



**VADEMECUM
GIUDICE ARBITRO
DI AFFILIATO
(GAAF)**

VERSIONE 1.0 – ATTI UFFICIALI DICEMBRE 2019

Sommario

1.	Introduzione	6
2.	Il Giudice Arbitro di Affiliato (GAAF).....	7
2.1.	Generalità	7
2.2.	Presenza obbligatoria degli ufficiali di gara	7
2.3.	Imparzialità	7
2.4.	Professionalità	7
2.5.	Doveri degli UDG	7
2.6.	Recapiti Utili.....	8
3.	Tesseramento, settori di età, classifiche individuali.....	9
3.1.	Tipi di tessera.....	9
3.2.	Tessera socio.....	9
3.3.	Tessera speciale	9
3.4.	Tessera atleta.....	9
3.5.	Validità delle tessere federali	9
3.6.	Partecipazione all'attività sportiva	9
3.7.	Tesseramento tramite più affiliati	10
3.8.	Verifica della Tessera	10
3.9.	Settori di età	10
3.10.	Categorie di classifica	11
3.11.	Gruppi di classifica	11
4.	Lo SGAT.....	12
2.1.	Lo SGAT nei Campionati a Squadre	13
2.2.	Lo SGAT nei Tornei Individuali	13
5.	Il Portale UDG FIT.....	14
6.	Campionati a squadre di competenza dei GAAF	15
6.1.	Campionati degli affiliati divisioni regionali:	15
6.2.	Campionati giovanili regionali	15
6.3.	Campionati e manifestazioni veterani.....	15
6.4.	Limitazioni alla partecipazione dei tesserati	15
6.4.1.	Norme comuni	15
6.4.2.	Campionati degli Affiliati divisioni regionali serie D (Calabria).....	15
6.4.3.	Campionati Giovanili:.....	15
6.4.4.	Campionati manifestazioni veterani.....	16
6.5.	Formula degli incontri intersociali (Calabria)	16
6.6.	Formula degli incontri individuali (singolari e doppio).....	16
6.7.	Norme particolari per il settore under 10	16
6.8.	Campi richiesti	16

6.9.	Ordine di Gioco	16
6.10.	Doppio supplementare	16
6.11.	Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali	17
6.12.	Obblighi dell'affiliato ospitante	17
6.13.	Violazione degli obblighi di ospitalità	17
6.14.	Capitano della squadra	17
6.15.	Operazioni preliminari	17
6.16.	Posizione irregolare dei componenti della squadra. Ammissione sub judice	18
6.17.	Assenza della squadra.....	18
6.18.	Assenza del capitano	18
6.19.	Assenza dei giocatori	18
6.20.	Rinuncia o ritiro in uno o più incontri individuali	18
6.21.	Rinvio degli incontri intersociali non iniziati.....	19
6.22.	Sospensione e prosecuzione degli incontri intersociali.....	19
6.23.	Ritardo della squadra.....	19
6.24.	Direzione tecnica degli incontri di campionato a squadre	20
	Regole e procedure per il Giudice Arbitro	20
7.	Tornei Individuali di Competenza dei GAAF.....	22
7.1.	Generalità	22
7.2.	Programma Regolamento.....	22
7.3.	Durata delle competizioni individuali.....	22
7.4.	Giocatore “gold”	23
7.5.	Ordine di Gioco Giornaliero.....	23
7.6.	Pubblicazione dell’ordine di gioco sullo SGAT.....	24
7.7.	Numero Massimo di Incontri e Riposi	24
7.8.	Ritardo nel presentarsi in campo	25
7.9.	Incontri interrotti.....	25
7.10.	Tornei giovanili e limitazioni.....	25
7.11.	Giocatori Stranieri non tesserati in Italia.....	25
7.12.	Terminologia per registrare i risultati degli incontri.....	26
7.13.	Referti ed allegati.....	26
8.	Organismi di controllo regolamentare e disciplinare	27
8.1.	Provvedimenti del Giudice arbitro	27
8.2.	Reclami (vedi allegato 01 che riporta lo schema sintetizzato dell’iter procedurale)	27
8.3.	Decisioni del Giudice arbitro	28
8.4.	Decisioni sull'applicazione delle Regole di gioco.....	28
8.5.	Decisioni in materia tecnica.....	28

8.6.	Decisioni in altre materie.....	28
8.7.	Commissario di campo	28
8.8.	Commissario di gara regionale	28
8.9.	Provvedimenti del Commissario di gara regionale.....	28
8.10.	Decisioni del Commissario di gara	29
8.11.	Non modificabilità del risultato della gara	29
8.12.	Allegato 01- Reclami: Presentazione ed Iter Procedurale	30
9.	Regole di Tennis (estratto)	31
9.1.	REGOLA 9. Scelta del lato del campo e della battuta	31
9.2.	REGOLA 10. Cambio del lato del campo.....	31
9.3.	REGOLA 11. Palla in gioco.....	31
9.4.	REGOLA 12. Palla che tocca la linea.....	31
9.5.	REGOLA 13. Palla che tocca un arredo permanente	31
9.6.	REGOLA 14. Ordine di battuta	31
9.7.	REGOLA 15. Ordine di ribattuta in doppio.....	31
9.8.	REGOLA 16. La battuta.....	32
9.9.	REGOLA 17. Esecuzione della battuta	32
9.10.	REGOLA 18. Fallo di piede.....	32
9.11.	REGOLA 19. Fallo di battuta.....	32
9.12.	REGOLA 20. Seconda battuta	32
9.13.	REGOLA 21. Quando battere e ribattere	32
9.14.	REGOLA 22. Colpo nullo in battuta	32
9.15.	REGOLA 23. Colpo nullo.....	33
9.16.	REGOLA 24. Giocatore che perde il punto.....	33
9.17.	REGOLA 25. Risposta buona	33
9.18.	REGOLA 26. Disturbo	34
9.19.	REGOLA 27. Correzione degli errori.....	34
9.20.	REGOLA 29. Gioco continuo	35
9.21.	REGOLA 30. Istruzioni ai giocatori (coaching).....	36
9.22.	APPENDICE VI COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO	36
9.23.	REGOLE DI TENNIS: “LA PALLA” (RT 3).....	36
9.24.	VERIFICA DEL CAMPO E DELLE ATTREZZATURE	38
9.25.	Appendice D – Nota F.I.T. alle Regole di tennis SOSPENSIONI CONSENTITE PER LE SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA, PER IL BAGNO OD ALTRO	38
10.	Codice di condotta.....	41
10.1.	Articolo 2.1 - Scopo ed applicazione.....	41
10.2.	Articolo 2.2 – Puntualità	41
10.3.	Articolo 2.3 - Assenza - Ritiro.....	41

10.4.	Articolo 2.4 – Abbigliamento ed equipaggiamento.....	41
10.5.	Articolo 2.5 – Pubblicità.....	41
10.6.	Articolo 2.6 - Palleggio preliminare	42
10.7.	Articolo 2.7 - Gioco continuo.....	42
10.8.	Articolo 2.8 - Violazioni di tempo e relative penalità	42
10.9.	Articolo 2.9 - Massimo impegno.....	42
10.10.	Articolo 2.10 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori.....	43
10.11.	Articolo 2.11 - Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento	43
10.12.	Articolo 2.12 - Parole e gesti osceni - Abusi verbali	43
10.13.	Articolo 2.13 - Offese verbali.....	44
10.14.	Articolo 2.14 - Aggressione.....	44
10.15.	Articolo 2.15 - Abbandono del campo.....	44
10.16.	Articolo 2.16 – Mancato completamento dell’incontro.....	44
10.17.	Articolo 2.17 – Doppio.....	44
10.18.	Articolo 2.18 - Premiazione	44
10.19.	Articolo 2.19 - Comportamento antisportivo	44
10.20.	Articolo 2.20 - Punteggio penalizzato per violazioni del Codice.....	45
11.	CODICE DI ARBITRAGGIO SENZA ARBITRO - CASA.....	46
11.1.	Regola 1 - Ambito di applicazione	46
11.2.	Regola 2 - Correttezza e collaborazione	46
11.3.	Regola 3 - Beneficio del dubbio	46
11.4.	Regola 4 - Punteggio.....	46
11.5.	Regola 5 - Chiamate.....	46
11.6.	Regola 6 - Conseguenze della chiamata	47
11.7.	Regola 7 - Chiamate sulla battuta.....	47
11.8.	Regola 8 - Fallo di piede.....	47
11.9.	Regola 9 - Altre chiamate	47
11.10.	Regola 10 – Chiamate palesemente errate	47
11.11.	Regola 11 - Intervento dell'Ufficiale di gara	48
12.	CASA - DIRETTIVE PER GIUDICI ARBITRI.....	49
12.1.	Dispute sulle chiamate (incontri giocati non su terra battuta)	49
12.2.	Chiamate palesemente errate	49
12.3.	Dispute riguardanti l’ispezione del segno (solo su campi in terra battuta).	49
12.4.	Dispute riguardanti il punteggio.	49
12.5.	Altri problemi.....	50
13.	AVVISO PER I GIOCATORI INCONTRI DISPUTATI SENZA ARBITRO	51

1. Introduzione

Il presente vademecum vuole essere uno strumento di ausilio per l'attività svolta dai Giudici Arbitri di Affiliato (GAAF).

Esso riporta una sintesi delle regole e delle procedure per il GAAF.

Per quanto non contemplato, valgono le norme e le regole riportate all'interno delle Carte Federali e degli altri Atti Ufficiali della Federazione Italiana Tennis, consultabili e scaricabili ai seguenti link:

- <https://www.federtennis.it/Federazione/Carte-e-Atti/Carte-federali>
- <https://www.federtennis.it/Federazione/Carte-e-Atti/Atti-ufficiali>

Per il portale UDG FIT, per la scheda personale, per le designazioni, per lo SGAT 2.0, per le comunicazioni e per la sezione DSR Calabria

- <https://www.udgfit.it/>

La realizzazione di questo Vademecum è stata possibile grazie al prezioso lavoro di alcuni Ufficiali di Gara della nostra regione che ringraziamo vivamente.

Si ringraziano inoltre, i Giudici Arbitri di Affiliato che con la loro passione e dedizione consentono il regolare svolgimento dei campionati a squadre e dei tornei di loro competenza.

2. Il Giudice Arbitro di Affiliato (GAAF)

2.1. Generalità

Gli Ufficiali di Gara di Affiliato possono svolgere le loro funzioni solo presso l'affiliato o gli affiliati per i quali hanno dichiarato la propria disponibilità, ma il DSR può, in casi eccezionali, autorizzarne l'impiego presso un affiliato diverso.

Non hanno diritto al rimborso spese

La qualifica si ottiene mediante la partecipazione ad un corso di formazione ed il superamento dell'esame finale, oltreché di una prova pratica disposta dagli organismi del settore.

Mansioni, compiti ed organizzazione degli ufficiali di gara sono indicati nelle Regole di tennis, nei regolamenti federali e nel "Vademecum per gli ufficiali di gara".

Gli ufficiali di gara, nell'esercizio delle loro funzioni, hanno pieni poteri e rispondono del loro operato all'organizzazione del settore.

2.2. Presenza obbligatoria degli ufficiali di gara

Ogni manifestazione agonistica è diretta da un Giudice Arbitro, in mancanza del quale la manifestazione non può avere luogo. In caso di assenza del Giudice Arbitro designato, l'organizzazione del settore, gli enti organizzatori, gli affiliati ed i capitani delle squadre interessate devono ricercare ed incaricare in sostituzione altro Giudice arbitro.

2.3. Imparzialità

L'Ufficiale di Gara, nell'espletamento delle sue mansioni, deve essere imparziale; in tutte le manifestazioni, sia Tornei che Campionati a Squadre.

Tutti gli Ufficiali di Gara designati hanno l'OBBLIGO INDEROGABILE di segnalare la partecipazione di familiari o altro, ai sensi dell'art. 5.3.8 comma 4 del RO.

2.4. Professionalità

L'Ufficiale di Gara deve conoscere perfettamente e singolarmente tutte le norme pertinenti all'incarico ricevuto.

Ha l'OBBLIGO di partecipare ad almeno due riunioni di aggiornamento su tre nel corso dell'anno, Ai sensi degli artt. 5.4.7 e 5.4.8 del RO.

La mancata professionalità dell'ufficiale di gara va perseguita nell'ambito della valutazione e dell'impiego da parte degli organi di settore. Qualora dalla mancata professionalità derivi un comportamento in malafede dell'ufficiale di gara, lo stesso può essere sottoposto anche a procedimento disciplinare.

2.5. Doveri degli UDG

L'Ufficiale di gara in attività deve accettare la direzione della manifestazione per la quale viene designato o richiesto, salvo giustificato impedimento. Le designazioni non vengono stabilite dal DSR, ma i GAAF vengono indicati dal proprio circolo all'atto dell'iscrizione o all'atto della richiesta del torneo.

a) Gli ufficiali di gara sono tenuti a:

- sostituire gli ufficiali di gara assenti ed in particolare il Giudice arbitro per consentire in ogni caso lo svolgimento delle gare;
- frequentare le riunioni di aggiornamento (2 su tre ogni anno)
- osservare e far osservare le Carte federali ed ogni altra direttiva emanata dal settore;
- inviare nei termini la documentazione prescritta: al termine di ogni manifestazione individuale (in contemporanea alla chiusura sullo SGAT per i tornei), per i campionati a squadre al massimo entro il giorno dopo la conclusione dell'incontro intersociale
- compilare, firmare e restituire il materiale formativo;
- mantenere la massima riservatezza sui fatti inerenti alla propria funzione;
- pagamento annuale del MAV per un importo di euro 10,00 (Il MAV può essere scaricato nella propria scheda personale nel Portale UdG (www.udgfit.it) e dovrà essere pagato entro il 31 gennaio di ogni anno)
- compilare la propria scheda personale nel Portale UdG (www.udgfit.it) che dovrà essere completata di Foto tessera e "Conferma all'Informativa per la Privacy"
- esibire il tesserino di riconoscimento durante la direzione di qualsiasi tipo di manifestazione sia a squadre che individuale
- essere SEMPRE presente durante la direzione di qualsiasi tipo di manifestazione sia a squadre che individuale

- b) **Agli ufficiali di gara è vietato:**
- svolgere le funzioni loro proprie in manifestazioni non autorizzate dalla FIT;
 - rilasciare dichiarazioni agli organi di informazione con apprezzamenti riguardanti l'organizzazione, la conduzione e lo svolgimento di una qualsiasi manifestazione autorizzata dalla Federazione;
 - rilasciare interviste sia cartacee sia audio-visive, su argomenti attinenti al settore arbitrale od alle gare dirette, senza la preventiva autorizzazione del C.C.U.G.;
 - trattare sulla stampa gli argomenti riguardanti l'attività federale in generale e quella degli ufficiali di gara in particolare, senza l'autorizzazione scritta del C.C.U.G.
- c) **A tutti i Giudici arbitri è vietato:**
- arbitrare negli incontri della manifestazione da essi diretta;
 - gareggiare nella manifestazione da essi diretta;
 - assumere bevande alcoliche nell'esercizio delle proprie funzioni.

2.6. Recapiti Utili

✓ Loredana Gennaccaro	FUR Calabria	393.2011412
✓ Maurizio Mundo	Componente DSR Calabria	338.7532139
✓ Maria Concetta Castanò	Componente DSR Calabria	334.3215908
✓ Antonella Giorla	Addetto Regionale Arbitri	349.4069556
✓ Antonio Caroleo	Delegato di Zona CCUG	338.7093857

3. Tesseramento, settori di età, classifiche individuali

3.1. Tipi di tessera

1. Le tessere federali sono:
 - 1) tessera socio;
 - 2) tessera speciale;
 - 3) tessera atleta;
 - 4) tessera atleta non agonista.

3.2. Tessera socio

1. La tessera socio è rilasciata dalla FIT, tramite l'affiliato, ai soci, compresi atleti, dirigenti, medici, tecnici e massaggiatori.
2. Il possesso della tessera socio è compatibile con quello di ogni altro tipo di tessera federale.

3.3. Tessera speciale

1. La tessera speciale è rilasciata dal Comitato provinciale o, in mancanza, dal Comitato regionale territorialmente competente ai dirigenti federali, agli ufficiali di gara, ai tecnici, ai medici ed ai massaggiatori federali ed a coloro che rivestono cariche onorarie, che non siano soci di un affiliato.
2. Il possesso della tessera speciale è compatibile con quello di ogni altro tipo di tessera federale.

3.4. Tessera atleta

1. La tessera atleta è rilasciata dalla FIT, tramite l'affiliato, al socio che ne abbia fatta richiesta al fine di svolgere attività agonistica.
2. La richiesta della tessera atleta deve essere sottoscritta dal richiedente oppure dall'esercente la potestà, se il richiedente è minorenne.
3. La tessera atleta può essere rilasciata solo a chi abbia compiuto l'ottavo anno di età, o il dodicesimo per i giocatori disabili, previo deposito presso l'affiliato del certificato di idoneità sanitaria rilasciato a norma delle vigenti disposizioni di legge in materia sanitaria.

Il possesso della tessera atleta vincola all'affiliato che l'ha rilasciata:

- a) l'atleta maggiorenne e quello minorenne appartenente al settore under 10, fino al 31 dicembre dell'anno in corso;
- b) l'atleta minorenne appartenente ai settori under 12, under 14, under 16 e under 18 fino al massimo di quattro anni consecutivi o, comunque, fino al raggiungimento della maggiore età.

3.5. Validità delle tessere federali

1. La richiesta di rilascio della tessera può essere avanzata in qualsiasi momento dell'anno.
2. La tessera è valida dalla data del rilascio da parte del Comitato regionale e sino al 31 gennaio dell'anno successivo.
3. Il termine di cui al punto precedente è prorogato sino all'eliminazione del giocatore impegnato in manifestazioni cominciate o programmate con inizio anteriore al 1° febbraio e proseguite successivamente.
4. Il tesserato atleta o atleta non agonista, qualora sia scaduta la certificazione medica di idoneità, si impegna:
 - a) a non svolgere attività agonistica o non agonistica, restituendo la tessera all'affiliato che l'ha rilasciata; ovvero
 - b) a depositare una nuova certificazione medica di idoneità.

3.6. Partecipazione all'attività sportiva

1. Per partecipare all'attività sportiva l'interessato deve possedere ed esibire all'Ufficiale di gara preposto la tessera atleta o la tessera atleta non agonista del settore a cui appartiene la manifestazione.
2. Chi non è in grado di esibire la tessera atleta, pur essendone in possesso:
 - a) può essere ammesso a partecipare ad un singolo torneo previa dichiarazione scritta di possesso della tessera e versamento della tassa a fondo perduto, annualmente stabilita dal Consiglio federale; in caso di minore, tale dichiarazione deve essere rilasciata dall'esercente la potestà;
 - b) può essere ammesso a partecipare a gare di Campionato a squadre previa dichiarazione scritta da parte del capitano della squadra, con versamento della tassa *sub judice*, annualmente stabilita dal Consiglio federale.

3.7. Tesseramento tramite più affiliati

Ogni persona può chiedere il rilascio della tessera atleta in favore di un solo affiliato, per ciascun settore di attività (tennis, beach-tennis, padel)

Ogni persona può essere socio di uno o più affiliati

3.8. Verifica della Tessera

La tessera viene verificata tramite la scansione del QR CODE o tramite inserimento del numero sul portale della FIT

Il QR CODE deve essere scansionato tramite apposito lettore da scaricare sul vostro dispositivo mobile (è una semplice applicazione)



In entrambi i casi, quello che risulterà è la seguente schermata



3.9. Settori di età

1. I tesserati, in rapporto alla loro età, si distinguono nei seguenti settori:

a) Giovanili o Under, suddivisi in:

- 1) Under 8: coloro che non hanno compiuto otto anni;
- 2) Under 10: coloro che hanno compiuto otto anni, ma non ancora dieci;
- 3) Under 12: coloro che hanno compiuto dieci anni, ma non ancora dodici;
- 4) Under 14: coloro che hanno compiuto dodici anni, ma non ancora quattordici;
- 5) Under 16: coloro che hanno compiuto quattordici anni, ma non ancora sedici;
- 6) Under 18: coloro che hanno compiuto sedici anni, ma non ancora diciotto;

b) Ordinari: coloro che hanno compiuto diciotto anni;

c) Veterani, identificati in:

- 1) Over 35: coloro che hanno compiuto trentaquattro anni;
- 2) Over 40: coloro che hanno compiuto trentanove anni;
- 3) Over 45: coloro che hanno compiuto quarantaquattro anni;
- 4) Over 50: coloro che hanno compiuto quarantanove anni;
- 5) Over 55: coloro che hanno compiuto cinquantaquattro anni;
- 6) Over 60: coloro che hanno compiuto cinquantanove anni;

- 7) Over 65: coloro che hanno compiuto sessantaquattro anni;
- 8) Over 70: coloro che hanno compiuto sessantanove anni;
- 9) Over 75: coloro che hanno compiuto settantaquattro anni;
- 10) Over 80: coloro che hanno compiuto settantanove anni.

2. Per tutti i settori il computo dell'età viene riferito al 1° gennaio (ora zero) dell'anno in corso, tranne per il settore agonistico under 10, l'accesso al quale avviene al compimento dell'ottavo anno di età, anche nel corso dell'anno.

3. Per i settori giovanili l'appartenenza ad un settore è esclusiva, mentre per i settori veterani l'appartenenza ad un settore implica contemporaneamente l'appartenenza ai settori di età inferiore.

3.10. Categorie di classifica

1. I tesserati agonistici, in rapporto al loro valore tecnico ed ai risultati ottenuti, vengono classificati nelle seguenti categorie:

- a) prima categoria;
- b) seconda categoria;
- c) terza categoria;
- d) quarta categoria.

2. La classifica dei giocatori provenienti da una Federazione straniera, al primo tesseramento in Italia, è competenza della Commissione campionati e classifiche, per il tennis, del Comitato rispettivo per il beach tennis, per il padel e per il tennis in carrozzina.

3. L'attribuzione della classifica è regolata dal metodo per la compilazione delle classifiche annualmente deliberato dal Consiglio federale e pubblicato negli Atti ufficiali.

3. Le classifiche possono subire modificazioni nel corso dell'anno, nei casi previsti dai criteri sopra indicati.

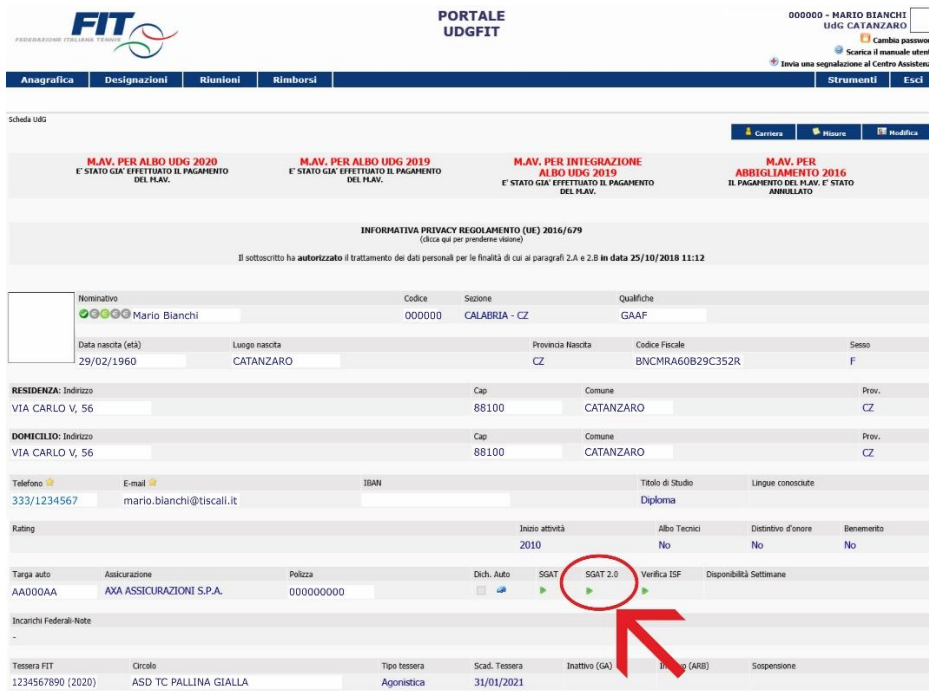
4. È possibile la retrocessione di un solo gruppo per anno.

3.11. Gruppi di classifica

1. Le categorie di classifica sono divise in gruppi di ordine decrescente, come segue:

	TENNIS	BEACH TENNIS	PADEL
prima categoria	unico gruppo con graduatoria di valori decrescenti	unico gruppo con graduatoria di valori decrescenti	unico gruppo con graduatoria di valori decrescenti
seconda categoria	otto gruppi, di valore decrescente, denominati primo, secondo, terzo, quarto, quinto, sesto, settimo e ottavo gruppo	quattro gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo e quarto gruppo	quattro gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo e quarto gruppo
terza categoria	cinque gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo, quarto e quinto gruppo	quattro gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo e quarto gruppo	quattro gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo e quarto gruppo
quarta categoria	sette gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo, quarto, quinto, sesto gruppo ed N.C. (non classificati)	cinque gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo, quarto gruppo ed N.C. (non classificati)	cinque gruppi, di valore de-crescente, denominati primo, secondo, terzo, quarto gruppo ed N.C. (non classificati)

4. Lo SGAT



Rating	Inizio attività	Albo Tecnici	Distintivo d'onore	Benemerito
	2010	No	No	No

Targa auto	Assicurazione	Polizza	Dich. Auto	SGAT	SGAT 2.0	Verifica ISF	Disponibilità Settimana
AA000AA	AXA ASSICURAZIONI S.P.A.	000000000	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



2.1. Lo SGAT nei Campionati a Squadre

Dal 2015 la gestione di tutti i campionati avviene attraverso il sistema informatico (SGAT – Campionati). Tutti i GA chiamati a dirigere i campionati a squadre dovranno gestire l'incontro direttamente sullo SGAT e procedere sia alla compilazione del referto che sarà generato al termine dell'incontro (dopo l'inserimento del risultato finale), sia alla consegna del referto cartaceo.

E' possibile seguire la procedura di compilazione del referto seguendo le indicazioni presenti nel manuale "SGAT-Gestione campionati a squadre"

E' obbligatorio, in caso di rapporto al Giudice Sportivo, che il modulo sia compilato direttamente all'interno della "scheda designazione" Si raccomanda di gestire gli incontri esclusivamente attraverso l'utilizzo del sito <http://www.udgfit.it/>.

2.2. Lo SGAT nei Tornei Individuali

Tutti i tornei dovranno essere approvati e gestiti attraverso la nuova procedura denominata "SGAT". (Programma Gestione Automatizzata Tornei). Nel caso di impossibilità ad usare lo SGAT il torneo potrà essere organizzato previa autorizzazione dell'organo competente alla approvazione e pagando la relativa tassa con importo raddoppiato.

E' stata introdotta una "tassa di chiusura della manifestazione" . Tale tassa sarà pari ad € 0 nei casi dei tornei per i quali viene effettuata la chiusura amministrativa entro i 5 giorni successivi alla conclusione del torneo, sarà di € 50,00 qualora il torneo venga chiuso dal 6° al 10° giorno oppure pari a 120€ qualora il torneo venga chiuso oltre il 10° giorno. (costituisce infrazione disciplinare)

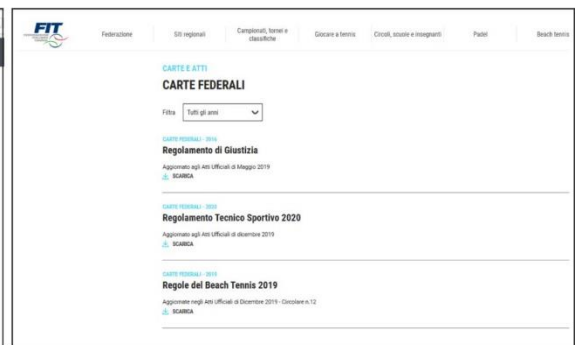
E' opportuno che gli Ufficiali di gara si facciano carico di comunicare queste notizie ai circoli nei quali sono impegnati.

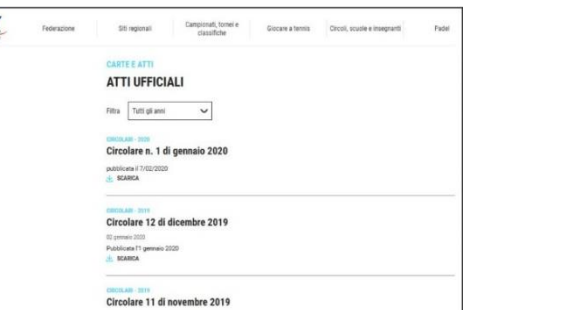
5. Il Portale UDG FIT











6. Campionati a squadre di competenza dei GAAF

6.1. Campionati degli affiliati divisioni regionali:

- ✓ D1 M/F
- ✓ D2 M/F
- ✓ D3 M

6.2. Campionati giovanili regionali

- ✓ UNDER 10 MIX
- ✓ UNDER 12 M/F
- ✓ UNDER 14 M/F
- ✓ UNDER 16 M/F
- ✓ UNDER 18 M/F

6.3. Campionati e manifestazioni veterani

- ✓ OVER 35/ 40/45 LIM 4.3/45/50/55/60....MASCILE
- ✓ LADY 40 LIM 4.4/ LADY 40/LADY 50.

6.4. Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

6.4.1. Norme comuni

Ciascun tesserato dei settori ordinario e giovanili può partecipare, nel corso dell'annata sportiva, a non più di due Campionati a squadre: il Campionato degli affiliati ed un solo Campionato di settore di età.

I giocatori componenti di ciascuna squadra, risultanti nella lista presentata all'atto dell'iscrizione, possono essere integrati, in occasione degli incontri intersociali, solo da giocatori che abbiano una classifica uguale o inferiore a quella del giocatore di più bassa classifica inserito nella predetta lista.

Il limite di classifica per l'integrazione di giocatori dopo l'iscrizione rimane inalterato per tutta la durata del Campionato, anche in caso di variazioni di classifica intervenute in corso d'anno.

6.4.2. Campionati degli Affiliati divisioni regionali serie D (Calabria)

Possono essere schierati:

- N. 1 giocatore straniero la cui richiesta di tesseramento sia stata presentata almeno cinque giorni prima della data di inizio di ciascun Campionato (sia maschile che femminile)
- N. 2 giocatori/trici per i campionati maschili e femminili, che nell'anno precedente non abbiano disputato il Campionato con lo stesso affiliato e che non siano stati tesserati atleti entro il 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresentano (c.d. variato).

6.4.3. Campionati Giovanili:

I Campionati giovanili sono riservati ai giocatori del rispettivo settore di età o di quello immediatamente inferiore.

I giocatori under (esclusi gli under 18) trasferiti da altro affiliato non possono disputare i Campionati giovanili per l'affiliato di destinazione per l'edizione successiva al trasferimento.

Qualora il trasferimento sia avvenuto in corso d'anno, la limitazione si applica all'edizione dei Campionati giovanili che dovesse ancora concludersi.

La limitazione non si applica ai giocatori ritrasferiti all'affiliato per il quale sono definibili vivaio ed a quelli la cui classifica, riferita all'anno per cui si chiede il trasferimento, è uguale o inferiore a quella indicata nella tabella riportata all'interno del RTS (art. 8.2.26)

Campionato misto	
IV categoria NC, per gli under e le under 10	
Campionato maschile	Campionato femminile
IV categoria 5° gruppo, per gli under 11	IV categoria 4° gruppo, per le under 11
IV categoria 4° gruppo, per gli under 12	IV categoria 3° gruppo, per le under 12
IV categoria 3° gruppo, per gli under 13	IV categoria 2° gruppo, per le under 13
IV categoria 2° gruppo, per gli under 14	IV categoria 1° gruppo, per le under 14
IV categoria 1° gruppo, per gli under 15	III categoria 5° gruppo, per le under 15
III categoria 5° gruppo, per gli under 16	III categoria 4° gruppo, per le under 16

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

I giocatori stranieri non possono prendere parte ad alcun Campionato giovanile.

I tesserati del settore under 10 possono prendere parte solo al Campionato del proprio settore di età.

6.4.4. Campionati manifestazioni veterani

Sono riservati ai giocatori del rispettivo settore di età o di quelli superiori.

I tesserati dei settori veterani possono partecipare al Campionato degli affiliati ed a più campionati o manifestazioni nazionali del settore veterani.

I giocatori stranieri non possono prendere parte ad alcun campionato o manifestazione a squadre del settore veterani.

Nessuna limitazione è prevista riguardo l'utilizzo di giocatori variati.

6.5. Formula degli incontri intersociali (Calabria)

- | | |
|------------------------------------|----------------------------|
| ✓ Serie D1M: | tre singolari ed un doppio |
| ✓ Serie D1F: | tre singolari e un doppio |
| ✓ Serie D2M: | tre singolari ed un doppio |
| ✓ Serie D2F/D3M: | due singolari e un doppio |
| ✓ Campionati Giovanili e Veterani: | due singolari e un doppio |

6.6. Formula degli incontri individuali (singolari e doppio)

Gli incontri di singolare si svolgono al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione del tie-break in tutte le partite.

Negli incontri di doppio sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa il tiebreak decisivo dell'incontro a dieci punti, come indicato nell'Appendice V delle Regole di tennis.

6.7. Norme particolari per il settore under 10

Under 10 misto: un singolare maschile, un singolare femminile e un doppio misto

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

Palline: Palle di tipo "green" depressurizzate;

Racchetta: Tipo di Racchetta Junior

6.8. Campi richiesti

Per tutti i campionati a squadre di competenza dei GAAF, il circolo ospitante deve mettere a disposizione un solo campo.

6.9. Ordine di Gioco

Il Giudice arbitro, restituite al termine del controllo le copie delle formazioni delle squadre, predispone l'ordine di gioco dei singolari e, successivamente, dei doppi opponendo ai giocatori di una squadra quelli dell'altra aventi lo stesso numero in graduatoria, in modo che il n. 1 dell'una giochi con il n. 1 dell'altra, e così di seguito.

Il Giudice arbitro stabilisce l'ordine degli incontri individuali con l'accordo dei capitani o, in mancanza, per sorteggio, salva specifica diversa previsione per singoli Campionati; in ogni caso, i doppi non possono iniziare prima del termine dell'ultimo singolare.

Il Giudice arbitro, se i campi messi a disposizione sono in numero maggiore del minimo richiesto, può utilizzarli tutti contemporaneamente, secondo l'ordine stabilito degli incontri.

6.10. Doppio supplementare

Il doppio supplementare è previsto per gli incontri intersociali ad eliminazione diretta, nei casi in cui sia necessario dirimere una situazione di parità, sia quando questa sia prevista dalla formula del Campionato, sia quando questa si verifichi, in qualsiasi modo, anche per effetto di incontri individuali non disputati da entrambe le parti ed il cui punto non è stato pertanto assegnato.

La composizione dei doppi deve essere consegnata al Giudice arbitro, con le stesse modalità della presentazione della composizione dei doppi ordinari, immediatamente prima dell'eventuale doppio supplementare, che deve effettuarsi con un intervallo di almeno 30 minuti dal termine dell'ultimo incontro di doppio.

Nel doppio supplementare possono essere utilizzati soltanto giocatori inclusi nelle formazioni presentate all'inizio dell'incontro intersociale.

Poiché il doppio supplementare non fa parte della formula dell'incontro, ma è solo un modo per dirimere la parità, ai giocatori partecipanti non si applica la limitazione del numero massimo di incontri individuali disputabili nell'ambito di ciascun incontro intersociale.

6.11. Assenza del Giudice arbitro designato nelle fasi regionali

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

6.12. Obblighi dell'affiliato ospitante

1. L'affiliato ospitante deve:

- a) approntare i campi di gioco nel numero minimo prescritto per ciascun Campionato e con le caratteristiche dichiarate, con attrezzature e accessori relativi, nonché i campi di riserva eventualmente indicati;
- b) mettere a disposizione del Giudice arbitro il Direttore di gara, maggiorenne e tesserato per l'affiliato ospitante;
- c) fornire almeno quattro palle nuove per ciascun incontro individuale, di marca e tipo dichiarati all'atto dell'iscrizione; è consentito utilizzare palle di marca o tipo diversi, se vi è l'accordo scritto dei capitani, da allegare al referto arbitrale.

6.13. Violazione degli obblighi di ospitalità

1. La violazione degli obblighi dell'affiliato ospitante comporta:

- a) ove non consenta la disputa dell'incontro per non aver provveduto a quanto previsto dal punto a) e c) del precedente articolo il deferimento agli organi di giustizia e la perdita dell'incontro intersociale con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato;
- b) nei casi di cui alle lettera b) il solo deferimento agli organi di giustizia;

6.14. Capitano della squadra

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

6.15. Operazioni preliminari

1. Il capitano, all'ora di inizio dell'incontro intersociale, deve:
 - a) presentarsi e presentare al Giudice arbitro i componenti della squadra;
 - b) consegnargli, in busta chiusa ed in duplice copia, la formazione della squadra, comprendente l'elenco completo dei componenti della squadra, compilato sul modulo, con l'indicazione delle relative tessere federali, e quello dei giocatori designati per i singolari;
 - c) consegnargli la formazione della squadra, integrata con la composizione dei doppi ed eventualmente con quella del doppio supplementare, rispettivamente entro trenta minuti dalla conclusione dell'ultimo singolare e dell'ultimo doppio;
 - d) esibirgli la propria e le tessere degli altri componenti della squadra e, se richiesto, i documenti di identità personale e versare, all'occorrenza, la tassa sub judge con le modalità previste dal successivo articolo.
2. Il direttore di gara o il capitano della squadra dell'affiliato ospitante devono consegnare al Giudice arbitro la dichiarazione DAE sul defibrillatore (v. fac simile in Allegato n.14).
3. Il Giudice arbitro, accertata la regolarità delle formazioni e la legittima partecipazione delle squadre all'incontro, preve eventuali necessarie rettifiche, consegna, per reciproco controllo, ad entrambi i capitani una copia della formazione della squadra avversaria, dopo averla sottoscritta ed avervi indicato l'ora di

completamento della prima fase delle operazioni preliminari, ai fini anche della decorrenza del termine per la presentazione di eventuali reclami.

4. Nei Campionati che prevedono incontri di singolare e di doppio, i giocatori non indicati come singolaristi possono non essere presenti all'ora d'inizio dell'incontro intersociale; in tal caso, le operazioni preliminari si svolgono come segue:

- a) prima fase: all'ora di inizio dell'incontro;
- b) seconda fase: all'atto della presentazione della composizione dei doppi;
- c) terza fase: all'atto della presentazione della composizione dell'eventuale doppio supplementare.

5. Nella seconda e nella terza fase, il Giudice arbitro limita gli accertamenti ai giocatori non verificati in una delle fasi precedenti.

6. Nei Campionati che prevedono solo incontri di doppio, tutti i giocatori indicati nella formazione debbono essere presenti alla prima fase delle operazioni preliminari.

7. Dopo la verifica, al termine della prima fase delle operazioni preliminari, la formazione non è più modificabile e non possono essere sostituiti o aggiunti nominativi, anche se fisicamente presenti.

6.16. Posizione irregolare dei componenti della squadra. Ammissione sub judice

1. Il capitano è il solo responsabile della formazione della squadra, specialmente in relazione alla posizione regolare dei giocatori inclusi ed all'ammissione sub judice.

2. Il capitano o il giocatore, che non siano in grado di esibire la tessera federale sono ammessi a partecipare sub judice se il capitano rilascia al Giudice arbitro una dichiarazione liberatoria, attestante il regolare tesseramento, e se versa la tassa prevista.

Se il capitano presenta reclamo sulla posizione irregolare di componenti della squadra avversaria, compreso il capitano non giocatore, il Commissario di gara competente, in caso di accoglimento, sancisce la perdita dell'incontro intersociale, con il massimo punteggio consentito dalla formula del campionato.

6.17. Assenza della squadra

Una squadra è dichiarata assente dal Giudice Arbitro quando, all'atto della prima fase delle operazioni preliminari, non siano presenti tanti giocatori quanti necessari, per numero e caratteristiche, a disputare la maggioranza degli incontri individuali (singolari e doppi) e quindi almeno: due giocatori, per i Campionati con formula a tre od a quattro incontri individuali.

La squadra presente vince l'incontro intersociale con il massimo punteggio;

Il Giudice arbitro deve allegare al referto la formazione della squadra presente consegnatagli dal capitano.

La squadra è ritirata quando non presenta, nei termini previsti, la composizione dei doppi nella seconda e terza fase delle operazioni preliminari ovvero non si presenta all'orario di inizio della prosecuzione dell'incontro interrotto.

6.18. Assenza del capitano

Se il capitano della squadra non si presenta alla prima fase delle operazioni preliminari, la squadra viene considerata assente dal Giudice arbitro negli stessi termini dell'articolo precedente.

Se l'assenza del capitano, per qualsiasi motivo, ivi compresa l'inibizione adottata dal Giudice arbitro, si verifica successivamente, la squadra deve designare altro capitano in sua vece.

Per i soli Campionati giovanili, ove tale designazione non sia possibile, l'incontro intersociale continua ugualmente fino alla sua conclusione ed il Giudice arbitro assiste i giocatori al fine del rispetto delle norme relative allo svolgimento della gara e delle formalità connesse.

6.19. Assenza dei giocatori

Nel caso che uno o più giocatori, già presenti e verificati nelle operazioni preliminari, siano assenti all'ora fissata dal Giudice arbitro per l'inizio del loro incontro individuale e non si presentino entro quindici minuti successivi, questo è vinto dall'avversario o dagli avversari presenti.

I giocatori assenti al momento della prima o seconda fase delle operazioni preliminari e quelli assenti quando è chiamato il loro incontro di singolare possono prender parte ai successivi incontri di doppio o all'eventuale doppio supplementare, purché siano presenti alle rispettive fasi delle operazioni preliminari.

6.20. Rinuncia o ritiro in uno o più incontri individuali

L'affiliato che rinuncia ad uno o più incontri individuali in un incontro intersociale delle fasi a girone è punito con la penalizzazione di un punto nella classifica del girone.

Negli incontri ad eliminazione diretta, la rinuncia ad uno o più incontri individuali non comporta alcuna penalizzazione.

Il giocatore che si ritira, per condizioni di rilevanza medica, in un incontro individuale è ammesso a partecipare ai successivi incontri individuali sia dello stesso incontro intersociale sia di altri incontri intersociali compresi nella medesima unica manifestazione (girone in sede unica) solo se consegna al Giudice arbitro un certificato medico che attesti la sua idoneità a gareggiare.

6.21. Rinvio degli incontri intersociali non iniziati

Quando non è possibile iniziare un incontro intersociale per motivi di forza maggiore, si procede nell'ordine come segue:

a) i capitani delle squadre concordano, di concerto con il Giudice arbitro, una data che sia anteriore di almeno tre giorni a quella fissata per il turno successivo, se si tratta di disputa ad eliminazione diretta, ovvero anteriore a quella dell'ultima giornata, se si tratta di disputa a girone;

b) in mancanza dell'accordo, di cui alla lettera precedente, l'incontro intersociale deve essere disputato nel giorno fissato in calendario per i recuperi;

c) se non è previsto il giorno per i recuperi, l'incontro intersociale deve essere disputato il giorno successivo;

d) se l'incontro intersociale non viene disputato per causa di forza maggiore nel giorno come sopra fissato per il rinvio, questo è stabilito dal Commissario di gara competente.

Fino a quando il Giudice arbitro non abbia deciso il rinvio, le squadre devono rimanere a sua disposizione.

L'accordo deve essere verbalizzato ed allegato al referto arbitrale.

Il Giudice arbitro, designato per la direzione di un incontro intersociale rinviato, rimane investito della direzione senza ulteriore nomina o avviso; pertanto l'Ufficiale di gara è obbligato a ripresentarsi nel giorno fissato per il recupero dell'incontro intersociale, salvo giustificato impedimento.

Con il rinvio dell'incontro intersociale che non abbia avuto effettivo inizio, tutte le operazioni preli-minari si intendono annullate e devono essere ripetute.

Nel giorno fissato per il recupero, ogni squadra può schierare una formazione diversa da quella denunciata in sede di rinvio.

6.22. Sospensione e prosecuzione degli incontri intersociali

Un incontro intersociale si considera effettivamente iniziato quando, nel primo incontro individuale, viene colpita la prima palla di battuta, indipendentemente dal suo esito.

Quando un incontro intersociale non può proseguire per motivi di forza maggiore, il Giudice arbitro lo sospende e per la prosecuzione si applicano le modalità indicate nell'articolo precedente.

Fino a quando il Giudice arbitro non abbia deciso la sospensione dell'incontro intersociale, le squadre devono rimanere a sua disposizione.

Per la prosecuzione dell'incontro intersociale interrotto possono essere utilizzati soltanto i giocatori inseriti nella formazione iniziale; in caso contrario, sono dichiarati vincitori i giocatori i cui avversari, inseriti nella formazione iniziale, risultino assenti.

6.23. Ritardo della squadra

Se il capitano della squadra non presenta la formazione entro i termini fissati per le operazioni preliminari, il Giudice arbitro deve attendere fino a sessanta minuti; oltre tale termine, la squadra ritardataria è dichiarata assente, salvo accordo dei due capitani e previo consenso del Giudice arbitro.

Il Giudice arbitro ammette la squadra ritardataria a giocare, senza dover valutare i motivi del ritardo, ma invia rapporto al Giudice sportivo competente, indicando i minuti di ritardo ed allegando gli eventuali documenti giustificativi consegnatigli.

6.24. Direzione tecnica degli incontri di campionato a squadre
Regole e procedure per il Giudice Arbitro

<p>prima dell'inizio dell'incontro intersociale</p>	<p>Ricevuta la designazione, conferma la tua disponibilità al FUR oppure avvisalo in caso di impedimenti, ti ricordiamo che la data e l'orario dell'incontro intersociale sono quelli riportati in designazione, eventuali variazioni devono essere autorizzate unicamente dal commissario di gara regionale e ti verranno comunicate esclusivamente ed unicamente dal FUR.</p> <p>Arrivi nella sede della manifestazione con almeno 30 minuti d'anticipo, sull'orario fissato per l'inizio dell'incontro intersociale.</p> <p>Qualificati, prendi contatto con il Direttore di gara, fatti sottoscrivere la DAE, controlla che le palle da gioco siano quelle dichiarate e in numero sufficiente, accertati che i campi messi a disposizione siano quelli dichiarati (numero minimo previsto e superficie di gioco), verificane la regolarità e l'agibilità.</p> <p>- Ricevi dai capitani le formazioni delle squadre in duplice copia</p> <p>Controlla, con la dovuta attenzione, le tessere di capitani e giocatori, facendo attenzione ai dati inseriti nella tessera (cittadinanza, scadenza cert. medico...) (in caso di giocatori non conosciuti puoi chiedere un documento d'identità), accertati della presenza fisica dei singolaristi e del loro corretto inserimento in formazione, segnala ai capitani eventuali irregolarità e, in tal caso, pretendi le necessarie modifiche. In caso di rifiuto, provvedi d'ufficio.</p> <p>Incassa, se dovute, le tasse sub - judge debitamente accompagnate dalla dichiarazione liberatoria</p> <p>– Fai sottoscrivere, ai capitani, gli accordi su eventuali deroghe alle modalità di disputa dell'incontro intersociale.</p>
<p>formazione della squadra</p>	<p>Possono disputare l'incontro intersociale solo i giocatori che risultino <u>dichiarati nella formazione della squadra presentata al Giudice arbitro e che siano fisicamente presenti all'atto delle relative operazioni preliminari</u>. I doppiisti possono non essere presenti all'atto delle prime operazioni preliminari, in questo caso il GA procede ad una seconda fase delle operazioni preliminari prima dell'inizio dei doppi.</p> <p><u>La formazione può essere composta, al massimo, del numero di giocatori occorrenti per disputare i singolari e i doppi in programma, utilizzati una sola volta.</u></p> <p>Nella formazione consegnata al Giudice arbitro, i giocatori che disputano i singolari devono essere indicati con numerazione progressiva, senza soluzione di continuità, attenendosi alla classifica federale; per i doppi, la numerazione progressiva non è vincolata alla classifica dei singoli componenti.</p> <p>Se i singolaristi designati in formazione non sono elencati in successione di classifica, il Giudice arbitro, d'ufficio, rettifica la graduatoria, rispettando la successione già data per i pari classifica.</p> <p>Se viene presentata una formazione con un numero incompleto di singolaristi oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire i singolaristi non fisicamente presenti, all'atto delle operazioni preliminari, con altri giocatori in formazione, purché fisicamente presenti; in difetto, il Giudice arbitro scala verso l'alto i nominativi dei giocatori, in modo da rendere vacanti le posizioni inferiori.</p> <p>La composizione dei doppi deve essere consegnata al Giudice arbitro, in busta chiusa, entro 30 minuti dal termine dell'ultimo singolare o immediatamente prima dell'eventuale doppio supplementare; a tale scopo il Giudice arbitro restituisce ai due capitani, perché li integrino, gli esemplari delle formazioni da lui trattenute al termine della prima fase delle operazioni preliminari.</p> <p>La composizione dei doppi, una volta consegnata al Giudice arbitro, resta bloccata anche se la disputa dei relativi incontri sia stata sospesa o rinviata ad altro giorno.</p> <p>Se viene presentata la composizione dei doppi con un numero incompleto di giocatori, oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro relativamente ai giocatori non riscontrati in una delle precedenti fasi delle operazioni preliminari, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire, con altri giocatori in formazione, i soli doppiisti verificati in questa fase; in difetto, il Giudice arbitro depenna le coppie incomplete e, se necessario, scala verso l'alto la coppia n. 2 in modo da rendere vacante la posizione inferiore.</p>

<p>durante l'incontro intersociale</p>	<p>Ricevi eventuali reclami se fatti nei modi e nei termini previsti (trenta minuti dal fatto a cui si riferiscono e comunque non oltre i trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale) dai Regolamenti dei Campionati a squadre e di Giustizia, con allegata la tassa prevista.</p> <p>Se possibile, decidi senza possibilità d'appello, e</p> <p>In caso di accoglimento del reclamo, elimina o correggi ciò che ha dato origine al reclamo, motiva la decisione</p> <p>Altrimenti, in caso di respingimento del reclamo, motiva per iscritto la decisione allegandola al referto, unitamente al reclamo.</p> <p>Se non puoi decidere (ad es. Sub judge), restituisci il reclamo al capitano, invitandolo a ripresentarlo al Commissario di gara nei termini del Regolamento di giustizia (ricordati di indicare nel referto arbitrale che il reclamo è stato presentato correttamente.</p> <p>Rinvia o sospendi l'incontro nei casi previsti dalle norme.</p> <p>Verbalizza sempre eventuali accordi dei capitani (vedi moduli allegati).</p>
<p>al termine dell'incontro intersociale</p>	<p>Trattieniti sul luogo dell'incontro, dopo la conclusione dell'ultimo incontro individuale, ancora 30 minuti, per consentire la presentazione di eventuali reclami.</p> <p>A fine incontro ricorda, al capitano della squadra vincente o al capitano della squadra ospitante, in caso di pareggio, l'obbligo di comunicare alla FIT, entro i termini previsti, il risultato dell'incontro intersociale.</p> <p>Completa il referto arbitrale nella sezione SGAT-CAMPIONATI A SQUADRE e consegna una copia cartacea firmata dello stesso.</p> <p>Nella fase a girone, segnala al Commissario di Gara, utilizzando l'apposito modulo, la squadra che rinuncia o che non è in grado di disputare incontri individuali di un incontro intersociale e l'eventuale assenza parziale o totale di una squadra a un incontro intersociale .</p> <p>Compila la scheda di valutazione Arbitri.</p> <p>Compila (nella scheda designazione) e invia in giornata al Giudice sportivo competente, il rapporto per denunciare riguardanti eventuali provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di capitani o giocatori o per l'assenza del direttore di gara.</p>
<p>Campi richiesti e "causa di forza maggiore"</p>	<p>Ogni Affiliato deve mettere a disposizione, per ogni incontro intersociale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Divisioni regionali Serie "D M/F", il numero dei campi necessari è stabilito dal Comitato regionale. - Campionati Giovanili e Veterani, è sufficiente mettere a disposizione un solo campo <p>N.B. Per causa di forza maggiore, l'incontro intersociale può disputarsi o proseguire quando si tratta di divisione regionale del Campionato degli affiliati di, serie D e Campionati di settore (Giovanili e Veterani) e l'Affiliato ospitante mette a disposizione un campo, con fondo diverso o coperto, all'interno dell'impianto, la squadra che si rifiuta di giocare perde l'incontro.</p> <p>(N.B. con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, si può giocare anche presso altro impianto).</p>
<p>Referto arbitrale</p>	<p>Il referto arbitrale deve essere compilato direttamente sul portale SGAT ed una volta salvato in format pdf caricato sul portale udgfit all'interno dell'area designazione.</p> <p>Il Referto dovrà essere compilato con cura in ogni sua parte, trascrivendo i nominativi di tutti i giocatori in formazione presenti; indicazione del risultato finale; orari di inizio e termine dell'incontro; ordine degli incontri; arbitraggio degli incontri; direttore di gara e numero di tessera FIT; indicazione delle cause per incontro non svolto o non terminato; indicazione dei nomi dei giocatori o dei capitani ammessi sub-judice; segnalazione di provvedimenti disciplinari adottati; segnalazione di eventuali reclami presentati; ecc.</p>

7. Tornei Individuali di Competenza dei GAAF

7.1. Generalità

I GAAF, per l'affiliato per il quale hanno dato la disponibilità, possono essere designati come Giudici Arbitri Titolari nelle seguenti tipologie di tornei e non sono abilitati alla compilazione dei Tabelloni di Gioco (che sono di competenza di un Giudice Arbitro Federale che viene designato come Giudice Arbitro per il tabellone)

- ✓ tornei di terza categoria
- ✓ tornei di quarta categoria
- ✓ tornei giovanili a carattere regionale
- ✓ tornei veterani a carattere regionale

In questi tornei il Giudice Arbitro di Tabellone seguirà il GAAF per la pianificazione dello svolgimento del Torneo

Negli altri tornei i GAAF possono essere designati come Giudici Arbitri Assistenti, ma in ogni caso nei Tornei Open, quando si disputano gli incontri dei tabelloni in cui sono presenti giocatori di seconda e /o di prima categoria deve essere presente in veste di titolare o di assistente un giudice arbitro federale

7.2. Programma Regolamento

Il GA deve attenersi al Programma Regolamento della manifestazione, in modo particolare per:

➤ campi di gioco

- devono essere per numero e tipologia adeguati alle caratteristiche della manifestazione ed al numero dei partecipanti
- devono essere censiti sullo SGAT riportando tra essi il campo principale che andrà poi indicato nella redazione giornaliera degli orari di gioco

➤ la superficie di gioco può essere:

- identica per ciascuna gara (ad es. singolare maschile), nelle gare o tabelloni liberi con presenza di giocatori di prima, seconda e terza categoria, mentre possono essere usate superfici diverse per gare diverse anche se della stessa competizione (ad es. singolare e doppio);
- anche diversa per ciascuna gara (ad es. singolare maschile) nelle gare o tabelloni riservati ai giocatori di quarta categoria, in quelli giovanili e veterani

➤ modalità di disputa degli incontri

il circolo, all'interno del programma regolamento, può prevedere diverse tipologie di modalità di disputa degli incontri (no ad, ecc.) anche nella stessa manifestazione, in base alle diverse categorie.

➤ premi

La ripartizione del montepremi deve avvenire solamente ed esclusivamente secondo le percentuali previste all'interno del programma – regolamento

Nella dizione di premi sono altresì compresi tutti i vantaggi derivanti dal raggiungimento di quella posizione nel tabellone (qualificazione ad altro torneo o master, classifica del circuito e simili)

L'indicazione dei premi deve essere fatta secondo la tipologia di tabellone adottata; è vietata l'assegnazione di premi per posizioni ottenute con la sola redazione del tabellone, senza la disputa di un incontro.

In tutti i casi, i premi non assegnati sono ripartiti proporzionalmente in aggiunta a quelli previsti per i turni successivi.

7.3. Durata delle competizioni individuali

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

7.4. Giocatore "gold"

1. I giocatori "gold" sono quelli al cui tesseramento sono collegati i seguenti benefici aventi effetto sulle previsioni del presente regolamento:
 - a) l'esenzione dal versamento della relativa quota federale per l'assistenza dell'istruttore, nei casi previsti;
 - b) il diritto di iniziare con palle nuove ogni incontro di una manifestazione individuale, esclusi quelli delle manifestazioni non agonistiche;
 - c) la possibilità di chiedere limitazioni al proprio orario di partecipazione alla manifestazione individuale.
2. Per ogni inadempimento della previsione di cui al comma 1, lettera b):
 - a) il giocatore, previa segnalazione al Giudice arbitro, che la include nel proprio referto arbitrale, ottiene dal Comitato regionale territorialmente competente un tubo di palle nuove;
 - b) l'Affiliato inadempiente è deferito per infrazione disciplinare dal Giudice arbitro al Giudice sportivo territorialmente competente.
3. La limitazione alla partecipazione di cui al comma 1, lettera c), concessa tenuto conto delle esigenze tecniche ed organizzative della manifestazione, non è applicabile:
 - a) agli incontri programmati sul campo centrale o principale;
 - b) alle semifinali e alle finali;
 - c) all'anticipazione anteriore alle ore quattordici dei giorni feriali, se l'avversario è un giocatore under;
 - d) ai casi di forza maggiore, che richiedano il recupero o la conclusione di incontri non giocati od interrotti.
4. La possibilità di chiedere la limitazione di cui al comma 1, lettera c) è concessa:
 - a) negli incontri di singolare, in cui entrambi i giocatori sono "gold", in favore del giocatore con classifica migliore;
 - b) negli incontri di doppio di tennis e di beach tennis e negli incontri di padel:
 - 1) se tutti e quattro i giocatori sono "gold", in favore della coppia la cui somma delle classifiche risulta più bassa;
 - 2) se una coppia è costituita da giocatori "gold" e l'altra da un solo giocatore "gold", in favore della coppia composta da giocatori "gold";
 - 3) se ciascuna coppia è costituita da un giocatore "gold", in favore della coppia la cui somma delle classifiche risulta più bassa.
 - c) in tutti gli incontri sopraindicati, se la classifica o la somma delle classifiche è pari, il Giudice arbitro stabilisce l'orario di gioco senza tenere conto delle limitazioni di cui al comma 1, lettera c).

7.5. Ordine di Gioco Giornaliero

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

7.6. Pubblicazione dell'ordine di gioco sullo SGAT

Il Giudice Arbitro, all'interno della propria pagina in SGAT, nella riga corrispondente al torneo nel quale è designato, troverà una nuova icona, l'ultima, di colore verde. Cliccando sopra si aprirà una finestra all'interno della quale sarà obbligatorio caricare l'orario di gioco. I successivi caricamenti rispetto all'ultimo, sovrascriveranno i precedenti.

L'ultimo caricato sarà sempre quello visibile sul PUC è pertanto vi invitiamo a verificare sempre l'effettiva pubblicazione.

All'interno dell'icona verrà mantenuto l'archivio degli orari di gioco giornalieri di tutto il torneo

Nella sezione comunicazioni del portale UDG FIT è presente un tutorial relativo alla procedura di inserimento

7.7. Numero Massimo di Incontri e Riposi

1. Per la compilazione dell'ordine di gioco, si osservano i limiti che seguono.

2. Un giocatore può essere chiamato a disputare un numero massimo di incontri al giorno, secondo la formula della manifestazione, come indicato nella seguente tabella:

tipologia della gara	singolari	doppi	incontri totali	incontri in ½ giornata
a) al meglio di tre partite, punteggio normale	1	2	3	2
	2	0	2	1
	0	3	3	2
b) in due partite normali, punteggio nel gioco senza vantaggi, tie break decisivo al posto della terza partita	1	3	4	2
	2	2	4	2
	3	0	3	2
	0	4	4	2
c) in due partite, partita corta, punteggio nel gioco senza vantaggi, tie break decisivo al posto della terza partita	1	4	5	3
	2	3	5	3
	3	2	5	3
	4	0	4	2
	0	5	5	3

Agli effetti delle limitazioni innanzi indicate, un incontro interrotto nella giornata precedente vale come un incontro intero se richiede per la conclusione la disputa di più di 14 (quattordici) giochi, nei casi a) e b), o più di 8 giochi, nel caso c).

4. Il giocatore che in un torneo o in più tornei che si svolgono contemporaneamente nello stesso impianto, partecipi a più di due gare di singolare ovvero abbia chiesto ed ottenuto di iniziare la partecipazione in ritardo o di giocare in orari particolari o limitati ovvero, interpellato dal Giudice arbitro, abbia accettato di disputare un numero di incontri superiore ai limiti di cui sopra, non può chiedere l'applicazione delle norme limitative.

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

gare all'aperto		gare al coperto	
durata	riposo	durata	riposo
fino a 60 minuti	30 minuti	fino a 60 minuti	30 minuti
da 60 a 90 minuti	60 minuti	da 60 a 90 minuti	45 minuti
oltre 90 minuti	90 minuti	oltre 90 minuti	60 minuti

6. Per i soli incontri di singolare dei settori veterani (esclusi gli over 35), spettano dieci minuti di riposo dopo la seconda partita.

7. Nel caso di attività qualificata come non agonistica, in ogni giornata, ciascun giocatore non può disputare più di due incontri (uno in mezza giornata), sia di singolare sia di doppio; tra i due incontri, spettano al giocatore almeno due ore di riposo.

8. Agli effetti della presente disposizione, per "mezza giornata" si intende ciascuno dei periodi di tempo delimitati come segue:

a) mattino: dalle ore 8.30 alle ore 13.30;

b) pomeriggio: dalle ore 13.31 alle ore 18.30;

c) sera: dalle ore 18.31 alle ore 23.30.

7.8. Ritardo nel presentarsi in campo

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

2. Il Giudice arbitro può, tuttavia, in casi di comprovata forza maggiore, fissare nuovamente l'incontro; in casi eccezionali, il giocatore ritardatario può del pari essere ammesso a disputare l'incontro, salva la proposta di adozione eventuale di provvedimenti disciplinari.

7.9. Incontri interrotti

1. Un incontro individuale inizia ufficialmente quando viene colpita la prima palla di battuta, indipendentemente dal suo esito.

2. I concorrenti non possono interrompere un incontro senza il consenso del Giudice arbitro o dell'Arbitro.

3. Dopo l'interruzione, la ripresa avviene non appena possibile, di regola con precedenza sugli altri incontri, nel giorno stesso o in quello successivo, con il punteggio e la posizione che ogni concorrente aveva al momento dell'interruzione.

4. Alla ripresa dell'incontro interrotto la durata del palleggio è la seguente:

a) interruzione fino a dieci minuti: nessun palleggio;

b) interruzione da dieci a venti minuti: tre minuti di palleggio;

c) interruzione oltre i venti minuti: cinque minuti di palleggio.

5. Se, per causa di forza maggiore, la continuazione dell'incontro interrotto si disputa su un campo con superficie diversa, è consentito il palleggio di cinque minuti, indipendentemente dalla durata dell'interruzione.

7.10. Tornei giovanili e limitazioni




Nei tornei giovanili under 12-14-16-18 M/F, se non espressamente esclusa dal programma regolamento, è consentita la partecipazione ai settori di età inferiore.

- I giocatori del settore under 10 possono disputare esclusivamente le competizioni riservate al loro settore di età, che si svolgono con le seguenti caratteristiche: campo di gioco normale, palle di tipo MID, racchetta "Junior".

7.11. Giocatori Stranieri non tesserati in Italia

Possono prendere parte solo ai tornei che ne prevedono la partecipazione, indicata dal programma regolamento con la dicitura "A partecipazione straniera".

7.12. Terminologia per registrare i risultati degli incontri

	non iniziati
	non terminati
	non disputati
Doveri: Il Giudice Arbitro deve registrare i risultati utilizzando le seguenti definizioni	
Squalifica → SQ	Il giocatore viene escluso dalla gara a seguito di provvedimenti disciplinari (previsti dal codice di comportamento) dopo che l'incontro è iniziato .
Ritiro → RIT	Il giocatore si è ritirato per infortunio o malattia, dopo che l'incontro è iniziato. (ritiro giustificato).
Abbandono → ABB	L'incontro è iniziato, ma non terminato per qualsiasi motivo, eccetto il ritiro giustificato, l'esclusione o l'espulsione. L'incontro non è portato a termine. (ritiro ingiustificato).
Walk Over → WO	L'incontro non è stato disputato per l'assenza di entrambi i giocatori.
Non disputato → ND	L'incontro non è iniziato e non verrà disputato per uno dei seguenti motivi: Indisponibilità fisica di uno dei giocatori. a) Assenza, giustificata o no, di uno dei giocatori. b) Giocatore soggetto al provvedimento di espulsione dalla c) manifestazione. d) Giocatore punito da squalifica (inflitta dal Giudice Sportivo) prima dell'inizio o durante lo svolgimento (art. 88 nuovo RG) della manifestazione. e) Giocatore che si ritira o soggetto al provvedimento di esclusione o espulsione prima che sia battuto il primo servizio dell'incontro. Nota al punto e) Il ritiro può avvenire durante il palleggio preliminare quando il giocatore non è in grado di iniziare l'incontro per infortunio o malattia. In questo caso il ritiro è giustificato.
Da evitare sigle come:	
PAI – PAG – AI – AG – RI – RG – PR ecc. perché indicano una motivazione non di carattere tecnico che ha indotto il o i giocatori alla mancata disputa.	
IMPORTANTE: per gli incontri iniziati e non terminati, a causa di una delle motivazioni su indicate, occorre riportare chiaramente sul tabellone, oltre al nome del vincitore, anche il punteggio dell'incontro al momento dell'interruzione, indispensabile per l'acquisizione dei punti per la classifica FIT.	

7.13. Referti ed allegati

Al termine di ogni manifestazione sia individuale (in contemporanea alla chiusura sullo SGAT per i tornei), SI DEVONO inserire nella designazione, sul Portale UdG (www.udgfit.it), tutti i documenti come segue.

Entrare nella designazione dalla propria scheda UdG e, in "Tabelloni", inserire tutti i tabelloni in formato PDF (singolarmente o in un unico file), è imperativo che ogni tabellone sia contenuto in un singolo foglio A4.

Poi in "Altri Documenti" inserire, sempre in PDF, la DAE (vedi modello allegato), l'elenco iscritti, il Programma Regolamento della manifestazione, il modello acc. rin. delle sez. intermedie (debitamente compilato in ogni sua parte), il modello per la prosecuzione del torneo oltre la data di chiusura stabilita nel programma regolamento (debitamente compilato in ogni sua parte), le giustificazioni, il report delle assenze, i certificati medici, le liberatorie, il referto e quant'altro è stato redatto.

8. Organismi di controllo regolamentare e disciplinare

1. Sono organismi di controllo regolamentare e disciplinare:

- a) il Giudice arbitro;
- b) il Commissario di campo;
- c) il Commissario di gara regionale;
- d) il Commissario di gara nazionale.

2. Tali organismi controllano che l'attività federale, agonistica o no, sia svolta in conformità dello Statuto, dei Regolamenti federali, nonché dei provvedimenti e delle deliberazioni degli organi federali.

3. Detti organismi, dopo l'adozione delle decisioni di loro competenza, ove ne ravvisino la necessità, trasmettono gli atti alla procura federale per l'eventuale procedimento disciplinare.

8.1. Provvedimenti del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro adotta anche i seguenti provvedimenti, nell'ambito dei poteri di sua spettanza e con efficacia limitata alla manifestazione da lui diretta:

- a) ammonizione;
- b) esclusione dalla gara, che comporta la perdita dell'incontro in corso;
- c) espulsione dalla manifestazione, che comporta, oltre alla perdita dell'incontro in corso, l'eliminazione dalle altre gare del torneo o l'inibizione a partecipare alle altre gare dell'incontro a squadre;
- d) inibizione a svolgere le funzioni di capitano, che comporta il divieto di esercitare le proprie mansioni nel resto della manifestazione in corso o per una parte di essa;
- e) perdita di uno o più incontri in un incontro intersociale, di singolare o di doppio, che consiste nell'attribuzione della vittoria all'avversario con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo;
- f) perdita dell'incontro intersociale, che consiste nell'attribuzione della vittoria alla squadra avversaria con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo.

2. Può sospendere inoltre l'assegnazione dei premi rimettendo al Giudice sportivo competente la decisione finale per l'eventuale confisca.

3. Nessuno dei suddetti provvedimenti può essere adottato se i fatti addebitati non sono stati prima contestati verbalmente all'interessato.

4. I provvedimenti del Giudice arbitro sono definitivi.

5. Il Giudice arbitro ha l'obbligo di redigere in giornata il rapporto sui provvedimenti adottati e sui fatti che li hanno determinati nonché sui fatti, comunque a lui noti, commessi in violazione delle norme federali.

6. Tale rapporto deve essere inviato, nello stesso giorno, al Giudice sportivo competente per eventuali ulteriori provvedimenti e deve contenere l'espressa menzione dell'avvenuta contestazione.

8.2. Reclami (vedi allegato 01 che riporta lo schema sintetizzato dell'iter procedurale)

1. I reclami previsti nel presente Regolamento devono essere presentati, a pena di inammissibilità, per iscritto, debitamente motivati, al Giudice arbitro, accompagnati dalla tassa prescritta:

- a) in materia tecnica, entro trenta minuti dal momento in cui il reclamante ha avuto o avrebbe dovuto avere conoscenza del fatto che ha dato causa al reclamo;
- b) in tutti gli altri casi, entro trenta minuti dal fatto a cui si riferiscono e comunque non oltre trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale, se si riferiscono a fatti avvenuti dopo il termine dell'incontro ovvero se non si riferiscono ad un fatto temporalmente definibile.

2. Se il Giudice arbitro è in grado di decidere sul reclamo stesso, decide immediatamente ed inappellabilmente e

- a) se accoglie il reclamo, adotta i provvedimenti del caso e restituisce la tassa versata;
- b) se lo respinge, ne dà immediata comunicazione scritta e motivata al reclamante e rimette reclamo, decisione e tassa incamerata agli organi competenti, unitamente al referto arbitrale.

3. Se il Giudice arbitro non è in grado di decidere sul reclamo presentato (ammissione di giocatori sub judge, posizione irregolare di componenti della squadra, ecc.), restituisce il reclamo e la tassa versata al reclamante, indicando tuttavia nel referto arbitrale che il reclamo è stato presentato correttamente nei termini indicati nel primo comma.

4. Se il Giudice arbitro non è stato in grado di decidere o quando la squadra dichiarata assente possa addurre a giustificazione motivi di forza maggiore, gli interessati possono riproporre o proporre il reclamo, con le modalità previste dal presente regolamento, al Commissario di gara competente, il quale decide inappellabilmente.

5. Il Commissario di gara dichiara irricevibili i reclami che non siano stati presentati anche al Giudice arbitro o che dallo stesso siano stati dichiarati irricevibili per difetto dei requisiti (termine, forma scritta, tassa, ecc.), salvo il caso della giustificazione del ritardo per la quale il reclamo è presentato direttamente al solo Commissario di gara.

8.3. Decisioni del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro adotta tutte le decisioni ed i provvedimenti di natura non giurisdizionale necessari per la conduzione di una manifestazione federale:

- a) sull'applicazione delle Regole di gioco;
- b) in materia tecnica;
- c) in altre materie.

8.4. Decisioni sull'applicazione delle Regole di gioco

1. Quando sorge incertezza o controversia circa l'applicazione delle Regole di gioco, previa sospensione del gioco, deve essere immediatamente interpellato il Giudice arbitro.

2. Tali controversie sono presentate verbalmente e senza alcuna formalità.
3. Il Giudice arbitro decide seduta stante e la sua decisione è definitiva.

8.5. Decisioni in materia tecnica

1. Per materia tecnica si intende ogni questione direttamente collegata allo svolgimento del gioco, come la legittimità di partecipazione dei giocatori, la compilazione dei tabelloni e dei gironi, gli orari di gioco, ecc.

2. Il reclamo va presentato per iscritto ed accompagnato, a pena di inammissibilità, dalla tassa federale.

3. Il Giudice arbitro decide immediatamente e, se accoglie il reclamo, adotta i provvedimenti del caso e restituisce la tassa versata; se lo respinge, ne dà immediata comunicazione scritta e motivata al reclamante e rimette alla F.I.T. reclamo, decisione e tassa incamerata.

4. Le decisioni del Giudice arbitro sono definitive.

8.6. Decisioni in altre materie

1. Per ogni altra eventuale questione in materia diversa da quella tecnica, il reclamo va presentato direttamente al Giudice arbitro.

2. Il reclamo va presentato per iscritto ed accompagnato, a pena di inammissibilità, dalla tassa federale.

3. Il Giudice arbitro adotta le sue decisioni come per quelle in materia tecnica. 4. Le decisioni del Giudice arbitro sono definitive.

8.7. Commissario di campo

1. Il Commissario di campo collabora con il Giudice arbitro in materia tecnica ed ha poteri autonomi d'intervento in materia disciplinare, in assenza del Giudice arbitro, al quale notifica i provvedimenti adottati perché ne faccia menzione nel suo rapporto.

2. Il Commissario di campo ha altresì potere autonomo per la segnalazione di infrazioni al Giudice territoriale competente.

8.8. Commissario di gara regionale

1. Il Commissario di gara regionale è nominato dal Consiglio federale, su proposta del Comitato regionale di competenza, e dura in carica un quadriennio olimpico.

2. Possono essere nominati uno o più supplenti.

8.9. Provvedimenti del Commissario di gara regionale

1. Il Commissario di gara regionale ha competenza nella regione di appartenenza per tutta l'attività agonistica a squadre che non sia riservata alla competenza funzionale del Commissario di gara nazionale, in merito a:

- a) posizione dei componenti delle squadre ammessi sub iudice dal Giudice arbitro;
- b) reclami relativi a posizione irregolare dei componenti di squadre non decisi dal Giudice arbitro (es. chi è già stato inserito in altra formazione nello stesso giorno o si è trasferito dalla squadra A alla squadra B e così di seguito, ecc.);
- c) valutazione dei casi di forza maggiore, adottati dalle squadre a giustificazione di assenze o di avvenimenti che hanno determinato l'inagibilità iniziale o sopravvenuta dei campi di gioco;

- d) determinazione della data per l'effettuazione della gara a squadre non disputata per motivi di forza maggiore nel giorno fissato o concordato per il recupero;
- e) designazione del campo neutro e di quello per lo spareggio;
- f) effettuazione del sorteggio in caso di parità al termine del girone eliminatorio;
- g) spostamento di data ed ora od inversione della sede degli incontri intersociali, su richiesta concordata delle parti, o cambiamento della sede o dei campi o delle palle prescelti per un Campionato, su richiesta motivata dell'affiliato ospitante;
- h) designazione della data di effettuazione degli incontri intersociali non disputati per assenza del Giudice arbitro;
- i) determinazione delle classifiche dei gironi sulla base dei risultati pervenuti, con l'applicazione delle eventuali penalizzazioni previste dal Regolamento;
- j) reclami in materia tecnica che non siano di competenza del Giudice arbitro (es. compilazione di gironi o tabelloni, determinazione della sede, ecc.).

2. Per i casi di cui ai punti a), b), c) e j) interviene solamente su reclamo, a condizione che lo stesso sia stato presentato precedentemente al Giudice arbitro della manifestazione, salvo per il punto c).

3. Adotta il provvedimento della perdita dell'incontro intersociale.

4. Trasmette gli atti al Giudice sportivo territoriale per i provvedimenti di sua competenza.

5. Deferisce, nei casi di assenza senza giustificato motivo, l'affiliato responsabile al Giudice sportivo territoriale.

8.10. Decisioni del Commissario di gara

1. Nei casi in cui:

- a) il Giudice arbitro abbia ammesso sub iudice componenti di squadre;
- b) sia stato presentato reclamo al Giudice arbitro dell'incontro a squadre, entro il termine massimo di 30 minuti, sulla posizione irregolare di giocatori ed il Giudice arbitro non sia stato in grado di decidere sul reclamo stesso (nel qual caso la tassa è restituita al reclamante);
- c) la squadra dichiarata assente abbia da addurre a giustificazione motivi di forza maggiore; gli interessati ad impugnare il risultato sancito dal Giudice arbitro devono, a pena di inammissibilità, entro le ore 14 del giorno successivo, spedire al Commissario di gara competente la prova dell'avvenuto pagamento dell'importo della tassa reclamo contenente, nella causale, l'indicazione del Campionato, della giornata di gara, delle squadre impegnate e dell'oggetto del reclamo; entro le ore 18 dello stesso giorno i reclamanti possono far pervenire, con qualsiasi mezzo, al Commissario di gara competente memorie difensive e documenti.

2. Il Commissario di gara decide entro il giorno successivo e telegraficamente ne dà notizia agli interessati ed al Giudice sportivo competente.

3. Se accoglie il reclamo, restituisce la tassa versata.

4. Il Commissario di gara, inoltre, può:

- a) assegnare la vittoria, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, ad una delle due squadre indipendentemente dal risultato effettivo, in accoglimento di reclamo;
- b) fissare nuovamente la disputa di un incontro, in caso di evidenti e gravi errori arbitrali che lo hanno reso di fatto inesistente, sia d'ufficio, sia in accoglimento di reclamo.

5. I provvedimenti del Commissario di gara sono definitivi.

8.11. Non modificabilità del risultato della gara

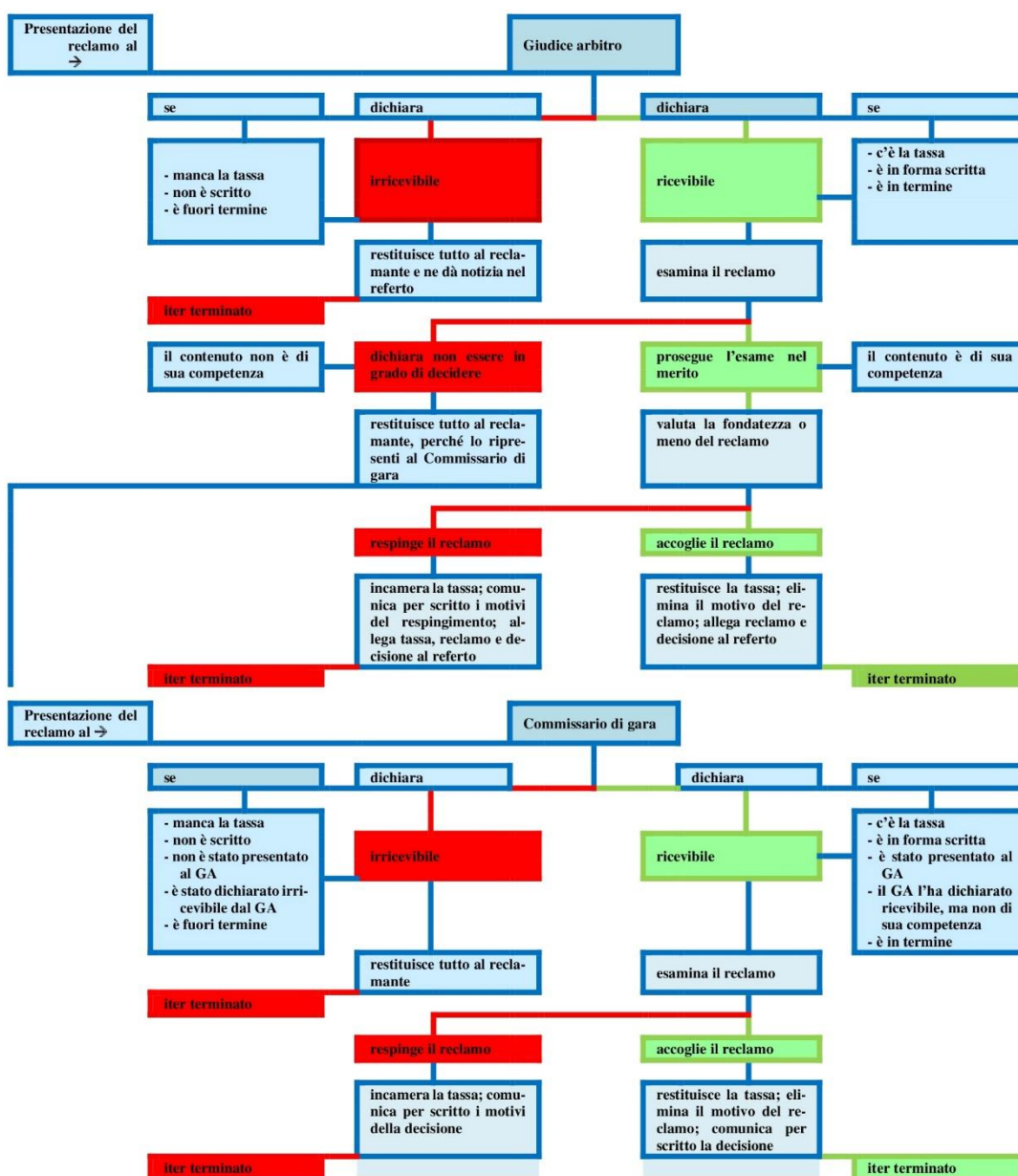
1. Il risultato della gara, sancito dal Giudice arbitro o dal Commissario di gara, non può subire modificazioni a seguito di provvedimento del Giudice sportivo o di altri organi di giustizia.

8.12. Allegato 01- Reclami: Presentazione ed Iter Procedurale

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

Allegato n. 11 – Reclami: presentazione ed iter procedurale

Reclamo per	presentato a	tempi di presentazione	modo di presentazione
a) interpretazione delle Regole di tennis	Giudice arbitro	immediato	verbale, senza tassa
b) in materia tecnica	Giudice arbitro	entro trenta minuti dal momento in cui il reclamante ha avuto o avrebbe dovuto avere conoscenza del fatto che ha dato causa al reclamo	scritto, accompagnato dalla tassa reclamo
c) in tutti gli altri casi	Giudice arbitro	entro trenta minuti dal fatto a cui si riferisce e comunque non oltre trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale, se si riferisce a fatti avvenuti dopo il termine dell'incontro ovvero se non si riferisce a fatto temporaneamente definibile	scritto, accompagnato dalla tassa reclamo
d) ritardo oltre l'ora dall'inizio dell'incontro	Commissario di gara	entro le ore 14 del giorno successivo	scritto, accompagnato dalla prova dell'avvenuto pagamento della tassa
e) dichiarata non competenza del Giudice arbitro sub b)	Commissario di gara	entro le ore 14 del giorno successivo	scritto, accompagnato dalla prova dell'avvenuto pagamento della tassa



9. Regole di Tennis (estratto)

9.1. REGOLA 9. Scelta del lato del campo e della battuta

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:

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

9.2. REGOLA 10. Cambio del lato del campo

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.

Durante il tie-break, i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti. Altri metodi approvati sono riportati in appendice IV.

9.3. REGOLA 11. Palla in gioco

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.

9.4. REGOLA 12. Palla che tocca la linea

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

9.5. REGOLA 13. Palla che tocca un arredo permanente

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.

Una colpo va a finire sull'arbitro o sulla sedia. Il giocatore sostiene che la palla sarebbe andata a cadere nel campo.

- Il giocatore perde il punto (l'arbitro e la sedia sono arredi permanenti)

Una palla diretta fuori dal campo colpisce il palo da doppio o il paletto da singolare e cade entro le linee del campo avversario. Il colpo è valido?

- se è una battuta: NO, MAI (per il disposto della regola 19 c).

- se si tratta di uno scambi: SI (per il disposto della regola 25 a). Se si sta giocando un singolare il punto continua se colpisce il paletto da singolo, ma se colpisce il palo da doppio perde il punto (che in quel caso è un arredo permanente)

9.6. REGOLA 14. Ordine di battuta

Al termine di ogni gioco normale, il ribattitore diventa il battitore ed il battitore diventa ribattitore nel gioco successivo.

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.

In doppio il battitore si può anche piazzare tra le linee laterali di singolare e di doppio, purché dietro la linea di fondo.

- vero

9.7. REGOLA 15. Ordine di ribattuta in doppio

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.

Dopo che il ribattitore ha rimandato la palla, sia l'uno sia l'altro compagno di una coppia possono colpire la palla.

E' ammesso in doppio che il compagno del battitore o del ribattitore prenda una posizione che ostruisce la vista del ribattitore?

- SI. Il compagno del battitore o del ribattitore può prendere, dalla sua parte della rete, qualunque posizione voglia, sia in campo che fuori dal campo.

9.8. REGOLA 16. La battuta

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.

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.

9.9. REGOLA 17. Esecuzione della battuta

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.

Nel tie-break, la battuta viene effettuata alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, eseguendo la prima battuta dal lato destro. La palla battuta deve passare sopra la rete e cadere nel campo di battuta diagonalmente opposto, prima che il ribattitore possa rimandarla.

9.10. REGOLA 18. Fallo di piede

Durante il movimento della battuta, il battitore non deve: cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; oppure toccare con l'uno o l'altro piede la linea di fondo o il campo; oppure toccare con l'uno o l'altro piede l'area situata oltre il prolungamento immaginario della linea laterale; oppure toccare con l'uno o l'altro piede il prolungamento immaginario

Può il battitore, in un incontro di singolare piazzarsi tra il prolungamento immaginario della linea laterale del campo da singolare e il prolungamento immaginario della linea lunga di quello da doppio (in pratica dietro il corridoio)?

- **NO.**

9.11. REGOLA 19. Fallo di battuta

La battuta è fallo se:

- il battitore commette infrazione alle regole 16, 17 o 18; oppure
- il battitore manca la palla tentando di colpirla; oppure
- la palla battuta tocca un arredo permanente, il paletto da singolare o il palo prima di toccare terra; oppure
- la palla battuta tocca il battitore o il suo compagno o qualunque cosa che il battitore o il compagno del battitore indossano o portano.

Il battitore, dopo aver lanciato in alto una palla per iniziare il servizio, decide di non colpirla ed invece l'afferra. E' fallo?

- **NO.**

Nell'eseguire la battuta, durante un incontro di singolare disputato in un campo da doppio munito di paletti da singolare e da doppio, la palla colpisce un paletto da singolare e rimbalza nel giusto campo. Questo fatto costituisce fallo o è colpo nullo?

- **Nel servizio costituisce fallo**

9.12. REGOLA 20. Seconda battuta

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.

9.13. REGOLA 21. Quando battere e ribattere

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. 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.

9.14. REGOLA 22. Colpo nullo in battuta

La battuta è colpo nullo se: 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 la palla è battuta quando il ribattitore non è pronto. 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. Altri metodi approvati sono riportati in appendice IV.

Una battuta è interrotta da qualsivoglia causa diversa da quelle specificate nella regola 22. Dev'essere ripetuta solo la battuta?

- **NO, deve essere rigiocato l'intero punto. (colpo nullo, si ripete l'intero punto)**

9.15. REGOLA 23. Colpo nullo

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.

9.16. REGOLA 24. Giocatore che perde il punto

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) 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.

Nell'eseguire la battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete prima che la palla abbia toccato terra. E' questo fallo o punto perso per il giocatore?

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

Nell'eseguire la 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. E' fallo o il giocatore perde il punto?

- è fallo perché la palla non era più in gioco quando la racchetta ha toccato la rete.

Può un giocatore saltare al di là della rete (senza toccarla) e atterrare all'interno del campo avversario mentre la palla è in gioco?

- NO. Perde il punto.

Il giocatore A fa una smorzata che finisce poco dopo la rete, rimbalza, e per l'effetto torna indietro. L'avversario, B, incapace di raggiungerla, lancia la racchetta e colpisce la palla. Racchetta e pallina cadono nel campo di A che a sua volta colpisce ma tira fuori. B vince o perde il punto?

- B perde il punto (regola 24 g e 24 j). Il giocatore che colpisce la palla senza tenere in mano la racchetta perde sempre il punto

Un giocatore che si trova fuori dal campo di battuta è colpito da una palla di servizio prima che la palla abbia toccato terra. Vince o perde il punto?

- Il giocatore colpito perde il punto.

Colpire involontariamente la palla due volte costituisce un atto che disturba l'avversario secondo la regola 24?

- NO

9.17. REGOLA 25. Risposta buona

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.

Una palla in gioco colpisce una palla che si trova sul campo. Il punto è vinto o perso?

- **NO.** Il gioco continua. Se l'arbitro non è certo che sia stata giocata la palla giusta, il colpo deve essere dichiarato nullo (chiama let). Ma se la palla non è giocabile, per via del rimbalzo, allora chi ha colpito la palla vince il punto (alla stregua di una palla che colpisce una buca o la riga e si abbassa). Il giocatore che decide di lasciare una palla in mezzo al campo è tacitamente consapevole del rischio e non potrà recriminare.

In una gara di singolare, il giocatore A serve per errore al posto di B e commette un fallo. Allora:

- **Si corregge immediatamente, servirà B, il fallo non rimane (l'ha commesso l'altro) e quindi B serve la prima.**

Il giocatore, sullo slancio dell'esecuzione di un colpo vincente, oltrepassa con la racchetta la rete, senza toccarla. L'arbitro:

- **gli assegna il punto.**

9.18. REGOLA 26. Disturbo

Se il giocatore è disturbato mentre gioca il punto da un atto intenzionale dell'avversario/i, vince il punto.

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).

Quando una palla rimbalza all'indietro al di là della rete, il giocatore può allungarsi al di sopra della rete e giocare la palla? Quale regola deve applicarsi se il giocatore viene ostacolato nel far ciò dall'avversario?

- **per il disposto della regola 26, l'arbitro può assegnare il punto al giocatore ostacolato.**

Un giocatore viene disturbato e l'arbitro dichiara il colpo nullo. Il giocatore aveva servito la prima palla di servizio in fallo. Si deve rigiocare l'intero punto e servire quindi la prima?

- **SI.** Poiché la palla è in gioco, deve venire rigiocato il punto e non soltanto il colpo.

Può un giocatore pretendere la dichiarazione di colpo nullo a termini della regola 26 in quanto egli riteneva che l'avversario fosse disturbato e conseguentemente non si aspettava che la palla venisse ribattuta?

- **NO.**

E' buono il colpo quando la palla in gioco colpisce un'altra palla per aria?

- **Deve essere chiamato il colpo nullo, a meno che la seconda palla non sia stata lanciata da uno dei giocatori. In tal caso il giocatore perde il punto per disturbo volontario. regola 26.**

9.19. REGOLA 27. Correzione degli errori

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.
- 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 IV)
- 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.

Un giocatore serve dalla parte sbagliata del suo campo (es. da sinistra anziché da destra sul 30-0). Perde il punto e poi pretende che ci sia stato fallo a causa dell'errore in battuta.

- Il punto è giocato ed il successivo servizio deve essere eseguito dal lato giusto, come da punteggio (per esempio 30-15 da sinistra anche se il 30-0 era stato servito sempre da sinistra) .

Sul punteggio di 15 pari, il battitore serve, per errore, da sinistra. Vince il punto (30-15). Serve allora di nuovo da destra, mettendo la prima palla in fallo. In quel momento viene scoperto l'errore di posizione. Può rigiocare il punto precedente? Da quale posizione dovrà servire la successiva palla?

- Il punto precedente rimane acquisito. La battuta successiva avviene da sinistra, con il punteggio di 30 a 15 e il battitore serve la seconda di servizio.

Sul sei pari, si gioca il tie-break nonostante sia stato deciso e reso noto prima dell'incontro che si sarebbe giocato con la regola del vantaggio. I punti già fatti restano acquisiti?

- se l'errore viene scoperto prima che la palla sia messa in gioco per il secondo punto, il primo punto resta acquisito, ma l'errore verrà corretto immediatamente (1-0 e viceversa diventa 15-0 o viceversa)

- se l'errore viene scoperto dopo che la palla è stata messa in gioco per il secondo punto, si continua il tie-break fino alla fine del gioco. A meno che il secondo punto in corso non sia un colpo nullo

Sul sei pari, si gioca con la regola del vantaggio nonostante sia stato deciso e reso noto prima dell'incontro che si sarebbe giocato con il tie-break. I punti già fatti restano acquisiti?

- se l'errore viene scoperto prima che la palla sia messa in gioco per il secondo punto, il primo punto resta acquisito, ma l'errore verrà corretto immediatamente (15-0 e viceversa diventa 1-0 o viceversa)

- se l'errore viene scoperto dopo che la palla è stata messa in gioco per il secondo punto, si continua a giocare la partita con la regola del vantaggio. Se un giocatore o team raggiunge 8 giochi con lo scarto di due vince la partita e l'incontro (8-6); in caso di 8 pari o un numero di giochi pari superiore (10-10; 12-12), si giocherà il tie-break.

Se durante il tie-break sia in singolare che in doppio, un giocatore serve fuori turno, l'ordine di battuta rimane così alterato fino al termine del gioco?

- se il giocatore ha terminato il suo turno di servizio, l'ordine di battuta rimane così alterato. Se l'errore viene scoperto prima che il giocatore abbia completato il suo turno di servizio, l'ordine di battuta deve essere corretto immediatamente ed i punti giocati restano acquisiti.

In una gara di singolare, il giocatore A serve per errore al posto di B e commette un fallo. Allora:

- Si corregge immediatamente, servirà B, il fallo non rimane (l'ha commesso l'altro) e quindi B serve la prima.

9.20. REGOLA 29. Gioco continuo

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.

- Fra un punto e l'altro sono concessi al massimo venti 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.
- 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.

- 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.
- 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.
- Il palleggio preliminare può essere al massimo di cinque minuti, se non diversamente stabilito dagli organizzatori della manifestazione.

9.21. REGOLA 30. Istruzioni ai giocatori (coaching)

Istruire il giocatore (coaching) significa comunicare con lui, consigliarlo o istruirlo in qualunque maniera in modo udibile o visibile.

Nelle manifestazioni a squadre in cui c'è un capitano di squadra seduto in campo, questi può istruire il giocato-re/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.

In tutti gli altri incontri è vietato istruire il giocatore (coaching).

9.22. APPENDICE VI COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO

Il giudice arbitro è l'autorità finale sulle questioni di diritto e le sue decisioni sono definitive.

Negli incontri in cui è nominato un arbitro, questi è l'autorità finale sulle questioni di fatto.

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.

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.

Negli incontri a squadre dove il giudice arbitro è sul campo, egli è anche l'autorità finale per le questioni di fatto.

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.

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.

9.23. REGOLE DI TENNIS: "LA PALLA" (RT 3)

Colore	Bianco o Giallo
Numero in gioco	2, 3, 4 o 6 (ovvero come da programma regolamento) Campionati a squadre 4 (come da R.C.S.)
Definizione palla rotta	Palla senza compressione o con la superficie bucata o malamente danneggiata. Una palla rotta deve essere sostituita. Nel caso in cui la palla si rompa durante il gioco il punto <u>deve</u> essere rigiocato. Anche nel caso lo si scopra al termine del punto.
Definizione palla sgonfia	Palla con una compressione inferiore alla norma. Una palla sgonfia deve essere sostituita con altra palla di simile usura. Il punto <u>non deve</u> essere rigiocato.

Quando reintegrare le palle	<p>Se una palla deve essere reintegrata, questo deve essere fatto il più presto possibile (al massimo al cambio campo) Quando, per qualunque motivo, rimangono in gioco meno di 3 palle, il gioco deve essere fermato per reintegrarle con altre palle di simile usura.</p>
Reintegrare le palle con:	<p>Palle nuove, quando il reintegro avviene durante o al termine del palleggio preliminare o prima che sia iniziato il terzo gioco dell'incontro, ovvero entro i primi 2 giochi dopo un cambio delle palle. Palle di simile usura, dopo l'inizio del terzo gioco dell'incontro, ovvero dopo 2 giochi, dopo un cambio delle palle.</p>
Cambio palle	<p>Dopo un certo numero di giochi (come da programma regolamento), es. 7-9, il primo cambio avviene dopo 7 giochi, considerando il palleggio preliminare come 2 giochi, e di seguito dopo ogni 9 giochi per tutto l'incontro, cioè a 16 giochi compiuti, a 25 giochi compiuti, ecc. Oppure, se il programma regolamento lo prevede, all'inizio della partita finale senza considerare chi, in quel momento, è il battitore.</p>
Se è dimenticato il cambio palle	<p>Il cambio avviene al gioco successivo in cui il giocatore, o la coppia che avrebbe dovuto servire con palle nuove, ha nuovamente diritto a servire. Compreso il caso di cambio palle all'inizio della partita finale. I cambi successivi seguiranno la sequenza inizialmente stabilita. (Esempio: se un cambio palle fissato in 7-9 che doveva farsi sul punteggio di 4-3 della prima partita è stato dimenticato e, pertanto, fatto sul punteggio di 5-4, il secondo cambio palle avverrà dopo 9 giochi da quando le palle sono state effettivamente cambiate, cioè dopo 18 giochi compiuti.)</p>
Se il cambio palle è fatto troppo presto	<p>Se il cambio avviene troppo presto e l'errore è scoperto prima dell'inizio del gioco dopo il cambio, le palle sostituite devono essere rimesse in gioco e quelle nuove impiegate nel momento dovuto. - Se l'errore è scoperto dopo l'inizio del gioco, questo deve essere completato con le palle nuove e restano in gioco per il numero di giochi inizialmente stabilito prima del successivo cambio. Se l'avversario o la coppia ha ricevuto palle nuove per errore, alla fine di quel gioco devono essere sostituite con altre palle nuove, così che anche il giocatore, o la coppia che ne aveva diritto, serva con palle nuove. Se il cambio palle è dimenticato quando questo gioco ha inizio, la sequenza rimane così alterata.</p>
Tie-break	<p>Un cambio palle che coincide con l'inizio del tie-break, non può essere effettuato. Il cambio avverrà nel secondo gioco della partita successiva. Agli effetti del cambio palle il tie-break conta come un gioco.</p>
Nuovo palleggio preliminare dopo l'interruzione	<p>Palle di usura simile a quelle in uso nell'incontro interrotto, devono essere usate nel palleggio preliminare. Le palle originali, in uso nell'incontro, sono rimesse in gioco quando l'incontro riprende. - Se le palle da usare alla ripresa dell'incontro sono nuove perché il momento coincide con un cambio palle, si devono usare palle nuove per il riscaldamento e altre palle nuove per la ripresa dell'incontro.</p>
Nota bene:	<p>Se il gioco è sospeso durante il palleggio preliminare, l'intero palleggio preliminare va ripetuto, indipendentemente dalla durata della sospensione, con palle nuove.</p>

9.24. VERIFICA DEL CAMPO E DELLE ATTREZZATURE

Linee	Linea centrale di battuta Segno centrale Linea di fondo Tutte le altre linee	cm 5 (fissa) cm 5 x cm 10 (fissa) da cm 2,5 a cm 10 da cm 2,5 a cm 5
Campo	Campo da singolo Campo da doppio Lunghezza area servizio Lunghezza campo – compreso out Larghezza campo – compreso out Campo coperto - Altezza sopra il centro della rete Campo coperto - Altezza sopra le linee laterali Campo coperto - Altezza sopra gli angoli del campo Campo coperto - Altezza a m 4,5 dalle linee di fondo	m 8,23 X m 23,77 m 10,97 X m 23,77 (corr. m1,37) m 6,40 m 34,77 (misura minima) m 17,07 (misura minima) m 9 -10 m 7 - 7,5 m 4 - 5 m 2,5
Rete	Banda Cinghia Altezza al centro Altezza ai lati Diametro del cavo della rete	da cm 5 a cm 6,35 (bianca) cm 5 max (bianca) m 0,914 m 1,070 cm 0,8 max
Pali da singolo e doppio	Altezza Diametro paletti da singolare Diametro pali da doppio	Da m 1,070 a m 1,095 cm 7,5 (se quadrati cm 7,5 di lato) cm 15 (se quadrati cm 15 di lato)
Sedia arbitro	Altezza Distanza dal palo o paletto	m 1,82 minimo – massimo m 2,40 m 1,20 circa
Pubblicità	<p>Non deve esserci pubblicità sulla cinghia, sul nastro o sui paletti da singolo. La pubblicità o il materiale posto sul fondo del campo non possono contenere il bianco e il giallo. Il colore chiaro è ammesso solo se non arreca disturbo alla visuale dei giocatori. E' permessa la pubblicità sulla rete purché situata entro i m 0,914 dal centro del palo o paletto e non ostacoli la vista dei giocatori e le condizioni del gioco. <i>Un marchio (non commerciale) dell'ente organizzatore è permesso sulla parte bassa della rete, almeno 51 cm dal bordo superiore della stessa, purché sia realizzato in modo da non ostacolare la vista dei giocatori o le condizioni di gioco.</i></p>	

9.25. Appendice D – Nota F.I.T. alle Regole di tennis SOSPENSIONI CONSENTITE PER LE SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA, PER IL BAGNO OD ALTRO
Condizioni di rilevanza medica

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

1. Condizioni trattabili dal punto di vista medico:

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

2. Condizioni non trattabili dal punto di vista medico:

- a) una condizione medica che non può essere trattata convenientemente o che non può migliorare con un trattamento medico praticabile nel tempo permesso;
- b) una condizione medica (compresi i relativi sintomi) che non si è manifestata né si è aggravata durante il palleggio preliminare o l'incontro;

c) affaticamento generale del giocatore;

d) una condizione che richieda iniezioni, infusioni venose od ossigeno, ad eccezione dei diabetici i quali, se hanno ottenuto preventivamente il certificato medico, possono fare iniezioni sottocutanee di insulina.

Valutazione medica

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

Solo nel caso in cui le condizioni evolvano in una condizione acuta che richieda l'immediata interruzione del gioco, il giocatore può chiedere all'arbitro l'intervento del fisioterapista/preparatore atletico per essere esaminato immediatamente. Lo scopo della valutazione medica è quello di stabilire se il giocatore ha sviluppato una condizione medica trattabile, nel qual caso decidere quando trattarla.

La valutazione deve essere fornita in un tempo ragionevole che tenga conto, da una parte, della sicurezza del giocatore e, dall'altra, della continuità del gioco.

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

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

Sospensione per trattamento medico

Il supervisor o il giudice arbitro o l'arbitro concedono una sospensione dopo che il fisioterapista/preparatore atletico ha verificato che occorre ulteriore tempo per il trattamento medico. La sospensione per trattamento medico viene fatta ad un cambio di lato del campo o al riposo, a meno che il fisioterapista/preparatore atletico verifichi che nel giocatore si è sviluppata una condizione urgente che richiede un trattamento medico immediato.

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

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

Al giocatore viene concessa una sospensione per ogni condizione da trattamento medico. Ogni condizione con febbre è una condizione medica da trattare. Ogni danno muscolo-scheletrico trattabile che sia parte di una catena cinetica è da considerare una condizione medica da trattare.

Crampi

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

Nei casi in cui vi sia il dubbio se il giocatore soffra di una condizione acuta o non acuta, compresi i crampi, o di una condizione non trattabile dal punto di vista medico, la decisione che viene presa dal fisioterapista/preparatore atletico, insieme al medico del torneo se del caso, è definitiva. Se il fisioterapista/preparatore atletico valuta che il giocatore ha la febbre, tenuto conto che la febbre è uno dei sintomi dei crampi, i crampi possono essere trattati solo in quanto parte del trattamento che il fisioterapista/preparatore atletico può effettuare per la febbre.

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

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

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

Il supervisor o il giudice arbitro o l'arbitro possono concedere anche due sospensioni consecutive per condizioni di rilevanza medica quando, in particolari situazioni, il fisioterapista/preparatore atletico valuti che il giocatore ha sviluppato almeno due condizioni acute da trattamento medico. Questo comprende: una malattia assieme ad un danno muscoloscheletrico; due o più danni muscolo-scheletrici acuti e distinti. In questi casi, il fisioterapista/preparatore atletico effettua una singola valutazione medica per le due o più condizioni trattabili e, successivamente, può decidere se occorrono due sospensioni consecutive.

Trattamento medico

Il giocatore può ricevere in campo il trattamento medico o i supplementi dal fisioterapista/preparatore atletico o dal medico del torneo durante ogni cambio di lato del campo o al riposo. Come indicazione di massima, il trattamento medico deve essere limitato a due cambi di lato del campo/riposo per ciascuna

condizione, prima o dopo una sospensione per situazioni di rilevanza medica, e non deve essere consecutivo. Il giocatore non può ricevere un trattamento medico per condizioni che non sono trattabili dal punto di vista medico.

Penalità

Dopo la conclusione della sospensione medica o del trattamento, il ritardo del giocatore nel riprendere il gioco deve essere punito secondo il Codice di condotta come dilazione di tempo. Il giocatore che non rispetti questa regola sugli interventi medici viene punito secondo il Codice di condotta per comportamento antisportivo.

Sanguinamento

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

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

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

Vomito

Se il giocatore vomita, l'arbitro deve interrompere il gioco se il vomito è caduto in campo o se il giocatore richiede la valutazione medica. Quando vi è questa richiesta, il fisioterapista/preparatore atletico valuta se il giocatore è in una condizione trattabile dal punto di vista medico e, in caso affermativo, se sia una condizione acuta o non acuta.

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

Incapacità fisica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ulteriori sospensioni sono pure permesse, ma sono anche penalizzate come violazioni del Codice di condotta (punteggio penalizzato), se il giocatore non è pronto a giocare al termine del tempo assegnatogli.

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

10. Codice di condotta

10.1. Articolo 2.1 - Scopo ed applicazione

1. Lo scopo del Codice è di assicurare una conduzione uniforme delle manifestazioni ufficiali ed una condotta corretta nel gioco, agonistico o non agonistico.

2. I giocatori impegnati in una manifestazione, sia quando sono in campo, sia quando si trovano nell'area in cui si svolge la manifestazione, sono soggetti alle norme contenute nel presente Codice oltre a quelle degli altri regolamenti della F.I.T.

10.2. Articolo 2.2 – Puntualità

1. L'orario ufficiale è quello dato dall'orologio del Giudice arbitro.

2. Al loro primo incontro della competizione i concorrenti devono farsi identificare, presentandosi almeno dieci minuti prima dell'orario fissato per l'incontro, ed a tale scopo debbono dimostrare il possesso della tessera federale ed esibire un documento di riconoscimento al Giudice arbitro.

3. Il giocatore che non sia pronto per giocare entro quindici minuti dall'orario stabilito dal Giudice arbitro, ovvero al momento in cui il suo incontro viene chiamato, viene escluso dalla gara; tuttavia, quando la sua eliminazione sia di grave detrimento per il torneo, può essere ammesso a giocare a discrezione del Giudice arbitro, che infligge al giocatore il provvedimento dell'ammonizione.

10.3. Articolo 2.3 - Assenza - Ritiro

1. Il giocatore che, iscritto ad una manifestazione, non si presenti ovvero si ritiri dopo la chiusura delle iscrizioni, senza giustificato motivo, è sottoposto a procedimento disciplinare.

2. Costituiscono aggravanti:

a) l'essere testa di serie;

b) la partecipazione contemporanea ad altra manifestazione individuale.

3. Il giocatore che non disputa la semifinale o la finale di un torneo individuale, ancorché per prendere parte ad un incontro di un Campionato nazionale o di altra manifestazione a squadre, è sottoposto a procedimento disciplinare per ritiro ingiustificato.

10.4. Articolo 2.4 – Abbigliamento ed equipaggiamento

1. Il giocatore deve vestire e presentarsi per giocare indossando una tenuta da gioco pulita e decorosa.

2. Durante un incontro (incluso il palleggio preliminare) non si possono indossare bluse, calzoncini da ginnastica, camicie o altro abbigliamento intimo od improprio.

3. Durante il palleggio preliminare, il giocatore può indossare la tuta o altro abbigliamento idoneo per il riscaldamento, purché conforme alle disposizioni di questo Codice; tale abbigliamento per il riscaldamento può essere indossato durante l'incontro solo con il permesso del Giudice arbitro.

4. Le scarpe devono avere una suola tale da non arrecare danno alla superficie di gioco.

5. I compagni di doppio devono indossare una tenuta di colore simile.

6. I dubbi circa la regolarità di un capo di abbigliamento o di equipaggiamento devono essere risolti prima dell'inizio del gioco dall'Arbitro o dal Giudice arbitro, che possono ordinare di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento; se non vi ha provveduto l'Arbitro, il Giudice arbitro ha facoltà di intervento in qualunque momento dell'incontro.

7. Il giocatore che rifiuti di assoggettarsi alle decisioni dell'Arbitro o del Giudice arbitro ovvero che non sia in grado di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento entro quindici minuti viene ammonito e può essere escluso dalla gara.

10.5. Articolo 2.5 – Pubblicità

1. Le scritte pubblicitarie consentite sull'abbigliamento e l'equipaggiamento di un giocatore, durante gli incontri, le conferenze-stampa e le cerimonie del torneo, sono le seguenti:

a) magliette, maglioni e giacche. - maniche: una denominazione commerciale (non quella di fabbrica) su ogni manica, che non sia superiore a 19,5 cm² più un marchio di fabbrica su ogni manica, che non sia superiore a 52 cm² ; all'interno dei 52 cm² se vi è una scritta del marchio, non deve superare i 26 cm² ; nel caso di abbigliamento senza maniche, le due denominazioni commerciali, non superiori a 19,5 cm² , possono essere messe sulla parte anteriore dell'abbigliamento - sul davanti o sul retro o sul colletto: due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm² od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm² ;

b) calzoncini e gonne. - due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm² od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm² ; - i calzoncini scaldamuscoli possono avere un solo marchio di fabbrica non superiore a 13 cm² ;

c) calzini e scarpe: un marchio di fabbrica per ogni calzino e per ogni scarpa; il marchio su ciascun calzino deve essere al massimo di 13 cm² ;

d) racchetta: marchi di fabbrica del costruttore della racchetta o delle corde sulle corde;

e) berretto, fascetta per il capo, polsino: un marchio di fabbrica non superiore a 13 cm² ;

f) borse, asciugamani ed altri equipaggiamenti od accessori: marchi di fabbrica dei costruttori degli equipaggiamenti su ciascun capo più due distinte denominazioni commerciali su una borsa, che non siano ciascuno superiore a 26 cm².

2. La denominazione ufficiale dell'affiliato, sia letterale sia in forma grafica, non costituisce pubblicità e:

a) nelle competizioni individuali, deve essere contenuta nelle dimensioni e nelle posizioni indicate per le scritte pubblicitarie, in aggiunta a quest'ultime;

b) nelle competizioni a squadre, apposta una sola volta per ciascun capo di abbigliamento, non è soggetta alle limitazioni sopra indicate, salve le previsioni specifiche per ogni singolo Campionato.

10.6. Articolo 2.6 - Palleggio preliminare

1. Dopo il palleggio preliminare, della durata di cinque minuti, a cui i giocatori sono tenuti nel rispetto delle esigenze di riscaldamento degli avversari, l'Arbitro ordina di iniziare il gioco, che deve essere continuo secondo quanto stabilito dalle Regole di gioco.

2. Il giocatore, che non inizia il gioco entro venti secondi, è soggetto all'applicazione delle violazioni di tempo e dello schema di punteggio penalizzato.

10.7. Articolo 2.7 - Gioco continuo

1. All'ordine dell'Arbitro, dopo il termine del palleggio preliminare, i giocatori devono iniziare a giocare; il gioco deve essere continuo ed il giocatore non può differire il gioco senza motivo, per alcuna ragione, inclusa la perdita di efficienza fisica.

2. Possono passare al massimo venti secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del punto successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.

3. Quando si cambia lato del campo, possono trascorrere al massimo novanta secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine del gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del gioco successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.

4. Dopo il primo gioco di ogni partita e al tie-break i giocatori devono cambiare lato del campo senza alcuna sosta.

5. Al termine di ogni partita, indipendentemente dal punteggio, vi è il riposo di centoventi secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine della partita al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta della partita successiva.

6. Se al termine della partita la somma dei giochi è pari, non si cambia lato del campo fino al termine del primo gioco della partita successiva.

10.8. Articolo 2.8 - Violazioni di tempo e relative penalità

1. Il ribattitore deve giocare secondo il ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto a battere.

2. La prima violazione di tempo riferita al contenuto di questo articolo è punita con un avvertimento ed ogni successiva non consecutiva con la perdita di un punto.

3. Il giocatore non può ricevere penalità, per violazioni di tempo, una di seguito all'altra, perché dilazioni consecutive devono essere penalizzate come violazioni del Codice, a meno che non vi sia stato un cambio di campo.

4. Quando l'infrazione è dovuta a perdita di efficienza fisica, incidente o altra condizione di rilevanza medica, rifiuto di riprendere il gioco o mancato ritorno in campo al termine del tempo concesso, a questa perdita di tempo, quale violazione del Codice di condotta, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

10.9. Articolo 2.9 - Massimo impegno

1. I giocatori si devono impegnare al massimo delle loro possibilità per vincere l'incontro.

2. Ogni infrazione di questa norma comporta l'applicazione, da parte dell'Arbitro, dello schema di punteggio penalizzato.

3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

Il giocatore che non si impegna al massimo delle proprie possibilità per vincere l'incontro è soggetto all'applicazione del punteggio penalizzato?

- SI.

Un giocatore che non si impegna al massimo può essere ammonito e anche espulso dalla manifestazione con requisizione dei premi?

- SI.

10.10. Articolo 2.10 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori

1. Salva la facoltà di cui al successivo comma, il giocatore non può ricevere istruzioni durante l'incontro; è istruzione al giocatore qualunque tipo di comunicazione, udibile o visibile.

2. Nei tornei individuali, ad esclusione dei tabelloni di prima e seconda categoria (tornei open o limitati) e dei campionati italiani, i giocatori hanno la facoltà di ricevere istruzioni, all'interno del campo, dal loro maestro o tecnico nazionale durante il riposo intercorrente alla fine di ogni partita. Tale facoltà è concessa previo versamento, esclusi i giocatori gold, della relativa quota federale al Giudice arbitro prima dell'inizio di ciascun incontro.

3. Il giocatore si deve fare anche carico di proibire, nell'ambito del torneo, al proprio maestro o tecnico nazionale di commettere oscenità verbali o gestuali, offese verbali o fisiche ad un Ufficiale di gara, all'avversario, agli spettatori o alle altre persone e di dare, fare, emettere, autorizzare o sottoscrivere qualunque affermazione pubblica che ha o potrebbe avere un effetto pregiudizievole o dannoso all'interesse del torneo o dei suoi Ufficiali di gara.

4. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

5. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento e può ordinare al maestro o tecnico nazionale di lasciare il luogo dell'incontro o del torneo; se lo stesso non rispetta l'ordine, il giocatore interessato viene espulso dal torneo.

Si deve punire con il codice di comportamento il giocatore che riceve consigli mediante segni fatti in modo discreto (Coaching)?

- L'arbitro deve intervenire con il sistema di punteggio penalizzato appena si accorge che vengono dati consigli con parole o gesti.

Può un giocatore ricevere consigli durante un periodo di riposo autorizzato, secondo la regola 30, o quando il gioco è interrotto ed egli lascia il campo?

- Sì. In queste circostanze, quando il giocatore non è in campo, non c'è restrizione alcuna nel dare consigli.

N.B. può ricevere consigli se il gioco è sospeso. Se il giocatore va in bagno o durante il cambio di campo, il gioco è stoppato e quindi non può ricevere consigli (manifestazione individuale)

10.11. Articolo 2.11 - Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento

1. I giocatori, durante una gara (compreso il palleggio preliminare), non devono colpire, calciare oppure lanciare, con violenza, in collera o in modo pericoloso, le palle, la racchetta od altro equipaggiamento, a meno che ciò non avvenga nel logico sviluppo di un punto.

2. Ogni infrazione a questa norma comporta l'applicazione dello schema di punteggio penalizzato.

3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

4. Sono violazioni di palla il colpirla in modo da farla uscire dalla recinzione del campo, il colpirla pericolosamente o senza attenzione dentro il campo, senza tener conto delle conseguenze.

5. Sono violazioni che riguardano la racchetta o l'equipaggiamento il rompere o danneggiare intenzionalmente, pericolosamente e violentemente la racchetta o l'equipaggiamento oppure colpire con rabbia, intenzionalmente e violentemente, il campo, la sedia dell'Arbitro oppure gli altri arredi permanenti.

Cosa si intende per abuso di palla?

- lancio intenzionale della palla fuori o dentro il campo o violento contro qualcosa o qualcuno, colpita con la racchetta o in qualunque altro modo, senza attenzione o con stizza, senza pensare alle conseguenze.

Cosa si intende per abuso di arredi e/o di equipaggiamento?

- colpire con rabbia, intenzionalmente e violentemente il campo, o gli arredi permanenti danneggiandoli, colpire o lanciare con violenza la racchetta, rompere o danneggiare intenzionalmente e violentemente l'equipaggiamento

10.12. Articolo 2.12 - Parole e gesti osceni - Abusi verbali

1. I giocatori non devono dire parole oscene e fare gesti osceni e abbandonarsi ad abusi verbali nell'ambito della manifestazione; se tale infrazione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), al giocatore viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

2. Inoltre, in circostanze flagranti e particolarmente dannose al torneo, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

3. Per parole oscene si intendono quelle che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrarie alla pubblica decenza, pronunciate ad alta voce, in modo da essere udite dall'Arbitro o dagli spettatori o dai Giudici di linea o dai raccattapalle.

4. Per gesti osceni si intendono i segni fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrari alla pubblica decenza.

5. Per abusi verbali si intendono la bestemmia, il turpiloquio, l'imprecazione ed ogni altro tipo di intemperanza.

Quali sono le oscenità udibili? E le visibili?

- parole o gesti che offendono il comune senso del pudore e sono contrarie alla pubblica decenza, udite o viste.

Cos'è un abuso verbale? (offese)

- linguaggio sconcio o ingiurioso verso persone (team arbitrale, assistenti, raccattapalle, avversari, spettatori, organizzatori). Affermazioni che indichino disonestà, disprezzo, insulti.

Usare il buon senso ma mai permettere parole moralmente e socialmente inaccettabili verso qualcuno.

10.13. Articolo 2.13 - Offese verbali

1. I giocatori, nell'ambito della manifestazione, non devono usare espressioni offensive nei confronti degli Ufficiali di gara, degli avversari, degli spettatori o di altre persone.

2. Se tale infrazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

4. Per offese verbali si intendono le affermazioni, indirizzate ad un Ufficiale di gara, all'avversario, ad uno spettatore o ad altre persone, che indichino disonestà, disprezzo, insulti o che siano altrimenti offensive.

10.14. Articolo 2.14 - Aggressione

1. I giocatori non devono mai aggredire fisicamente l'Ufficiale di gara, l'avversario, lo spettatore od altra persona, nell'ambito della manifestazione.

2. Se tale aggressione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro adotta i provvedimenti previsti dal presente Regolamento ed invia rapporto al Giudice sportivo per i provvedimenti di competenza.

4. Per aggressione fisica si intende l'atto che porta al contatto fisico non consentito con l'Ufficiale di gara, con l'avversario, con lo spettatore o con qualunque altra persona.

Cos'è un abuso fisico? (aggressione)

- lanciare qualcosa verso qualcuno colpendolo.
- aggredire, percuotere o ledere l'integrità fisica di qualcuno.
- violenze o semplici contatti fisici provocatori non consentiti con chiunque.

10.15. Articolo 2.15 - Abbandono del campo

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

Il giocatore che abbandoni il campo senza il permesso dell'arbitro o del giudice arbitro, è soggetto all'applicazione del punteggio penalizzato?

- NO, è soggetto all'espulsione dalla manifestazione.

10.16. Articolo 2.16 – Mancato completamento dell'incontro

1. Il giocatore deve portare a termine l'incontro a meno che sia impossibilitato a farlo.

2. Il giocatore che non completa l'incontro viene espulso dalla manifestazione e, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

10.17. Articolo 2.17 – Doppio

1. Gli avvertimenti, le penalità di punti e di giochi o l'espulsione in applicazione del Codice di condotta sono irrogati alla coppia e non al singolo giocatore.

2. Le sanzioni per tutte le altre infrazioni sono irrogate solo nei confronti del giocatore che le ha commesse, a meno che non le abbiano commesse entrambi.

10.18. Articolo 2.18 - Premiazione

1. I giocatori che partecipano alle finali di una manifestazione, a richiesta dell'affiliato organizzatore, devono presenziare alla cerimonia finale di premiazione, se viene effettuata alla fine dell'incontro.

2. L'infrazione a questa norma è punita con la proposta al Giudice nazionale o territoriale competente della confisca, totale o parziale, dei premi.

10.19. Articolo 2.19 - Comportamento antisportivo

1. I giocatori si devono comportare in modo sportivo e rispettare l'autorità degli Ufficiali di gara, i diritti degli avversari, degli spettatori e degli altri.

2. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

4. Per comportamento antisportivo si intende ogni condotta scorretta, che sia valutata dal Giudice arbitro o dall'Arbitro offensiva o di danno allo sport e che non sia espressamente contemplata negli articoli precedenti del presente Codice.

Cosa si intende per condotta antisportiva?

- sputare con rabbia;
- oltrepassare la rete per verificare un segno; non ritirare un premio;
- rifiutare sistematicamente lo scambio provocando falli in modo intenzionale;
- disturbo o perdite di tempo volontarie, mancare di rispetto alle autorità o ai diritti altrui; tenere una condotta scorretta e offensiva allo stesso sport.

10.20. Articolo 2.20 - Punteggio penalizzato per violazioni del Codice

Lo schema di punteggio penalizzato, da applicare per le infrazioni descritte negli articoli precedenti, con eccezione delle violazioni di tempo, è il seguente:

prima infrazione.....avvertimento;
 seconda infrazione.....punto all'avversario;
 terza infrazione e successive.....gioco all'avversario.

Dopo la terza infrazione, il Giudice arbitro decide se ogni successiva violazione costituisce motivo di espulsione.

Le penalizzazioni vengono inflitte dall'Arbitro; quando non vi provveda, il Giudice arbitro deve ordinarne all'Arbitro l'applicazione.

Quando l'incontro è diretto da un arbitro non iscritto nell'Albo (compresa l'adozione del Codice di arbitraggio senza arbitro) e questi non provveda all'applicazione del punteggio penalizzato, il Giudice arbitro vi provvede autonomamente.

Il punteggio penalizzato è applicato dall'arbitro e dal giudice arbitro?

- solo dall'arbitro.
- quando questi non vi provveda, il giudice arbitro deve ordinarne all'arbitro l'applicazione. Se l'arbitro non è iscritto all'albo e non vi provveda, il giudice arbitro lo fa autonomamente

L'applicazione del punteggio penalizzato non impedisce al G.A. di prendere contemporaneamente provvedimenti disciplinari.

- vero, ma solo per i casi più gravi.

11. CODICE DI ARBITRAGGIO SENZA ARBITRO - CASA

11.1. Regola 1 - Ambito di applicazione

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

11.2. Regola 2 - Correttezza e collaborazione

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

11.3. Regola 3 - Beneficio del dubbio

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

11.4. Regola 4 - Punteggio

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

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

11.5. Regola 5 - Chiamate

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

6. Non si deve mai chiedere l'aiuto di spettatori per fare una chiamata.

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

11.6. Regola 6 - Conseguenze della chiamata

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

11.7. Regola 7 - Chiamate sulla battuta

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

11.8. Regola 8 - Fallo di piede

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

11.9. Regola 9 - Altre chiamate

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

11.10. Regola 10 – Chiamate palesemente errate

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

11.11. Regola 11 - Intervento dell'Ufficiale di gara

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

12. CASA - DIRETTIVE PER GIUDICI ARBITRI

Quando non è possibile avere un arbitro per ogni incontro, per un approccio uniforme sull'applicazione del "Codice di arbitraggio senza arbitro" (CASA), le seguenti direttive hanno l'obiettivo di far sì che tali incontri siano gestiti in maniera omogenea.

Di seguito, un "Avviso per i giocatori" fornisce le istruzioni per i partecipanti ad incontri senza arbitro. È opportuno che il giudice arbitro della manifestazione in cui gli incontri si giocano in queste condizioni si assicuri che l'avviso sia esposto visibilmente nel luogo di disputa del torneo.

Ovviamente, in questo tipo di incontri possono sorgere un gran numero di problemi, così è molto importante che il giudice arbitro e l'assistente o gli assistenti girino per i campi il più possibile. I giocatori apprezzano avere un facile rapporto con gli ufficiali di gara quando sorge qualunque problema. I giudici arbitri (o gli assistenti) devono seguire queste direttive quando gestiscono queste differenti situazioni.

12.1. Dispute sulle chiamate (incontri giocati non su terra battuta)

Se il giudice arbitro (o l'assistente) è chiamato in campo per dirimere una disputa su una chiamata e non guardava l'incontro in quel momento, deve chiedere al giocatore che ha fatto la chiamata (dal proprio lato del campo) se è sicuro della chiamata fatta. Se il giocatore conferma la chiamata, il punto rimane acquisito con questa chiamata.

Se appare evidente che sarebbe preferibile avere un arbitro per l'incontro, è opportuno cercare un arbitro che assuma tutti i doveri arbitrali e faccia tutte le chiamate dalla sedia. Se questo non è possibile (per es. non c'è un arbitro esperto a disposizione, non c'è la sedia dell'arbitro), un'altra soluzione per il giudice arbitro (o assistente) è quella di stare in campo a guardare la rimanente parte dell'incontro. Il giudice arbitro a questo punto avvisa i giocatori che correggerà ogni chiamata palesemente errata ed il giocatore perderà il punto.

Inoltre, se un giocatore fa una chiamata palesemente errata, il giudice arbitro può applicare la penalità per violazione del codice di condotta, per comportamento anti-sportivo, se è certo che il giocatore lo ha fatto di proposito.

12.2. Chiamate palesemente errate

Se il giudice arbitro (o assistente) è fuori dal campo e, mentre guarda l'incontro, un giocatore fa una chiamata palesemente errata, può entrare in campo e dire al giocatore che la chiamata errata è da considerarsi, per questa volta, un disturbo involontario ed il punto è rigiocato.

Il giudice arbitro (o assistente) deve poi avvisare il giocatore che ogni ulteriore chiamata errata è considerata come un disturbo volontario con conseguente perdita del punto. Inoltre può essere applicata una violazione del Codice di condotta per comportamento antisportivo, se il giudice arbitro è sicuro che il giocatore chiama le palle in maniera vistosamente errata.

Di norma il giudice arbitro (o assistente) deve fare attenzione a non essere troppo coinvolto in un incontro se "non è richiesto o non sia strettamente necessario" ovvero ad applicare la regola del disturbo per chiamate molto vicine alla riga che potrebbero essere state chiamate in maniera errata.

Inoltre, prima di usare la regola del disturbo, il giudice arbitro (o assistente) deve essere sicuro, al di sopra di ogni ragionevole dubbio, che è stata fatta una chiamata "palesemente" errata.

12.3. Dispute riguardanti l'ispezione del segno (solo su campi in terra battuta).

Se il giudice arbitro (o assistente) è chiamato in campo per risolvere una controversia su un segno della palla, deve prima di tutto accertare se i giocatori sono d'accordo su quale sia il segno.

Se i giocatori sono d'accordo su quale sia il segno, ma sono in disaccordo sulla lettura dello stesso, il giudice arbitro deve decidere se il segno mostra che la palla era dentro o fuori.

Se il segno non è leggibile o non si trova, rimane la chiamata originale.

Se i giocatori sono in disaccordo su quale sia il segno, il giudice arbitro deve cercare di accertare dai giocatori che tipo di colpo è stato giocato e la direzione dalla quale la palla è stata colpita. Questo può aiutare nel decidere quale sia il segno giusto. Se quest'informazione non è d'aiuto, vale la chiamata del giocatore dal cui lato si trova il segno.

Se appare evidente che è preferibile avere un arbitro per l'incontro, è opportuno cercare un arbitro che assuma tutti i doveri arbitrali e faccia tutte le chiamate dalla sedia.

Se questo non è possibile (per es. non c'è un arbitro esperto a disposizione, non c'è la sedia dell'arbitro), un'altra soluzione per il giudice arbitro (o assistente) è quella di stare in campo a guardare la rimanente parte dell'incontro. Il giudice arbitro a questo punto avvisa i giocatori che correggerà ogni chiamata palesemente errata e se richiesto verificherà i segni dubbi.

12.4. Dispute riguardanti il punteggio.

Se il giudice arbitro (o assistente) è chiamato in campo per risolvere una disputa sul punteggio, deve ricostruire i punti od i giochi significativi con i giocatori per scoprire i punti od i giochi sui quali i giocatori sono d'accordo. Tutti i punti o giochi sui quali i giocatori sono d'accordo rimangono acquisiti e solo quelli sui quali non c'è accordo devono essere rigiocati.

Per esempio, un giocatore sostiene che il punteggio è 40-30 ed il suo avversario invece sostiene che sia 30-40. Valutato il punteggio con i giocatori, si comprende che sono in disaccordo solo su chi ha vinto il primo

punto del gioco. La decisione corretta è quindi quella di continuare il gioco da 30-30, dal momento che entrambi i giocatori sono d'accordo sul fatto di avere vinto due punti in quel gioco.

Quando è un gioco ad essere in discussione, si applica lo stesso principio. Per esempio, un giocatore sostiene che sta conducendo 6-5, ma il suo avversario non è d'accordo, sostenendo di essere lui a condurre 6-5. Dopo avere discusso la sequenza dei giochi, si comprende che entrambi i giocatori sostengono di avere vinto il primo gioco. La corretta decisione è continuare il gioco da 5-5, dal momento che entrambi i giocatori sono d'accordo di avere vinto ognuno cinque giochi. Il giocatore che ha ricevuto nell'ultimo gioco batte nel gioco successivo.

Dopo avere risolto ogni questione riguardante il punteggio è importante per il giudice arbitro (o assistente) ribadire la necessità di applicare la previsione in base alla quale colui che batte deve chiamare il punteggio prima d'ogni prima battuta, con tono chiaro e forte abbastanza da poter essere sentito dal suo avversario.

12.5. Altri problemi

Ci sono altri problemi difficili da gestire in assenza dell'arbitro. Se la disputa riguarda un colpo nullo (let), un doppio rimbalzo (not up) od altro fallo (foul-shots), come la palla giocata prima che oltrepassi la rete, il giudice arbitro (o assistente) deve cercare di capire l'accaduto da quanto riferitogli dai giocatori e quindi prendere la decisione appropriata.

I falli di piede possono essere chiamati soltanto dal giudice arbitro (o assistente) e non dal ribattitore. In ogni caso per chiamare il fallo di piede, l'ufficiale di gara deve stare nel campo durante l'incontro. Gli ufficiali di gara che stanno fuori dal campo non sono autorizzati a chiamare il fallo di piede.

Le istruzioni ai giocatori (coaching), così come le violazioni di tempo o del codice, possono essere rilevate soltanto dal giudice arbitro (o assistente); è quindi estremamente importante che gli ufficiali di gara osservino la condotta sia dei giocatori sia degli allenatori. Quando viene rilevata una violazione del codice di condotta od una violazione di tempo, il giudice arbitro (o assistente) deve andare in campo prima possibile, per informare i giocatori che è stata inflitta la violazione e che rimarrà in campo per il resto dell'incontro.

I giocatori che non seguono sportivamente queste procedure sono soggetti alle penalità previste dal Codice di condotta per comportamento antisportivo, limitandone l'applicazione solo alle situazioni palesi.

13. AVVISO PER I GIOCATORI INCONTRI DISPUTATI SENZA ARBITRO

In questo torneo, alcuni incontri possono essere disputati senza arbitro, con applicazione del "Codice di arbitraggio senza arbitro" (CASA). Tutti i giocatori devono pertanto conoscere i seguenti principi fondamentali.

Il presupposto per l'applicazione del "Codice di arbitraggio senza arbitro" è la lealtà dei concorrenti.

Ogni giocatore è responsabile di tutte le chiamate dal suo lato della rete.

Tutte le chiamate "fuori" o "fallo" devono essere fatte subito dopo che la palla ha toccato terra ed a voce sufficientemente alta da essere sentite dall'avversario.

Se ha un dubbio su una chiamata, il giocatore deve dare al suo avversario il beneficio del dubbio.

Ad eccezione degli incontri giocati sulla terra, se un giocatore chiama erroneamente una palla "fuori" e poi si rende conto che la palla era buona, il punto deve essere rigiocato salvo che sia un punto vincente od il giocatore non abbia già fatto precedentemente un errore analogo (disturbo).

Il battitore deve chiamare il punteggio prima di ogni battuta, a voce sufficientemente alta da essere udito dal suo avversario.

Se un giocatore non è soddisfatto dell'operato o delle decisioni del suo avversario, deve chiamare il giudice arbitro (o l'assistente).

Per gli incontri giocati sulla terra battuta, ci sono altre procedure che i giocatori devono seguire:

- Un segno può essere controllato alla fine di un punto o quando il gioco è interrotto (una risposta di riflesso è consentita, ma poi il giocatore si deve fermare immediatamente)
- Se un giocatore non è sicuro della chiamata del suo avversario, può chiedergli di mostrargli il segno. Il giocatore può andare al di là della rete per guardare il segno.
- Se un giocatore cancella il segno, accetta la concessione del punto all'avversario.
- Se c'è disaccordo sull'interpretazione del segno, il giudice arbitro (o assistente) può essere chiamato per la decisione definitiva.
- Se un giocatore chiama una palla "fuori", deve essere in grado di mostrare il segno
- Se un giocatore chiama erroneamente un palla "fuori" e poi si rende conto che la palla era "buona", perde il punto.

I giocatori che non adottano sportivamente queste procedure sono soggetti alle regole del disturbo volontario e del comportamento antisportivo come previsto dal Codice di condotta.

Ogni domanda o dubbio su queste procedure deve essere rivolta al giudice arbitro.

"A tutti gli sconosciuti arbitri, che lavorando duramente, spesso criticati, ma mai abbastanza apprezzati, costituiscono il corpo entusiasta e militante del gioco del tennis"

(dedica del Dr Preole, premessa al saggio critico sulle regole di tennis del 1957)