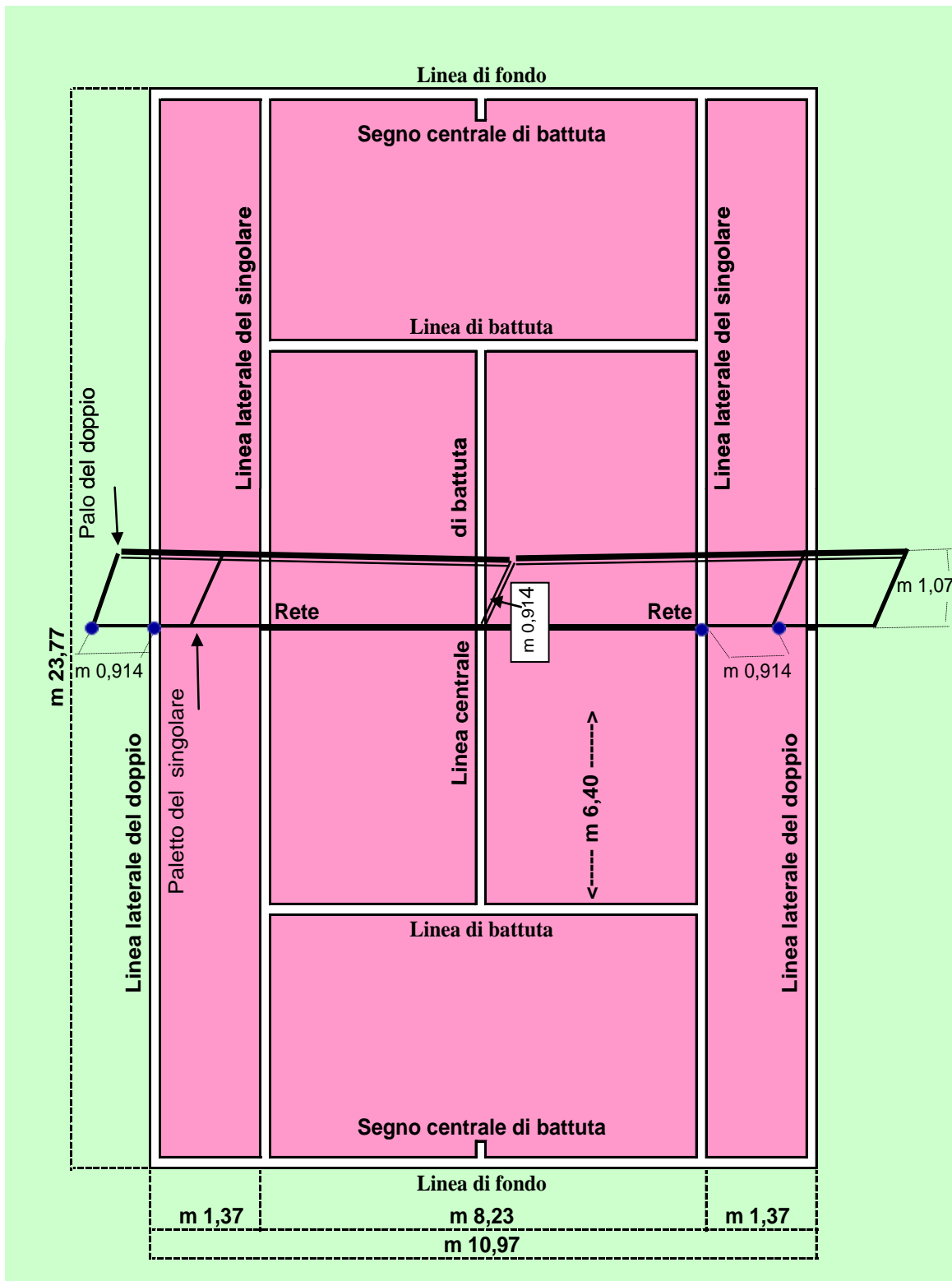
Metodi di punteggio:

2. Per le gare del settore under 10 in cui si usano palle di tipo 3 (rossa), di tipo 2 (arancione) o di tipo 1 (verde), si possono usare i metodi di punteggio indicati nelle Regole di tennis (compresa l'Appendice IV) in aggiunta al metodo di punteggio di corta durata, consistente in incontri di un tie-break decisivo, al meglio di tre tie-break decisivi o di una sola partita.

Tempi degli incontri:

3. Per le gare del settore under 10 il comitato organizzatore può fissare uno specifico periodo di tempo per gli incontri della manifestazione.

APPENDICE VIII  
PIANTA DEL CAMPO

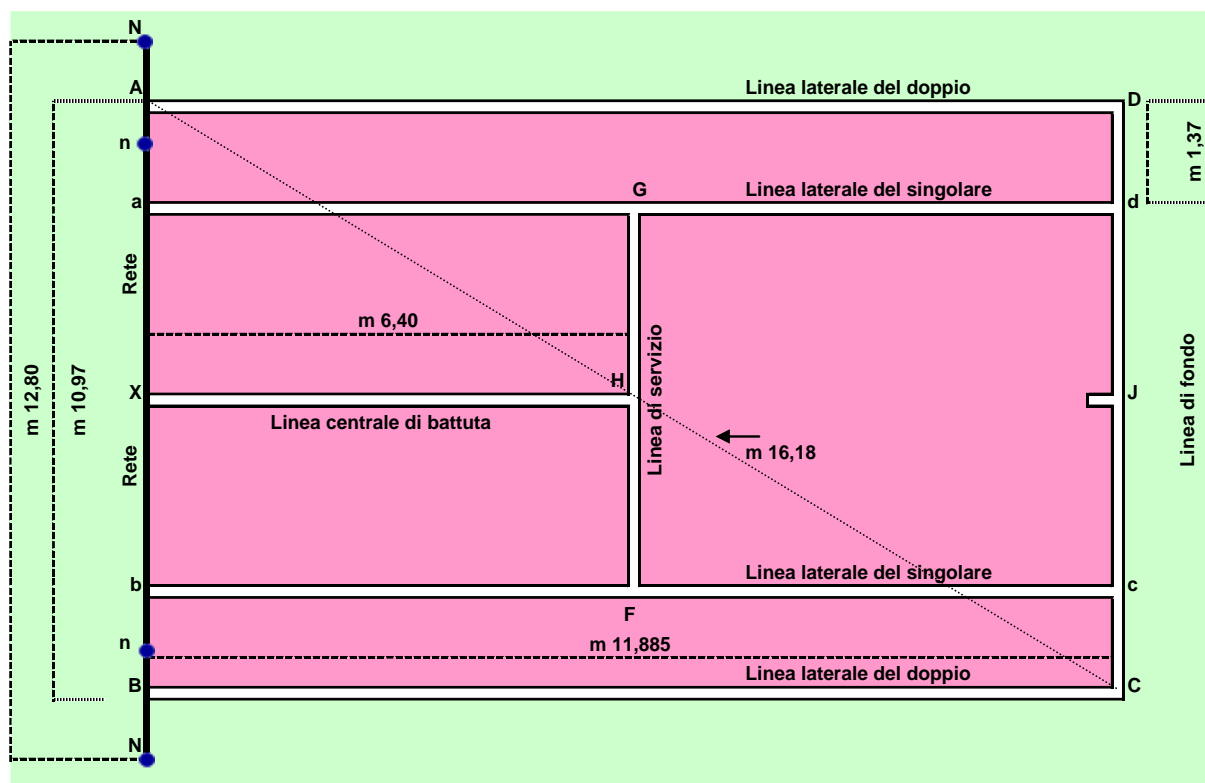


**Nota:** tutte le misure del campo sono prese dall'esterno delle righe



## APPENDICE IX

### SUGGERIMENTI PER DELIMITARE UN CAMPO



**Nota:** tutte le misure del campo sono prese dall'esterno delle righe

1. La procedura che segue si riferisce al più diffuso campo combinato da doppio e da singolo (vedere il punto n. 7 per il campo con una sola destinazione).
2. Per prima cosa scegliere la posizione della rete: una linea retta della lunghezza di  $m\ 12,80$  (42 piedi). Segnare il centro (la  $X$  nel disegno precedente) e, misurando da questo punto in ciascuna direzione, segnare:
  - a  $m\ 4,11$  (13 piedi e 6 pollici) i punti  $a, b$  dove la rete incrocia le linee laterali interne;
  - a  $m\ 5,03$  (16 piedi e 6 pollici) le posizioni dei paletti da singolo ( $n, n$ );
  - a  $m\ 5,48$  (18 piedi) i punti  $A, B$  dove la rete incrocia le linee laterali esterne;
  - a  $m\ 6,40$  (21 piedi) le posizioni dei pali della rete ( $N, N$ ) agli estremi della linea iniziale di  $m\ 12,80$  (42 piedi).
3. Inserire due picchetti in  $A$  e  $B$  ed attaccarvi i capi di due cordelle metriche. Su una, che misura la diagonale di mezzo campo, prendere una lunghezza di  $m\ 16,18$  (53 piedi e 1 pollice) e sull'altra (per misurare la linea laterale) una lunghezza di  $m\ 11,89$  (39 piedi).
4. Tenerle ben tese così che a queste distanze si incontrino nel punto  $C$ , che è un angolo del campo. Invertire le misure per trovare l'altro angolo  $D$ . Per controllare questa operazione è consigliabile, a questo punto, verificare la lunghezza della linea  $CD$  che, essendo la linea di fondo, deve essere di  $m\ 10,97$  (36 piedi); nello stesso tempo può essere segnato il suo centro  $J$  ed anche i punti terminali delle linee laterali interne ( $c, d$ ) a  $m\ 1,37$  (4 piedi e 6 pollici) dai punti  $C$  e  $D$ .
5. La linea centrale e la linea di battuta sono ora segnate dalle misure dei punti  $F, H, G$  che si trovano a  $m\ 6,40$  (21 piedi) dalla rete lungo le linee  $bc, XJ, ad$ , rispettivamente.
6. Un'identica procedura dall'altra parte della rete completa il campo.
7. Se è richiesto un campo da solo singolo, non sono necessarie le linee al di fuori dei punti  $a, b, c, d$ , ma il campo può essere misurato come sopra. Alternativamente gli angoli della linea di fondo ( $c, d$ ) possono essere trovati, se così si preferisce, fissando le due cordelle in  $a, b$  invece che in  $A, B$  e da essi prendendo le misure di  $m\ 14,46$

(47 piedi e 5 pollici) e di m 11,89 (39 piedi). I pali della rete si trovano in n,n e deve essere usata una rete da singolare di m 10 (33 piedi).

8. Quando si utilizza, per giocare il singolare, un campo combinato da doppio e da singolare, con la rete da doppio, la rete deve essere sorretta nei punti n,n ad un'altezza di m 1,07 (3 piedi e 6 pollici) per mezzo di due pali chiamati paletti da singolare, che non devono superare cm 7,5 (3 pollici) di lato, se quadrati, o cm 7,5 (3 pollici) di diametro, se tondi. Il centro dei paletti da singolare deve essere posto a m 0,914 (3 piedi) al di fuori del campo da singolare, da ciascun lato.
9. Per mettere al loro giusto posto questi pali da singolare, è consigliabile che i punti n, n siano contrassegnati da un punto bianco quando il campo viene segnato.
10. Quando enti autorizzati approvano le cosiddette "linee mescolate" sui campi, devono essere seguite le seguenti linee guida:
  - a) Colore
    - nello stesso gruppo di colori come la sottostante superficie di gioco;
    - più chiaro della superficie di gioco sottostante;
    - limite della variazione di colore di + 22 punti sulla scala L\* (aggiungere < 25% del volume di tinta bianca al colore di sfondo)
  - b) Velocità
    - Entro 5 CPR della superficie di gioco
  - c) Dimensioni
    - 1,0 – 1,5 cm più sottili delle linee standard
  - d) Segnatura
    - Finire a 8 cm dall'intersezione con le linee bianche di gioco

**Nota.**

*Come linea guida per le competizioni internazionali si raccomanda una distanza della recinzione di m 6,40 (21 piedi) dalle linee di fondo e di m 3,66 (12 piedi) da quelle laterali.*

*Come linea guida per il gioco amatoriale e di circolo si raccomanda una distanza della recinzione di m 5,48 (18 piedi) dalle linee di fondo e di m 3,05 (10 piedi) da quelle laterali.*

*Come linea guida si raccomanda un'altezza minima misurata sulla rete dalla superficie del campo alla copertura di m 9,00 (39,6 piedi).*

## APPENDICE X

### REGOLE DI BEACH TENNIS

Le Regole del beach tennis sono approvate dal Comitato per le Regole del tennis e dal Consiglio di amministrazione e sono reperibili all'indirizzo internet <http://www.itftennis.com/en/itf-tours/beach-tennis-tour/>

## APPENDICE XI

### PROCEDURE PER LA REVISIONE E LE UDIENZE PER LE REGOLE DI TENNIS

#### 1. INTRODUZIONE

- 1.1 Queste procedure sono state approvate dal consiglio di amministrazione della Federazione internazionale di tennis il 17 maggio 1998.
- 1.2 Il consiglio di amministrazione può di volta in volta integrare, emendare o cambiare queste procedure.

#### 2. OBIETTIVI

- 2.1 La Federazione internazionale di tennis è il custode delle regole di tennis ed è impegnata a:
  - a) conservare il carattere tradizionale e l'integrità del gioco del tennis;
  - b) conservare attivamente le capacità tradizionalmente richieste per giocare;
  - c) favorire miglioramenti, che mantengano la sfida del gioco;

- d) favorire la leale competizione.
- 2.2 Per assicurare imparziali, coerenti e sollecite revisioni ed udienze in relazione alle regole di tennis, si applicano le procedure sotto descritte.

### 3. SCOPO

- 3.1 Queste procedure sono applicate per le decisioni relative a:
  - a) regola 1 - il campo
  - b) regola 3 - la palla
  - c) regola 4 - la racchetta
  - d) appendice I e II delle regole di tennis
  - e) ogni altra regola di tennis su cui la Federazione internazionale di tennis può decidere.

### 4. STRUTTURA

- 4.1 Le decisioni sulla base di queste procedure sono emesse dal comitato per le regole.
- 4.2 Tali decisioni sono definitive, salvo il diritto al ricorso ad un tribunale di appello secondo queste procedure.

### 5. RICORSO

- 5.1 Le decisioni sono prese:
  - a) sia sulla base di una mozione del consiglio di amministrazione;
  - b) sia in caso di ricezione di una richiesta secondo le procedure sotto descritte.

### 6. NOMINA E COMPOSIZIONE DEL COMITATO PER LE REGOLE

- 6.1 Il comitato per le regole è nominato dal presidente della Federazione internazionale di tennis ("il presidente") o da un suo delegato e comprende componenti nel numero definito dal presidente o dal suo delegato.
- 6.2 Se più persone sono nominate nel comitato per le regole, questo nomina nel suo seno un presidente.
- 6.3 Il presidente ha la facoltà di regolare le procedure prima e durante ogni revisione o udienza del comitato per le regole.

### 7. DECISIONI PROPOSTE DAL COMITATO PER LE REGOLE

- 7.1 I dettagli di ogni decisione proposta, emessa su richiesta del consiglio di amministrazione, possono essere forniti ad ogni persona in buona fede o ad ogni giocatore, produttore di attrezzature o Federazione nazionale oppure suoi membri, che abbia interesse alla decisione proposta.
- 7.2 Ogni persona così definita ha un ragionevole periodo entro il quale presentare commenti, obiezioni o richieste di informazioni al presidente o al suo delegato in relazione alla decisione proposta.

### 8. RICHIESTA DI DECISIONE

- 8.1 Una richiesta di decisione può essere presentata da qualsiasi parte interessata in buona fede alla decisione, compresi ogni giocatore, produttore di attrezzature o Federazione nazionale oppure suoi membri.
- 8.2 Ogni richiesta di decisione deve essere presentata per iscritto al presidente.
- 8.3 Una richiesta di decisione, per essere valida, deve contenere le seguenti informazioni:
  - a) il nome completo e l'indirizzo del richiedente;
  - b) la data della richiesta;
  - c) una dichiarazione che dimostri chiaramente l'interesse del richiedente al problema sul quale è richiesta la decisione;
  - d) tutte le pertinenti prove documentali su cui il richiedente intende fare affidamento ad ogni udienza;
  - e) se, a giudizio del richiedente, è necessaria una prova peritale, egli deve allegare una richiesta perché sia ascoltato tale perito. Tale richiesta deve identificare il nome di ogni perito proposto e la sua relativa competenza;
  - f) quando è presentata una richiesta di decisione su una racchetta od altro equipaggiamento, alla richiesta di decisione deve essere allegato un prototipo o una copia precisa dell'equipaggiamento in questione;

- g) se, a giudizio del richiedente, ci sono circostanze straordinarie o insolite, che richiedano che la decisione sia assunta entro un tempo definito o prima di una specifica data, egli deve allegare una dichiarazione che descriva le circostanze straordinarie od insolite.
- 8.4 Se una richiesta di decisione non contiene le informazioni o l'equipaggiamento a cui fa riferimento la clausola 8.3 (a)-(g) sopra riportata, il presidente o il suo delegato debbono notificarlo al richiedente dandogli un tempo ragionevole entro cui rimediare alla mancanza. Se il richiedente non rimedia alla mancanza nel tempo indicato, la richiesta è respinta.

## 9. CONVOCAZIONE DEL COMITATO PER LE REGOLE

- 9.1 Una volta ricevuta una richiesta valida o una mozione del consiglio di amministrazione, il presidente o il suo delegato convocano il comitato per le regole per trattare la richiesta o la mozione.
- 9.2 Il comitato per le regole non ha necessità di tenere un'udienza per trattare una richiesta od una mozione se, a giudizio del presidente, può essere risolta in modo imparziale senza un'udienza.

## 10. PROCEDURE DEL COMITATO PER LE REGOLE

- 10.1 Il presidente del comitato per le regole determina le appropriate formalità, procedura e data di ogni revisione o udienza.
- 10.2 Il presidente fornisce notizia scritta di quanto indicato al precedente punto 10.1 ad ogni richiedente o ad ogni persona o associazione che abbia manifestato interesse alla decisione proposta.
- 10.3 Il presidente determina tutti gli aspetti relativi alla prova e non è legato da regole giudiziarie che disciplinino la procedura e l'ammissibilità della prova, purché la revisione o l'udienza siano tenute in modo imparziale con la ragionevole possibilità per le parti interessate di presentare il loro caso.
- 10.4 Secondo queste procedure ogni revisione o udienza:
- a) può essere tenuta in privato;
  - b) può essere aggiornata o rimandata dal comitato per le regole.
- 10.5 Il presidente ha la facoltà di cooptare di volta in volta nel comitato per le regole componenti supplementari con speciali competenze od esperienza per trattare specifiche questioni, che richiedano tali competenze o esperienza.
- 10.6 Il comitato per le regole assume le sue decisioni a maggioranza semplice. Nessun componente del comitato per le regole può astenersi.
- 10.7 Il presidente ha facoltà di porre a carico del richiedente (o di altri individui od organizzazioni che obiettino criticamente o richiedano informazioni ad ogni revisione o udienza) il pagamento di una somma di denaro in relazione ai costi della richiesta od alle spese ragionevolmente sostenute dal comitato per le regole per assumere prove od ottenere relazioni sull'equipaggiamento sottoposto ad una decisione, come egli ritiene opportuno.

## 11. NOTIFICAZIONE

- 11.1 Quando il comitato per le regole ha raggiunto una decisione, ne dà notificazione scritta al richiedente o ad ogni persona o associazione che ha manifestato interesse alla decisione proposta, non appena ragionevolmente possibile.
- 11.2 Tale notificazione scritta include una sintesi delle motivazioni della decisione del comitato per le regole.
- 11.3 La decisione del comitato per le regole diviene immediatamente obbligatoria nelle regole di tennis non appena viene notificata al richiedente o in altra data espressamente specificata dal comitato stesso.

## 12. APPLICAZIONE DELLE VIGENTI REGOLE DI TENNIS

- 12.1 Le vigenti regole di tennis, soggette al potere del comitato per le regole di emettere decisioni provvisorie, continuano ad avere applicazione finché ogni revisione o udienza del comitato per le regole sia conclusa e sia emessa una decisione dal medesimo.
- 12.2 Prima e durante ogni revisione o udienza il presidente del comitato per le regole può emettere direttive che siano ritenute ragionevolmente necessarie nell'applicazione delle regole di tennis e di quelle procedure che includano l'emissione di decisioni provvisorie.

- 12.3 Tali decisioni provvisorie possono comprendere ordini restrittivi nell'uso di ogni equipaggiamento secondo le regole di tennis, mentre è in sospenso una decisione del comitato per le regole, sia che l'equipaggiamento soddisfi o no la prescrizione delle regole di tennis.

### 13. RICORSI E COMPOSIZIONE DEI TRIBUNALI DI APPELLO

- 13.1 Tribunali di appello sono nominati dal presidente o dal suo delegato [con componenti scelti tra i membri del consiglio di amministrazione e della commissione tecnica].
- 13.2 Nessun componente del comitato per le regole che abbia preso parte alla decisione appellata può far parte del tribunale di appello.
- 13.3 Il tribunale di appello è composto dal numero di membri definito dal presidente o dal suo delegato, purché non sia inferiore a tre.
- 13.4 Il tribunale di appello nomina nel suo seno un presidente.
- 13.5 Il presidente ha la facoltà di regolare le procedure prima e durante ogni udienza di appello.

### 14. RICORSO IN APPELLO

- 14.1 Un richiedente (o una persona od un'associazione che hanno manifestato interesse o inoltrato commenti, obiezioni o richieste verso una decisione proposta) può proporre appello nei confronti di qualsiasi decisione del comitato per le regole.
- 14.2 Per essere valido un ricorso in appello deve:
- a) essere presentato per iscritto al presidente del comitato per le regole che ha preso la decisione appellata entro 45 giorni dalla notifica della decisione;
  - b) esporre i dettagli della decisione contro cui è proposto; e
  - c) contenere tutte le motivazioni dell'appello.
- 14.3 Alla ricezione di un valido ricorso in appello il presidente del comitato per le regole che ha preso la decisione appellata può chiedere che sia pagata una ragionevole tassa di ricorso da parte del ricorrente come condizione per la validità dell'appello. Tale tassa di ricorso è restituita al ricorrente se l'appello è accolto.

### 15. CONVOCAZIONE DEL TRIBUNALE DI APPELLO

- 15.1 Il presidente od il suo delegato convocano il tribunale di appello dopo il pagamento della tassa di ricorso da parte del ricorrente.

### 16. PROCEDURE DEL TRIBUNALE DI APPELLO

- 16.1 Il tribunale di appello ed il suo presidente conducono le procedure e le udienze secondo le disposizioni indicate nelle precedenti sezioni 10, 11 e 12.
- 16.2 La decisione del tribunale di appello diviene immediatamente obbligatoria e definitiva nelle regole di tennis non appena viene notificata al richiedente o in altra data espressamente specificata dal tribunale.

### 17. GENERALITÀ

- 17.1 Se un comitato per le regole è costituito da un solo componente, tale componente ha il compito di presiedere e di definire le procedure da seguire prima e durante ogni revisione o udienza.
- 17.2 Tutte le revisioni e le udienze sono tenute in inglese. Se nell'udienza un richiedente, o altri individui o organizzazioni che commentano, obiettano o richiedono informazioni, non parlano inglese, deve essere presente un interprete. Se possibile, l'interprete deve essere indipendente.
- 17.3 Il comitato per le regole o il tribunale di appello possono pubblicare per estratto le proprie decisioni.
- 17.4 Tutte le notificazioni che debbono essere fatte secondo queste procedure debbono essere fatte per iscritto.
- 17.5 Tutte le notificazioni che debbono essere fatte secondo queste procedure si ritengono notificate alla data in cui sono state comunicate, spedite o trasmesse al richiedente o ad altra parte interessata.
- 17.6 Il comitato per le regole ha la facoltà di rigettare una richiesta se, a sua ragionevole opinione, la richiesta è sostanzialmente simile ad una richiesta o ad una mozione su cui un comitato per le regole ha assunto una decisione o ha emesso una regola nei trentasei mesi precedenti la data della richiesta.