



VADEMECUM PER GLI UFFICIALI DI GARA

(PICKLEBALL)

(Edizione 2025)

PREFAZIONE

Il pickleball, uno sport in rapida ascesa a livello mondiale, rappresenta oggi una perfetta sintesi tra attività fisica, socializzazione e divertimento. Nato negli Stati Uniti negli anni '60 come passatempo estivo, il pickleball ha saputo evolversi nel tempo fino a diventare una disciplina sportiva riconosciuta, capace di coinvolgere giocatori di tutte le età e livelli di abilità. La sua peculiarità risiede nella semplicità delle regole, nella facilità di apprendimento e nel dinamismo che lo rende accessibile, ma allo stesso tempo competitivo e avvincente.

Questo vademecum è stato pensato come una guida essenziale per chi desidera avvicinarsi al pickleball o approfondirne la conoscenza. Al suo interno troverete una panoramica chiara e precisa delle **regole di gioco**, delle dinamiche fondamentali e delle **direzioni utili per l'organizzazione e lo svolgimento delle gare**. Che siate principianti, arbitri o giocatori esperti, questo strumento offre un punto di riferimento pratico per migliorare la comprensione del gioco e promuovere una competizione equa e appassionante.

L'obiettivo è quello di fornire non solo un supporto tecnico, ma anche un invito a scoprire e diffondere i valori che questo sport incarna: rispetto, inclusione e spirito di squadra. Il pickleball è più di un semplice gioco; è un modo per connettersi, sfidarsi e crescere insieme.

In copertina è anche riportato un numero di edizione, per avere certezza che quello in possesso sia il testo più aggiornato e corretto.

COLLEGAMENTI

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

<https://www.fitp.it>

<http://www.udgfit.it/>

Sommario

INTRODUZIONE	9
Motivi della sua popolarità	9
Equipaggiamento principale:	9
TITOLO I - IL GIOCO.....	10
Campo da gioco.....	10
Regole del gioco	10
Modalità di gioco.....	10
Requisiti per i giocatori.....	10
Principi e Fair-Play.....	10
Obiettivo finale	11
LE CARATTERISTICHE PROPRIE DEL PICKLEBALL.....	11
Regole aggiuntive	11
1. Regola dei due rimbalzi:.....	11
2. Zona di Non-Volée (NVZ):	11
3. Regole speciali per giocatori in sedia a rotelle:.....	11
CASISTICA.....	11
1. Errore durante il servizio.....	11
2. Violazione della Zona di Non-Volée (NVZ)	11
3. Regola dei due rimbalzi non rispettata Doppio rimbalzo non consentito.....	12
4. Palla in campo dopo un doppio rimbalzo	12
5. Palla rotolata da un altro campo (ostacolo) Ostacolo in campo (interferenza esterna).....	12
6. Beneficio del dubbio su una palla “dentro” o “fuori”	13
7. Doppia chiamata in doppio	13
8. Regola speciale per giocatori in sedia a rotelle.....	13
9. Chiamata tardiva di “palla fuori”	13
10. Servizio irregolare	13
11. Palla colpita al volo in modo scorretto	14
12. Ritardo nella chiamata di palla “fuori”	14
TITOLO II - IL CAMPO E L'ATTREZZATURA.....	15
2.A - Il Campo di Gioco.....	15
2.B - Linee e Aree.....	16
2.C - La Rete	17
2.D - La Palla.....	17
2.E - La Racchetta (Paddle).....	18
2.F - Approvazione e Autorizzazione dell'Equipaggiamento.....	18
2.G - L'Abbigliamento	18
CASISTICA.....	19
1. Situazioni legate alla Rete	19
2. Situazioni legate alla Zona di Non-Volée (NVZ).....	19
3. Situazioni legate al Servizio	19
4. Situazioni legate alla Palla.....	20
5. Situazioni legate alla Racchetta.....	20
6. Situazioni legate all'Abbigliamento	21
7. Situazioni di Gioco Generale	21
TITOLO III – DEFINIZIONI.....	22

TITOLO IV - SERVIZIO E PUNTEGGIO	26
4.A - Il Servizio.....	26
4.B - Posizioni dei Giocatori.....	27
CASISTICA.....	29
GIOCATORE O POSIZIONE ERRATI (4.B.10).....	31
COME TENERE TRACCIA DELLE POSIZIONI DEI GIOCATORI DURANTE LA PARTITA	33
PROCEDURA PER TRACCIARE I GIOCATORI	33
4.C - Prontezza	34
4.D - Chiamata del punteggio	34
4.E - Regola dei 10 secondi.....	34
4.F-G-H Punteggio	34
4.I-J Chiamata del punteggio.....	35
4.K Errori nella chiamata del punteggio	35
4.L Fallo di piede.....	36
4.M Errori nel servizio.....	36
4.N Errori del ricevitore	37
CASISTICA.....	37
1. Situazioni relative al servizio	37
2. Situazioni relative alla chiamata del punteggio	37
3. Situazioni relative al servizio in drop (con rimbalzo).....	38
4. Situazioni relative ai falli	38
TITOLO V - LA SCELTA DEL LATO DEL CAMPO E DEL SERVIZIO	39
5.A La scelta del lato del campo, del servizio e della ricezione	39
5.B Cambio del lato del campo.....	39
RIEPILOGO	40
1. Scelta iniziale del servizio, ricezione e lato del campo	40
2. Regolamento nel doppio.....	40
3. Cambio del lato del campo durante il gioco	40
4. Tempi per il cambio del lato del campo.....	41
CASISTICA.....	41
1. Sorteggio iniziale.....	41
2. Cambio del battitore nel doppio	41
3. Incontro al meglio di 3 partite su 11 punti (terza partita).....	41
4. Partita a 15 punti	42
5. Partita a 21 punti	42
6. Fallo tecnico (disciplinare) al momento del cambio.....	42
7. Incontro al meglio di 5 partite su 11 punti (quinta partita).....	42
8. Cambio lato tra partite.....	42
9. Tempo per il cambio lato durante il gioco	42
TITOLO VI - CHIAMATE DI LINEA	43
6.A - Palle valide al servizio e in gioco.....	43
6.B - Palle fuori gioco	43
6.C - Codice etico per la chiamata di linea.....	44
Punti Chiave:	45
CASISTICA.....	45
1. Palla al servizio	45
2. Palla in gioco.....	45

3.	Chiamata dubbia da parte dei giocatori	46
4.	Comunicazione tra compagni	46
5.	Tempestività delle chiamate	46
6.	Giudici di linea	46
7.	Beneficio del dubbio	46
8.	Chiamata annullata dopo lo scambio	47
9.	Situazioni di gioco in doppio	47
10.	Situazioni con intervento degli spettatori	48
	Riepilogo pratico:	48
	TITOLO VII – REGOLE SUI FALLI DI GIOCO	49
	7.A – Risposta al servizio non valida	49
	7.B – Palla colpita nel proprio campo	49
	7.C – Palla sotto la rete	49
	7.D – Palla fuori dai limiti.....	49
	7.E – Rimbalzi multipli	49
	7.F – Violazione di altre regole	49
	7.G – Interferenza con la rete o il campo avversario	49
	7.H – Contatto della palla con il giocatore	49
	7.I – Palla fermata intenzionalmente.....	50
	7.J – Palla che tocca oggetti permanenti.....	50
	7.K – Colpo prima del piano immaginario della rete.....	50
	7.L – Trasporto o trascinamento della palla	50
	7.M – Ostacolo non influente.....	50
	7.N – Palla aggiuntiva che cade	50
	7.O – Disaccordo tra partner	50
	Conseguenze generali di un fallo di gioco (Fault):.....	50
	CASISTICA.....	51
1.	Risposta al servizio non valida.....	51
2.	Palla colpita nel proprio campo senza attraversare la rete	51
3.	Palla sotto la rete.....	51
4.	Palla fuori dai limiti	51
5.	Rimbalzi multipli	51
6.	Violazione di altre regole	51
7.	Interferenza con la rete o campo avversario	51
8.	Contatto della palla con il giocatore.....	52
9.	Palla fermata intenzionalmente	52
10.	Palla che tocca oggetti permanenti	53
11.	Colpo prima del piano della rete	53
12.	Trasporto o trascinamento della palla	53
13.	Ostacolo non influente	53
14.	Palla aggiuntiva che cade	53
	TITOLO VIII - PALLE NON VALIDE.....	54
	8.A - Interruzione del gioco	54
	8.B - Fallo chiamato dall'arbitro o da un giocatore o commesso da un giocatore	54
	8.C – Ostacoli o interferenza (disturbo)	54
	8.D - Contatto con oggetti permanenti	54
	8.E - Altri falli.....	54

In sintesi	55
CASISTICA.....	55
1. Interruzione del gioco (Regola 8.A)	55
2. Fallo chiamato o commesso (Regola 8.B)	55
3. Ostacolo (Regola 8.C).....	55
4. Contatto con oggetti permanenti (Regola 8.D).....	55
5. Altri tipi di falli (Regola 8.E).....	56
Riepilogo casistiche principali.....	56
TITOLO IX - ZONA DI NON-VOLÉE (NVZ)	57
9.A - Colpi al volo e contatto con la zona di non-volée	57
9.B – Fallo nella zona di non-volée	57
9.C - Slancio e contatto con la zona di non-volée	57
9.D - Rientro nella zona di gioco dopo un contatto.....	58
9.E-9.F-9.G - Entrare e rimanere nella zona di non-volée.....	58
9.H - Posizione del compagno nella zona di non-volée	58
Sintesi Chiave.....	58
CASISTICA.....	58
1. Situazione 1: Fallo per contatto con la zona di non-volée.....	58
2. Situazione 2: Nessun fallo su palla rimbalzata	59
3. Situazione 3: Fallo con salto e atterraggio nella zona di non-volée.....	59
4. Situazione 3: Fallo con salto e atterraggio fuori dalla zona di non-volée.....	59
Riepilogo casistiche principali.....	59
TITOLO X - TIME-OUT.....	61
10.A Time-Out Standard	61
10.B Time-Out Medico.....	61
10.C Gioco Continuo	61
10.D Time-Out per l'Attrezzatura	61
10.E Tempo tra le Partite	62
10.F Tempo tra gli Incontri.....	62
10.G Incontro Sospeso	62
10.H Altre Regole Time-Out	62
CASISTICA.....	62
1. Situazione 1: Time-Out Standard	62
2. Situazione 2: Time-Out Medico.....	62
3. Situazione 3: Problema con l'Attrezzatura	63
4. Situazione 4: Sanguinamento sul Campo.....	63
5. Situazione 5: Time-Out tra le Partite	63
6. Situazione 6: Time-Out Arbitrale per Circostanze Inevitabili.....	63
7. Situazione 7: Gioco Continuo Interrotto per Pausa Lunga	64
8. Situazione 8: Time-Out Erroneo Tra Set	64
9. Situazione 9: Time-Out Chiamato dal Giocatore Sbagliato	64
10. Situazione 10: Condizione Medica Contestata	64
11. Situazione 11: Cambio di Attrezzatura Improvviso.....	65
12. Situazione 12: Pausa per Eventi Esterni	65
13. Situazione 13: Interruzione Prolungata per Pioggia	65
14. Situazione 14: Sangue non Notato Subito.....	65
15. Situazione 15: Time-Out Strategico Non Ammesso.....	65
Sintesi	66
TITOLO XI - ALTRE REGOLE.....	67

Regole sui colpi e sulle interazioni con la palla:	67
Doppio colpo (11.A)	67
Cambio di mano (11.B).....	67
Colpi a due mani (11.C) :	67
Colpo mancato (11.D) :	67
Palla rotta o danneggiata (11.E)	67
Situazioni di interruzione o continuità del gioco:	67
Infortunio durante lo scambio (11.F).....	67
Problemi con l'attrezzatura (11.G).....	67
Oggetti sul campo (11.H).....	67
Interazioni con la rete:	67
Attraversamento della rete (11.I).....	67
Interazioni con i pali della rete (11.K)	67
Tiri intorno al palo (11.M)	67
Restrizioni sulle apparecchiature e sul comportamento:	67
Una sola racchetta (11.N).....	67
Possesso della racchetta (11.O).....	67
Apparecchiature elettroniche (11.P)	67
Distrazioni e comportamento dei giocatori (disturbo):	67
Distrazioni (11.J).....	67
Specifiche sulla rete:	68
Contatto con la rete (11.L)	68
Rimbalzi e malfunzionamenti della rete (11.L.5).....	68
CASISTICA	68
1. Doppio Colpo (11.A).....	68
2. Colpo con cambio di mano (11.B)	69
3. Attraversamento del piano della rete (11.I.1)	69
4. Problemi con l'attrezzatura (11.G)	69
5. Oggetti che cadono sul campo (11.H).....	69
6. Tiro intorno al palo della rete (11.M)	69
7. Palla che rimbalza due volte sulla rete (11.L.4).....	70
8. Distrazioni durante lo scambio (11.J)	70
Sintesi	70
TITOLO XII – TORNEI	72
Partecipazione per genere e categorie	72
Formati di punteggio raccomandati e alternativi	72
12.B.1 – Opzione Rally Scoring (Regola Provvisoria 2025)	72
Formati del torneo (differenti rispetto a USA)	73
Seeding (Teste di serie)	74
Gli avvisi per le gare	75
Ritiro (Retirement) e Rinuncia (Withdrawal)	75
Sintesi	75
CASISTICA	76
Linee guida per la registrazione dei punteggi	77
Punteggi per i match rimanenti dopo una rinuncia	77
Sintesi	77
Garanzia di incontri e programmazione	78
Gare di doppio	78
Cambio di compagno o campo	78
Mini singolare (Mini-Singles)	79

Correzione degli errori	79
CASISTICA	79
Riepilogo visivo dei formati torneo	80
SITUAZIONI E CASISTICA	80
1. Torneo con Eliminazione Singola con Consolazione	80
2. Torneo con Doppia Eliminazione.....	80
3. Round Robin con Spareggio	81
4. Pool Play.....	81
5. Ritiro durante l'incontro	81
QUALE TIPOLOGIA DI TORNEO SCEGLIERE	82
TITOLO XIII – GESTIONE TORNEI E ARBITRAGGIO	84
13.A. Direttore del Torneo	84
13.B. Briefing Pre-Torneo	84
13.C. Compiti dell'Arbitro	85
13.D. Responsabilità dei Giocatori per le chiamate di linea e di fallo	86
13.E Giudici di Linea	87
13.F. Appelli	87
13.G. Avvertimenti Verbali, Avvertimenti Tecnici e Falli Tecnici	87
1. Avvertimenti Verbali e Tecnici	87
2. Falli Tecnici	88
3. Effetti degli Avvertimenti Tecnici e dei Falli Tecnici	89
4. Comportamenti inappropriati dopo la fine del match	89
Sintesi	89
PROCEDURA PER EMETTERE UNA PENALITÀ	90
13.H. Perdita della Partita (Game Forfeit)	90
1. Fallo tecnico dopo un avvertimento tecnico	90
2. Fallo tecnico e successivo avvertimento tecnico	90
3. Formato del match: una partita a 11, 15 o 21 punti	91
4. Mancata presentazione al match	91
Sintesi	91
13.I. Perdita del Match (Match Forfeit)	91
1. Perdita del match per combinazione di avvertimenti e falli tecnici.....	91
2. Perdita del match decisa dal Direttore del torneo	91
Sintesi:	92
13.J. Contestare una decisione arbitrale	92
13.K. Rimozione di un giudice di linea	92
13.K.1 Rimozione di un Arbitro	92
Sintesi:	93
13.L. Gioco non arbitrato	93
Sintesi	93
13.M. Espulsioni e Allontanamenti per comportamenti gravi e dannosi	93
Conseguenze aggiuntive.....	94
IL FOGLIO SEGNAPUNTI	95
COME PREPARARE IL FOGLIO E SEGNARE I PUNTI	95
FINE GIOCO - CAMBIO DI CAMPO (PARTITE MULTI GAME)	98
PREPARAZIONE AL NUOVO GIOCO	98
COME REGISTRARE LE VIOLAZIONI DEL CODICE	100
COME REGISTRARE I TIME-OUT	103

TIME-OUT STANDARD	103
TIME-OUT CAMBIO DI CAMPO	104
GLI ANNUNCI DELL'ARBITRO	106
ANNUNCIARE E GESTIRE LE VIOLAZIONI COMPORTAMENTALI	107
RITIRI E SQUALIFICHE.....	107
ARBITRARE UNA PARTITA	109
1. Preparazione prima di chiamare il punteggio	109
2. Segnali di non prontezza	109
3. Concentrazione sugli errori possibili	109
4. Al termine di ogni rally.....	109
5. Interruzione del gioco	110
6. Ritmo e tempo dell'arbitraggio	110
7. Dopo il punto vincente finale in una partita al meglio dei 3/5 sets:.....	110
8. Se lavori con un team arbitrale:	110
9. Elaborazione del foglio segnapunti:	110
10. Conferma del punteggio finale:	111
11. Ultimo passo:	111
12. Prima di lasciare il campo:.....	111
13. Ritorno al desk operativo:	111
SINTESI SCHEMATICA DELLE PRINCIPALI VIOLAZIONI DEL CODICE E I RELATIVI PROVVEDIMENTI	112
1. Violazioni durante il servizio	112
2. Violazioni generali durante il gioco	112
3. Violazioni del tempo.....	113
4. Violazioni del comportamento	113
5. Violazioni di regole specifiche	114
Schema di penalità progressiva	115
Applicazione nel punteggio continuo.....	116
ORGANIZZARE UN TORNEO DI PICKLEBALL	117
Fase 1: Pianificazione del Torneo	117
1. Pianificazione Preliminare.....	117
Obiettivi e Tipo di Torneo	117
Budget Dettagliato	117
Scegliere Data, Orario e Location.....	117
Fase 2: Definizione della Struttura del Torneo	117
2. Struttura del torneo.....	117
Formato	118
Categorie.....	118
Numero di Partite.....	118
Fase 3: Promozione e Iscrizioni.....	118
3. Iscrizioni	118
Sistema di registrazione:.....	118
Quota di partecipazione:	118
4. Promozione	118
Social Media:.....	118
Collaborazioni:	118
Fase 4: Logistica del Giorno del Torneo.....	119
5. Preparazione.....	119
Check-In	119
Materiali Necessari.....	119
Gestione del Tempo	119
Arbitri	119
Punteggi e Risultati:.....	119

Fase 5: Premiazione e Conclusione	119
6. Premi e Conclusione	119
Premi principali:	119
Premi aggiuntivi:	120
Foto e Ringraziamenti.....	120
Fase 6: Feedback e Miglioramento	120
Valutazione	120
Checklist Riassuntiva	120
ESEMPIO CON 56 ISCRITTI	120
1. Tabellone Eliminazione Diretta	120
2. Tabellone Doppia Eliminazione	121
3. Tabellone Round Robin.....	121
4. Tabellone Pool Play + Finali.....	121
5. Modello con Turni e Tempi (Esempio Pratico per 56 Giocatori).....	121

INTRODUZIONE

Il Pickleball è uno sport con caratteristiche uniche che combina elementi di tennis, badminton e ping pong. Viene giocato con una **pala solida** (simile a una racchetta, ma senza corde), una **palla perforata in plastica leggera** e un **campo rettangolare** con rete bassa. È noto per essere facile da imparare e molto divertente per giocatori di tutte le età e livelli di abilità.

Motivi della sua popolarità:

- **Facile accessibilità:** Le regole sono semplici e lo sport è meno impegnativo rispetto al tennis.
- **Adatto a tutte le età:** Grazie al ritmo più controllato, è popolare sia tra i giovani sia tra i senior.
- **Socialità:** Partite in doppio promuovono un forte senso di comunità.
- **Poco costoso:** Bastano una pala, una palla e l'accesso a un campo.

Equipaggiamento principale:

- **Pala da pickleball:** Realizzata in materiali come legno, fibra di vetro o carbonio.
- **Palla:** È perforata, con fori più grandi per il gioco all'**esterno** o più piccoli per il gioco all'**interno**.
- **Abbigliamento:** Simile a quello da tennis.

NB: la codifica, es **2.A, 2.B...9.A** etc, è il riferimento alle regole del gioco pubblicate in RTS.

TITOLO I - IL GIOCO

Campo da gioco

- **Dimensioni:** 6,10 m (larghezza) x 13,41 m (lunghezza).
- **Struttura:**
 - **Rete centrale** simile al tennis.
 - **Divisione:**
 - **2 Aree di Servizio** (destra/pari e sinistra/dispari).
 - **Zona di Non Volée** (vicino alla rete, Fig. 2.1).

Regole del gioco

1. **Servizio:**
 - Movimento specifico da regolamento.
 - **Direzione:** diagonale sopra la rete verso il campo avversario.
2. **Scambio:**
 - La palla viene rimandata avanti e indietro finché un giocatore non commette un fallo o non riesce a rinviarla.
3. **Punteggio:**
 - I punti si acquisiscono **solo** se:
 - Il giocatore/coppia al servizio vince lo scambio.
 - Il giocatore/coppia in ribattuta commette un fallo.
 - Il battitore **continua a servire** alternando i lati fino a perdere lo scambio o commettere un fallo.
4. **Vittoria:**
 - Vince chi raggiunge **11 punti** con almeno 2 punti di vantaggio.
 - Varianti (decise dal direttore del torneo):
 - Partita singola a **11, 15 o 21 punti**.
 - **Al meglio di 3 partite** (11 punti ciascuna).
 - **Al meglio di 5 partite** (11 punti ciascuna).

Modalità di gioco

- Singolo o Doppio.

Requisiti per i giocatori

- **Tessera FITP** (agonistica o non agonistica) in corso di validità.

Principi e Fair-Play

- **Valori chiave:** Divertimento, Competizione e Cooperazione.
- **Regole di comportamento:**
 1. Tutti i punti hanno **pari valore**, indipendentemente dall'importanza (es. il match point).
 2. Entrambi i giocatori in doppio possono effettuare **chiamate di linea**.
 3. **Chiamate rapide** eliminano "l'opzione delle due possibilità":
 - Se un giocatore colpisce una palla fuori campo, non può richiamare un ostacolo dopo.
 4. In situazioni non regolamentate:

- Si cerca di risolvere con la **ripetizione del punto** o richiedendo l'intervento di un **arbitro**.

Obiettivo finale

- Giocare in modo **leale e rispettoso** per favorire il divertimento e la sana competizione.
-

LE CARATTERISTICHE PROPRIE DEL PICKLEBALL

Regole aggiuntive

1. Regola dei due rimbalzi:

- Dopo il servizio:
 - Il **ricevitore** deve lasciar rimbalzare la palla a terra prima di colpirla.
 - Successivamente, anche il **battitore (o coppia)** deve lasciar rimbalzare la palla.
- **Dopo i primi due colpi:** la palla può essere colpita **al volo**.

2. Zona di Non-Volée (NVZ):

- Estensione: **2,13 metri (7 piedi)** a partire dalla rete su ciascun lato del campo.
- Regole:
 - Un giocatore **non può colpire la palla al volo** se i **piedi** sono **poggiati** all'interno della NVZ, riga compresa.
 - La palla deve **prima rimbalzare** a terra in questa zona se i piedi sono a contatto con la NVZ.

3. Regole speciali per giocatori in sedia a rotelle:

- La palla può **rimbalzare due volte** prima di essere rinviata.
 - Il **secondo rimbalzo** può avvenire **ovunque** sulla superficie di gioco che include il campo da gioco e lo spazio attorno necessario.
-

CASISTICA

1. Errore durante il servizio

Situazione:

Il battitore esegue il servizio, ma la palla tocca la rete e cade nell'area di servizio corretta.

Decisione:

- **Regola:** Nel Pickleball, non esiste la "regola del let" come nel tennis.
 - **Soluzione:** Il servizio è considerato **valido** solo se la palla cade nell'area corretta, indipendentemente dal tocco della rete. Se non rimbalza nell'area giusta, il servizio è **fallo**.
-

2. Violazione della Zona di Non-Volée (NVZ)

Situazione 1:

*Un giocatore si trova con i piedi nella Zona di Non-Volée e colpisce la palla **al volo**.*

Decisione:

- **Regola:** È vietato colpire la palla al volo con i piedi dentro la NVZ.
- **Soluzione:** Viene chiamata una **violazione** e l'avversario vince lo scambio.
- **Nota:** Anche se il giocatore entra nella NVZ **dopo aver colpito la palla al volo**, è comunque fallo.

Situazione 2:

Un giocatore sta vicino alla rete e colpisce la palla al volo mentre i suoi piedi **toccano** la Zona di Non-Volée.

Analisi:

- Secondo il regolamento:
 - Non è consentito colpire la palla **al volo** con qualsiasi parte del corpo o dell'attrezzatura (piedi, racchetta, ecc.) che tocca la NVZ.
 - Se un giocatore colpisce la palla al volo e poi cade nella NVZ, è comunque una violazione.

Decisione:

La giocata è **fallo** e l'avversario vince lo scambio.

3. Regola dei due rimbalzi non rispettata Doppio rimbalzo non consentito

Situazione 1:

Il battitore serve la palla, il ricevitore la colpisce **al volo** senza lasciarla rimbalzare.

Decisione:

- **Regola:** La regola dei **due rimbalzi** richiede che:
 - Il ricevitore lasci rimbalzare la palla prima di colpirla.
 - Anche il battitore faccia rimbalzare la palla al colpo successivo.
- **Soluzione:** Il ricevitore commette un **fallo** e il punto viene assegnato al battitore.

Situazione 2:

Dopo il servizio, il battitore non si accorge che la palla ha già rimbalzato due volte prima di colpirla.

Analisi:

- La regola stabilisce che una palla può rimbalzare solo **una volta** prima di essere colpita.
- Un **secondo rimbalzo** equivale a un fallo.

Decisione:

Il giocatore che non riesce a colpire la palla prima del secondo rimbalzo perde lo scambio.

4. Palla in campo dopo un doppio rimbalzo

Situazione:

Un giocatore non riesce a colpire la palla prima del **secondo rimbalzo**.

Decisione:

- **Regola:** La palla deve essere colpita **prima** che rimbalzi due volte, a meno che il giocatore non utilizzi una **sedia a rotelle**.
 - **Soluzione:** La squadra o il giocatore che non rinvia la palla in tempo perde lo scambio.
-

5. Palla rotolata da un altro campo (ostacolo) Ostacolo in campo (interferenza esterna)

Situazione 1:

Una palla proveniente da un altro campo rotola all'interno del campo durante uno scambio.

Decisione:

- **Regola:** Questo è considerato un **ostacolo esterno**.
- **Soluzione:** Lo scambio viene **ripetuto** (si chiama una "ripetizione del punto").

Situazione 2:

Una palla proveniente da un altro campo rotola nell'area di gioco durante uno scambio. Un giocatore continua a giocare, ma l'altro si ferma.

Analisi:

- *Quando si verifica un'interferenza esterna (es. una palla estranea entra nel campo), lo scambio è considerato **interrotto**.*
- *Continuare a giocare dopo un'interferenza è a discrezione dei giocatori, ma in caso di interruzione, il punto si ripete.*

Decisione:

- *Lo scambio viene **ripetuto**. Se un giocatore aveva già interrotto il gioco segnalando l'ostacolo, la ripetizione è obbligatoria.*
-

6. Beneficio del dubbio su una palla "dentro" o "fuori"

Situazione:

Un giocatore chiama una palla "fuori", mentre il compagno (nel doppio) non è d'accordo.

Analisi:

- *In caso di disaccordo tra compagni, il regolamento richiede di dare il **beneficio del dubbio** all'avversario.*
- *Se la palla non può essere chiaramente chiamata "fuori", viene considerata **buona**.*

Decisione:

- *L'avversario vince lo scambio.*
-

7. Doppia chiamata in doppio

Situazione:

Un giocatore di doppio chiama "fuori" una palla, ma il compagno ritiene che fosse "dentro".

Decisione:

- **Regola:** *In caso di disaccordo tra compagni, si applica il **beneficio del dubbio** all'avversario.*
 - **Soluzione:** *La palla è considerata **buona** e l'avversario vince lo scambio.*
-

8. Regola speciale per giocatori in sedia a rotelle

Situazione:

*Un giocatore in sedia a rotelle lascia che la palla rimbalzi **due volte**, ma il secondo rimbalzo avviene **fuori dal campo**.*

Decisione:

- **Regola:** *Se il **primo rimbalzo** è avvenuto **dentro il campo** (come richiesto dal regolamento), il fatto che il **secondo rimbalzo** avvenga **fuori dal campo** non costituisce errore.*
 - **Soluzione:** *Il giocatore può ancora colpire la palla dopo il **secondo rimbalzo**, purché lo faccia prima che la palla tocchi il terreno una terza volta.*
-

9. Chiamata tardiva di "palla fuori"

Situazione 1:

Un giocatore colpisce una palla e poi, dopo aver osservato il punto finire, chiama "palla fuori".

Decisione:

- **Regola:** *Le chiamate devono essere **immediate e chiare**.*
 - **Soluzione:** *Se la chiamata arriva **tardi**, la palla è considerata **buona**.*
-

10. Servizio irregolare

Situazione 2:

Il battitore serve e:

- *La palla **non rimbalza** nell'area di servizio diagonale.*
- *Il battitore effettua il servizio **sopra la vita**.*

- Il servizio è **al volo** senza movimento dal basso verso l'alto.

Analisi:

- Nel Pickleball:
 - La palla deve rimbalzare nella **zona diagonale** di servizio.
 - Il servizio deve essere eseguito con un movimento **sotto mano** (dal basso verso l'alto).
 - Il punto di contatto della racchetta con la palla deve essere **sotto la vita**.

Decisione:

- Il servizio è **fallo** e l'avversario vince lo scambio.
-

11. Palla colpita al volo in modo scorretto

Situazione:

Un giocatore colpisce la palla al volo **ma** la racchetta o il corpo tocca la rete.

Analisi:

- È vietato toccare la rete o i pali di sostegno con qualsiasi parte del corpo o della racchetta durante uno scambio.
- Anche un contatto accidentale è considerato **fallo**.

Decisione:

- Il giocatore che ha toccato la rete perde immediatamente lo scambio..
-

12. Ritardo nella chiamata di palla "fuori"

Situazione:

Un giocatore colpisce la palla e, dopo un attimo di esitazione, chiama "palla fuori".

Analisi:

- Le chiamate di palla **fuori** devono essere fatte **immediatamente**.
- Una chiamata ritardata implica che il giocatore non è sicuro e, secondo il principio del **beneficio del dubbio**, la palla viene considerata **buona**.

Decisione:

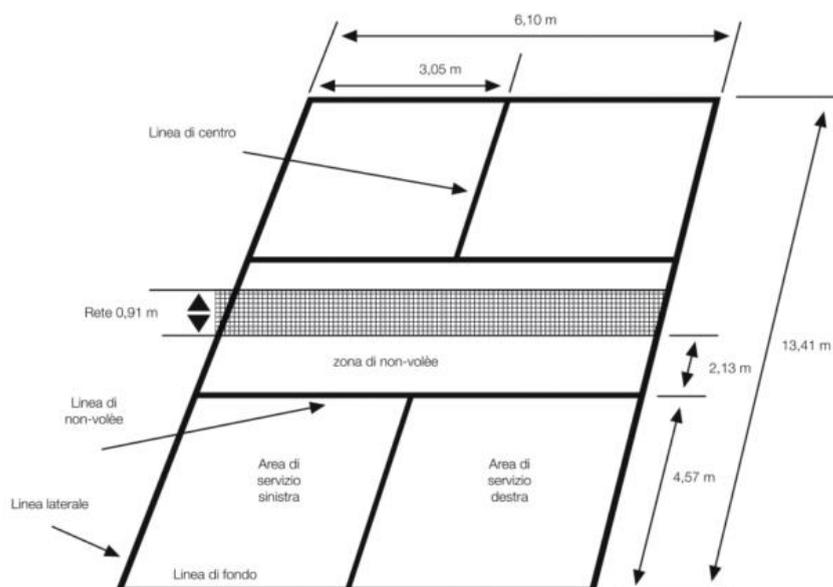
- La palla è buona e l'avversario vince lo scambio.

TITOLO II - IL CAMPO E L'ATTREZZATURA

2.A - Il Campo di Gioco

1. Dimensioni del Campo:

- **Larghezza:** 6,10 m (20 piedi)
- **Lunghezza:** 13,41 m (44 piedi)
- Valido sia per incontri di **singolo** che di **doppio**.



2. Linee del Campo:

- Tutte le linee devono avere larghezza compresa tra **5,00 cm e 5,10 cm** (2 inches).
- Devono essere di colore uniforme e in contrasto con la superficie.
- Le misurazioni del campo devono essere effettuate all'esterno delle linee perimetrali.

3. Superficie Minima di Gioco con margini di sicurezza:

- **Larghezza:** 9,14 m (30 piedi), out min 1,52 m
- **Lunghezza:** 18,29 m (60 piedi), out min 2,44 m

Superficie Ottimale di Gioco:

- **Larghezza:** 12,19 m (40 piedi), out 3,05 m
- **Lunghezza:** 19,51 m (64 piedi), out 3,05 m

4. Wheelchair:

Superficie Minima di Gioco con margini di sicurezza:

- **Larghezza:** 13,41 m (44 piedi), out min 3,65 m
- **Lunghezza:** 22,55 m (74 piedi), out min 4,57 m

Superficie Ottimale di Gioco:

- **Larghezza:** 15,24 m (50 piedi), out 4,57 m
- **Lunghezza:** 24,38 m (80 piedi), out 5,48 m

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

Altre raccomandazioni per le dimensioni della superficie di gioco sono:

2.B - Linee e Aree

1. Linee Principali:

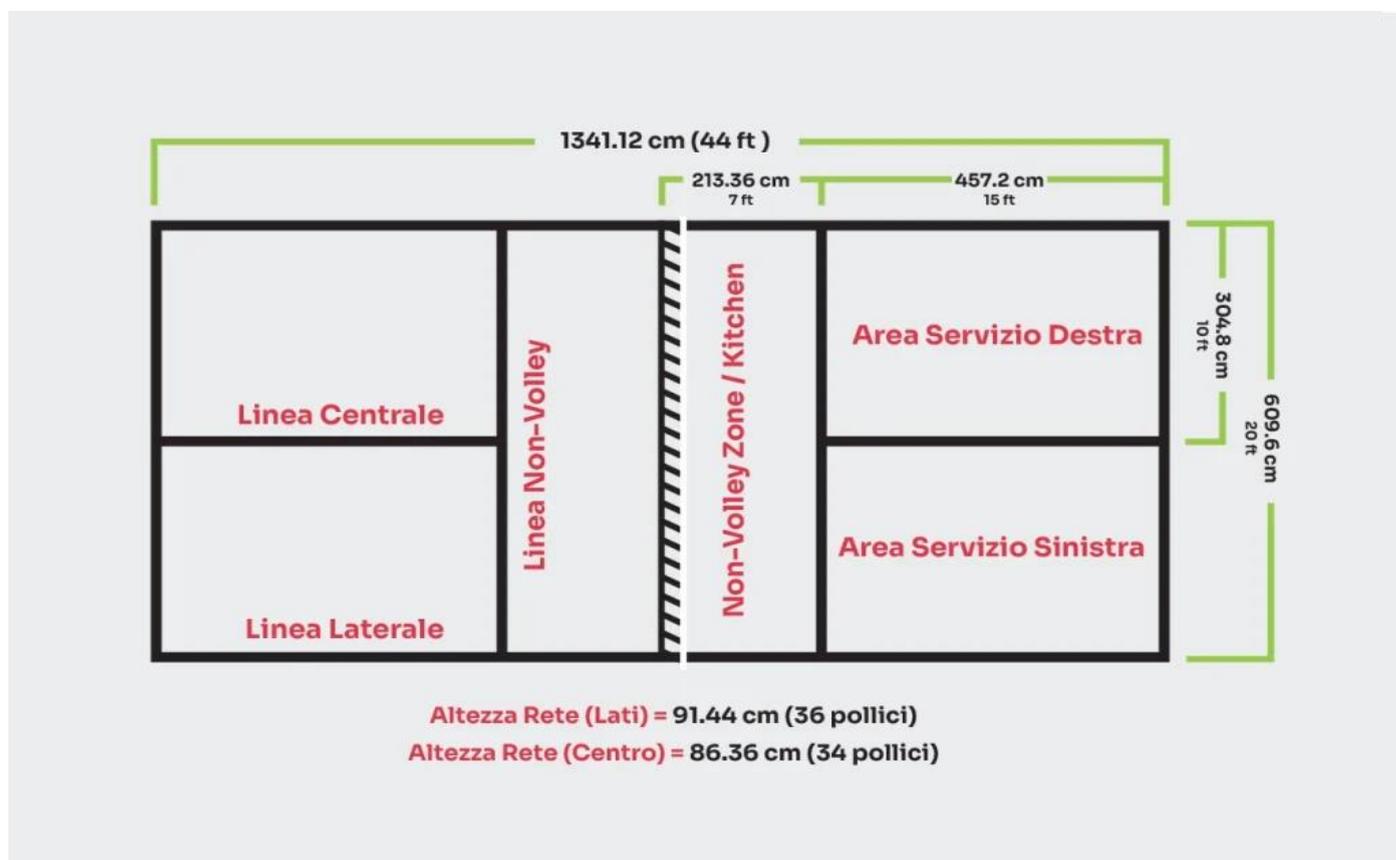
- **Linee di fondo (baselines):** parallele alla rete, poste alle estremità.
- **Linee laterali (sidelines):** perpendicolari alla rete su ciascun lato.

2. Zona di Non-Volée (NVZ):

- Area specifica a **2,13 m (7 piedi)** dalla rete su entrambi i lati.
- Le linee che delimitano questa zona ne fanno parte.

3. Aree di Servizio:

- Divise da una **linea centrale** (centerline).
- **Area destra/pari** e **area sinistra/dispari** definite rispetto alla posizione di fronte alla rete.



2.C - La Rete

1. **Materiale:** Tessuto a rete che impedisca il passaggio della palla.

- La lunghezza netta dovrebbe essere di almeno 6,63 metri che si estendono da un palo all'altro.
- L'altezza netta dal bordo inferiore della rete alla parte superiore dovrebbe essere di almeno 76,2 cm.

2. **Dimensioni:**

- **Larghezza** tra i pali: 6,71 m +/- 2,54 cm
- Altezza netta: 86,36 cm al centro; 91,44 cm ai margini. La tolleranza è per entrambe +/- 0,635 cm.

3. **Struttura:**

- Una cinghia centrale è consigliata per la rete permanente per consentire una facile regolazione
- Bordo superiore con nastro bianco largo 5,00–5,50 cm.
- Palo massimo: diametro 7,62 cm.

2.D - La Palla

La palla con **fori più grandi**, viene utilizzata per il gioco **indoor**, quella nella foto a destra con **fori più piccoli**, per il gioco **outdoor**. I colori possono variare.



1. **Design:**

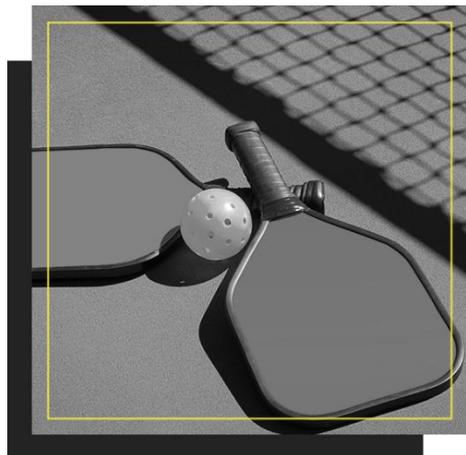
- **Fori:** da 26-28 per le palle da indoor, 40 per le palle da outdoor, circolari.
- Deve riportare il nome/logo del produttore e devono essere nell'elenco delle palle approvate

2. **Dimensioni e Peso:**

- **Diametro:** 7,29 – 7,54 cm.
- **Peso:** 22,1 – 26,5 g.

3. **Rimbalzo:** Tra 76,2 e 86,4 cm se fatta cadere da **198,1 cm** su una superficie dura (es. granito).

2.E - La Racchetta (Paddle)



Materiale: Rigido e non comprimibile con una superficie di impatto della racchetta che non deve contenere laminazioni, fori, crepe o rientranze che ne alterino la superficie di impatto

1. Dimensioni:

- **Lunghezza + larghezza:** max 60,96 cm.
- **Lunghezza:** max 43,18 cm.

2. Alterazioni Consentite:

- Nastro protettivo, modifiche impugnatura, nastro di piombo, decalcomanie limitate (non possono estendersi oltre 2,54 centimetri sopra la parte superiore dell'impugnatura, né più di 1,27 centimetri all'interno del bordo esterno di una racchetta o, se è presente una protezione del bordo, 1,27 centimetri all'interno della protezione del bordo)
- Gli **unici segni scritti a mano consentiti** sulla superficie di gioco della racchetta devono essere esclusivamente per **scopi identificativi**, come: nome, firma, numero di telefono, indirizzo email, **Autografi**.

3. Superfici Vietate:

- Materiali che aumentano il grip (vernici, gomma, carta vetrata).
- Parti mobili o rimovibili che alterano peso o dinamica della palla.

2.F - Approvazione e Autorizzazione dell'Equipaggiamento

Requisiti, processi e standard necessari per garantire che l'equipaggiamento utilizzato nel torneo (ad esempio racchette, palline, reti) sia conforme alle regole ufficiali e approvato dagli organismi competenti. Può includere:

1. Approvazione dell'Equipaggiamento:

- Tutti gli strumenti utilizzati durante il gioco devono essere approvati dall'autorità regolatrice.
- Questo assicura che l'equipaggiamento rispetti standard specifici per mantenere l'integrità e l'equità del gioco.

2. Autorizzazione:

- L'equipaggiamento deve essere testato e certificato, se necessario.
- Solo i materiali autorizzati possono essere utilizzati nei tornei ufficiali.

3. Controllo durante il torneo:

- Gli arbitri o il Direttore del torneo possono controllare l'equipaggiamento per verificare che sia conforme alle regole.
- Equipaggiamenti non conformi possono essere banditi, e i giocatori potrebbero incorrere in penalità.

2.G - L'Abbigliamento

1. **Sicurezza:** L'abbigliamento non deve creare distrazione (simile al colore della pallina) e le grafiche, insegne, immagini o scritte sull'abbigliamento devono essere di **buon gusto**.
2. **Calzature:** Devono essere non marcanti e non dannose per la superficie.

3. **Violazioni:** Il direttore del torneo può richiedere il cambio di abbigliamento, pena la **perdita dell'incontro**. Se viene richiesto un cambio di abbigliamento, viene concesso un **time-out non addebitabile** (quindi non conta contro i time-out disponibili del giocatore).

CASISTICA

1. Situazioni legate alla Rete

☞ **Rete non tesa correttamente:**

- *Se durante il gioco la palla viene influenzata da una rete troppo lenta o cadente, l'arbitro può richiedere di **ripetere il punto**.*
- ***Soluzione:** Il problema va risolto prima di continuare.*

☞ **La palla colpisce il nastro della rete e cade nella zona di servizio corretta:**

- ***Valido:** Se durante il servizio la palla tocca il nastro della rete ma atterra nella zona di servizio corretta, il servizio è valido.*

☞ **La palla colpisce il palo della rete:**

- ***Non valido:** Se la palla tocca il palo della rete o esce fuori dal campo, il giocatore/coppia perde lo scambio.*

2. Situazioni legate alla Zona di Non-Volée (NVZ)

☞ **Giocatore entra nella NVZ dopo una volée:**

- ***Fallosa:** È fallo se un giocatore colpisce la palla al volo (senza rimbalzo) e poi entra o tocca con qualsiasi parte del corpo la zona di non-volée.*

☞ **Giocatore in equilibrio sulla linea della NVZ:**

- ***Fallosa:** Se, durante la volée, un giocatore tocca la **linea della NVZ** con il piede, è fallo.*
- ***Nota:** La linea fa parte della NVZ.*

☞ **Rimbalzo in NVZ:**

- ***Regolare:** Se la palla rimbalza nella NVZ, può essere colpita anche stando all'interno della NVZ, L'importante è **non colpire al volo**.*

3. Situazioni legate al Servizio

☞ **Errore di servizio:**

- *La palla viene servita e:*
 - *Tocca la rete e **non atterra nella zona corretta**.*
 - *Atterra fuori dalla zona di servizio.*
 - *Se la palla colpisce il palo della rete*
- ***Risultato:** Servizio falloso.*

☞ **Servizio oltre la linea di fondo:**

- *Il giocatore serve con almeno un piede oltre la linea di fondo.*
- ***Fallosa:** Il servizio non è valido.*

☞ **Ordine di servizio errato:**

○ **Errore notato durante lo scambio**

- *Se l'errore viene individuato mentre lo scambio è ancora in corso, **il gioco prosegue normalmente**.*
- *Non è possibile intervenire o correggere l'errore durante lo scambio interrompendo il gioco.*

○ **Errore scoperto dopo lo scambio**

- *L'arbitro (o i giocatori, in assenza di arbitro) correggono l'errore:*
 - *Si ripristina l'ordine di servizio corretto.*
 - *I punteggi restano invariati.*
 - *Il giocatore che avrebbe dovuto servire inizialmente assume il servizio al punto successivo.*
- *Lo scambio appena concluso è **valido** e il punto viene assegnato normalmente.*
- **Conseguenze**
 - *Non ci sono penalità o sanzioni per l'errore di servizio, purché venga corretto non appena notato.*
 - *L'arbitro aggiorna il foglio di punteggio per riflettere l'ordine di servizio corretto.*
- **Nota: perché non si interrompe lo scambio?**
 - ***Equità:** Interrompere lo scambio potrebbe svantaggiare una delle due squadre, specialmente se l'interruzione avviene in un momento cruciale.*
 - ***Fluidità di gioco:** L'obiettivo è garantire il proseguimento del gioco senza pause non necessarie.*
 - ***Applicazione pratica:** È più semplice e coerente correggere l'errore **dopo lo scambio**, poiché fermare il gioco potrebbe creare confusione o controversie.*

4. Situazioni legate alla Palla

☞ **Palla deformata o danneggiata:**

- *Durante il gioco, la palla si deforma o si rompe.*
- ***Soluzione:** Il punto viene interrotto e ripetuto con una nuova palla.*

☞ **Palla tocca una superficie esterna:**

- *La palla rimbalza su una superficie esterna (es. fuori dal campo).*
- ***Risultato:** l'avversario vince lo scambio.*

☞ **Palla bloccata o fermata:**

- *Un giocatore impedisce intenzionalmente il movimento della palla, ad esempio bloccandola con la racchetta o il corpo.*
- ***Risultato:** Azione fallosa l'avversario vince lo scambio.*

5. Situazioni legate alla Racchetta

☞ **Racchetta non conforme:**

- *La racchetta presenta materiali vietati o non rispetta le misure massime (es. superficie riflettente o sporgenze).*
- ***Risultato:** Il giocatore può essere sanzionato o perdere l'incontro.*

☞ **Parte rimovibile si stacca:**

Con Arbitro:

- **Parte rimovibile si stacca senza influenzare lo scambio:**
 - *Se una parte (es. nastro protettivo, grip, ecc.) si stacca, ma non interferisce con il gioco né altera il normale svolgimento dello scambio, **il gioco continua normalmente.***
- **Parte rimovibile interferisce con lo scambio:**
 - *Se la parte staccata tocca la palla, il campo o un giocatore avversario, si considera un'interferenza e l'arbitro assegna all'avversario la vittoria dello scambio.*
 - *Questa regola è applicabile perché l'attrezzatura deve essere conforme e non creare situazioni di gioco scorrette.*
- **Parte rimovibile si stacca e interrompe il flusso di gioco:**

- *L'arbitro può interrompere lo scambio e ordinare di **ripetere il punto**, se ritiene che la parte staccata abbia causato una distrazione significativa o abbia compromesso l'equità del gioco.*

Senza Arbitro:

*In assenza di un arbitro, la situazione è regolata in base al **buon senso tra i giocatori**:*

- **Nessuna interferenza:**
 - *Se la parte rimovibile si stacca, ma non influenza lo scambio, i giocatori possono continuare a giocare senza interruzioni.*
- **Interferenza evidente:**
 - *Se la parte staccata interferisce (tocca la palla, il campo o un avversario), si dovrebbe concordare di assegnare la vittoria dello scambio all'avversario del giocatore con la racchetta difettosa.*
- **Disaccordo:**
 - *In caso di disaccordo sulla decisione, il punto può essere ripetuto per mantenere l'equità.*

6. Situazioni legate all'Abbigliamento

☞ **Abbigliamento inappropriato:**

- *Grafica, disegni o scritte sull'abbigliamento che risultano **offensivi** o non di buon gusto.*
- **Soluzione:** *Il giocatore deve cambiare indumenti, pena la perdita dell'incontro.*

☞ **Scarpe che danneggiano il campo:**

- *Scarpe con soles che lasciano segni o danneggiano la superficie del campo.*
- **Soluzione:** *Il giocatore deve cambiare calzature.*

7. Situazioni di Gioco Generale

☞ **Interferenza esterna:**

- *Un elemento esterno (es. oggetto, spettatore) interferisce con il gioco.*
- **Soluzione:** *Il punto viene ripetuto.*

☞ **Giocatore si muove fuori dal campo:**

- *È lecito muoversi **fuori dai limiti** del campo per giocare una palla, purché questa non tocchi prima una superficie esterna.*

☞ **Giocatore colpisce il corpo avversario:**

- *Se la palla colpisce l'avversario (non la racchetta) prima di toccare il campo:*
- **Risultato:** *Punto al giocatore che ha colpito.*

TITOLO III – DEFINIZIONI

Ecco uno **schema organizzato** delle definizioni del **Regolamento Tecnico Sportivo (3.A.1 - 3.A.48)** suddivise per categorie di riferimento per facilitare la comprensione.

1. Componenti del Gioco e Aree del Campo

Codice	Termine	Descrizione
3.A.1	Palla in Gioco (Ball In Play)	Il periodo di tempo in cui si gioca uno scambio, che inizia quando la palla viene colpita per effettuare il servizio e termina quando la palla diventa morta.
3.A.4	Campo (Court)	L'area all'interno delle dimensioni esterne delle linee di base e delle linee laterali.
3.A.22	Zona Non-Volée (Non-Volley Zone, NVZ)	Area di 7 piedi adiacente alla rete e specifica per ciascun lato del campo. Tutte le linee che delimitano la NVZ fanno parte della NVZ. La NVZ è bidimensionale e non si eleva sopra la superficie di gioco.
3.A.25	Testa della Racchetta (Paddle Head)	Parte della racchetta escluso il manico.
3.A.26	Oggetto Permanente (Permanent Object)	Oggetto sul o vicino al campo che può interferire, soffitto, pareti, recinzioni, impianti di illuminazione, pali della rete (comprese le gambe, i cavi, i bracci, le gambe o altre strutture di supporto), tribune, sedili degli spettatori e ufficiali di gara (arbitro e giudici di linea).
3.A.27	Piano della Rete (Plane of the Net)	Piano verticale immaginario che si estende oltre la rete.
3.A.28	Superficie di Gioco (Playing Surface)	Campo e area circostante designata per il gioco.
3.A.34	Campo Destro/Pari (Right/Even Court)	La zona di servizio sul lato destro del campo quando si guarda la rete.
3.A.18	Campo Sinistro/Dispari (Left/Odd Court)	La zona di servizio sul lato sinistro del campo quando si guarda la rete.
3.A.39	Zona di Servizio (Service Court)	L'area su entrambi i lati della linea centrale, comprese la linea centrale, la linea laterale e la linea di fondo, escluse le linee della zona non-volley (NVZ).
3.A.40	Area di Servizio (Serving Area)	L'area dietro la linea di fondo e tra le estensioni immaginarie della linea centrale del campo e ciascuna linea laterale.

2. Ruoli e Posizioni dei Giocatori

Codice	Termine	Descrizione
3.A.13	Primo Server, Primo Battitore (First Server)	Nel doppio, il giocatore che serve dalla zona di servizio destra/pari dopo un cambio di servizio.
3.A.31	Ricevitore (Receiver)	Giocatore posizionato diagonalmente opposto al server per ricevere il servizio. Nel doppio, il ricevitore corretto è determinato dalla posizione corretta diagonalmente opposta al server corretto, basandosi sul punteggio e sulla posizione iniziale dei giocatori nella partita. (vedi 3.A.38)

Codice	Termine	Descrizione
3.A.36	Secondo Server, Secondo Battitore (Second Server)	Nel doppio, il partner del primo battitore. Il secondo battitore serve dopo che il primo battitore perde il servizio.
3.A.38	Server (Battitore)	Giocatore che inizia uno scambio servendo la palla. Nel doppio, il battitore corretto è determinato dalla posizione corretta in base al punteggio e alla posizione iniziale dei giocatori nella partita. Se a inizio partita era posizionato a destra sul punteggio della squadra pari deve battere da destra, sul punteggio della squadra dispari deve battere da sinistra; se a inizio partita era posizionato a sinistra sul punteggio pari della squadra deve battere a sinistra, sul punteggio dispari della squadra deve battere a destra.
3.A.42	Battitore Iniziale (Starting Server)	Per ciascuna squadra doppia, il giocatore designato per servire per primo all'inizio del gioco. (game). Nei tornei di doppio, il battitore iniziale deve indossare una forma visibile di identificazione determinata dal direttore del torneo (braccialetto o altro segno identificativo)
3.A.47	Giocatore in Sedia a Rotelle (Wheelchair Player)	Qualsiasi persona, con o senza disabilità, che gioca in sedia a rotelle. La sedia a rotelle è considerata parte del corpo del giocatore.

3. Azioni e Tecniche di Gioco

Codice	Termine	Descrizione
3.A.2	Trattenuta (Carry)	Colpire la palla in modo che non rimbalzi via dalla racchetta. ma venga portata lungo la superficie della racchetta.
3.A.5	Diagonale (Cross-Court)	Il campo diagonalmente opposto rispetto a quello da cui è stata colpita la palla l'ultima volta.
3.A.15	Colpo a Terra (Groundstroke)	Un colpo effettuato dopo che la palla ha rimbalzato.
3.A.21	Momento (Momentum)	Proprietà del corpo in movimento dopo una volée. L'atto di colpire con una volée produce uno slancio che termina quando il giocatore recupera l'equilibrio e il controllo del proprio movimento o smette di muoversi verso la zona non-volley
3.A.24	Regolazioni dell'Impugnatura (Paddle Grip Adjustments)	Dispositivi non meccanici che modificano la dimensione dell'impugnatura o stabilizzano la mano sull'impugnatura.
3.A.37	Servizio (Serve)	Il colpo iniziale della palla con la racchetta per avviare lo scambio.
3.A.46	Volée (Volley)	Durante uno scambio, un colpo alla palla effettuato in aria prima che questa rimbalzi.

4. Regole e Violazioni

Codice	Termine	Descrizione
3.A.6	Palla Morta (Dead Ball)	Una palla che non è più in gioco.
3.A.8	Doppio Rimbalzo (Double Bounce)	Quando la palla rimbalza due volte su un lato prima di essere restituita.

Codice	Termine	Descrizione
3.A.9	Doppio Colpo (Double Hit)	Colpire la palla due volte prima di restituirla.
3.A.12	Errore (Fault)	Una violazione delle regole che comporta una palla morta e/o la fine dello scambio.
3.A.16	Ostacolo (Hinder)	Qualsiasi elemento o evento transitorio non causato da un giocatore che incide negativamente sul gioco (esclusi oggetti permanenti). Es: Palline, insetti, materiale estraneo, giocatori o ufficiali su un altro campo che, a giudizio dell'arbitro, hanno influenzato la capacità di un giocatore di giocare la palla.
3.A.17	Estensione Immaginaria (Imaginary Extension)	Termine usato per descrivere dove si estenderebbe una linea se proiettata oltre il suo punto finale attuale. Giocatori e arbitri devono immaginare dove la linea si estenderebbe al di là dei confini dell'area di gioco.
3.A.19	Chiamata di Linea (Line Call)	Dichiarazione o gesto per indicare che una palla è fuori. Le chiamate di linea riguardano solo la palla e il suo atterraggio rispetto alle linee del campo. Non includono falli della zona non-volée o del piede al servizio
3.A.29	Linguaggio Scurrile (Profanity)	Parole, frasi o gesti considerati normalmente inappropriati in contesti "educati" o davanti ai bambini. Es. Parole volgari o esclamazioni comunemente considerate offensive.
3.A.41	Cambio di Servizio (Side Out)	L'assegnazione del servizio alla squadra avversaria dopo che un giocatore singolo o una squadra doppia perde il proprio servizio.

5. Arbitraggio e Ufficiali di Gara

Codice	Termine	Descrizione
3.A.19	Chiamata di Linea (Line Call)	Dichiarazione o gesto per indicare che una palla è fuori. Le chiamate di linea riguardano solo la palla e il suo atterraggio rispetto alle linee del campo. Non includono falli della zona non-volée o del piede al servizio, usata dagli ufficiali di gara.
3.A.23	Team Arbitrale (Officiating Team)	Il personale sotto la guida dell'arbitro capo del torneo, che può essere presente sul campo o fuori dal campo, compresi arbitri principali e secondari, arbitro per il monitoraggio, arbitro per la revisione video e giudici di linea.
3.A.44	Avvertimento Tecnico (Technical Warning)	Avvertimento dell'arbitro per una violazione comportamentale, dato a un giocatore o una squadra. Non vengono assegnati né tolti punti. Viene registrato.
3.A.45	Avvertimento Verbale (Verbal Warning)	Avvertimento verbale dell'arbitro per una violazione comportamentale. Un singolo avvertimento verbale può essere emesso a ciascuna squadra una volta per partita (soft warning), non viene registrato.

6. Penalità e Sanzioni

Codice	Termine	Descrizione
3.A.10	Espulsione (Ejection)	Una violazione comportamentale così grave da richiedere l'espulsione dal torneo da parte del direttore del torneo. Il giocatore può rimanere nel luogo del torneo ma non può più giocare.

Codice	Termine	Descrizione
3.A.11	Allontanamento (Expulsion)	Una violazione comportamentale così grave da vietare al giocatore di partecipare a qualsiasi match attuale e futuro del torneo. Il giocatore deve lasciare immediatamente il luogo del torneo e non può più tornarvi per la durata dello stesso.
3.A.14	Forfait	Assegnazione di un game o del match all'avversario a causa di violazione delle regole e secondo la gravità.
3.A.43	Fallo Tecnico (Technical Foul) (disciplinare)	Valutazione dell'arbitro per una violazione comportamentale che comporta la rimozione di un punto dal punteggio della squadra colpevole (a meno che il loro punteggio sia zero, nel qual caso viene aggiunto un punto al punteggio della squadra avversaria). Un fallo tecnico viene emesso se è stato già emesso un avvertimento tecnico e ne è richiesto un secondo

7. Progressione del Gioco e Punteggio

Codice	Termine	Descrizione
3.A.20	Palla Viva (Live Ball)	Periodo che inizia con la chiamata del punteggio e termina quando la palla è morta.
3.A.30	Scambio (Rally)	Gioco continuo dopo il servizio e prima di un errore o una distrazione.
3.A.32	Ripetizione (Replay)	Qualsiasi scambio che viene ricominciato per qualsiasi motivo, senza l'assegnazione di un punto o un cambio di battitore.
3.A.35	Secondo Servizio (Second Serve)	Nel doppio, termine che descrive la condizione in cui la squadra al servizio perde il primo dei due servizi assegnati.
3.A.48	Rinuncia (Withdrawal)	Richiesta di un giocatore/squadra di essere rimosso da qualsiasi partita futura in un tabellone specifico.

8. Condizioni di Gioco e Altre Definizioni

Codice	Termine	Descrizione
3.A.3	Coaching	Comunicazione di qualsiasi informazione (verbale, non verbale o elettronica) da qualcuno che non sia il partner del giocatore, che un giocatore o una squadra può utilizzare per ottenere un vantaggio o evitare una violazione delle regole.
3.A.7	Distrazione (Distraction)	Azioni fisiche di un giocatore che non sono comuni nel gioco e che, a giudizio dell'arbitro, interferiscono con la capacità o concentrazione dell'avversario nel colpire la palla (es. fare rumori forti, pestare i piedi o agitare la racchetta in modo distraente etc)
3.A.16	Ostacolo (Hinder)	Qualsiasi elemento o evento transitorio non causato da un giocatore che incide negativamente sul gioco (esclusi oggetti permanenti). Es: Palline, insetti, materiale estraneo, giocatori o ufficiali su un altro campo che, a giudizio dell'arbitro, hanno influenzato la capacità di un giocatore di giocare la palla.
3.A.33	Ritiro (Retirement)	Decisione di interrompere la partita assegnando la vittoria all'avversario.

TITOLO IV - SERVIZIO E PUNTEGGIO

4.A - Il Servizio

1. Chiamata del punteggio

- Il punteggio deve essere chiamato **ad alta voce** prima del servizio.

2. Posizionamento del servizio

- Il battitore serve **diagonale** verso l'area opposta.
- La palla deve:
 - Passare sopra la rete (può toccarla).
 - Superare la zona di non-volée **compresa la linea che delimita**.
 - Atterrare sul campo di servizio corretto.

3. Tocchi non validi

- Se la palla colpisce:
 - Il compagno di gioco del ricevitore → **punto per la squadra al servizio**.

4. Posizione dei piedi durante il servizio

- Al momento del servizio:
 - **Entrambi i piedi** dietro la linea di fondo.
 - Nessun piede sopra/all'interno della linea di fondo.
 - Nessun piede fuori dall'estensione immaginaria della linea laterale/centrale.
- In **sedia a rotelle**: entrambe le ruote posteriori devono rispettare le regole di posizionamento.

5. Servizio al volo

- **Rilascio della palla**:
 - Sia con la mano che con la racchetta.
 - Deve essere **visibile** al ricevitore e all'arbitro.
 - Eccezione: Il battitore può lasciare che la palla **rotoli naturalmente dalla faccia della racchetta per gravità**.
 - Quando il rilascio della palla non è visibile è prevista la **ripetizione del servizio**.
- **Colpo della palla**:
 - Movimento dal **basso verso l'alto**.
 - La racchetta non deve superare il punto più alto del polso.
 - Contatto con la palla **sotto la vita**.

6. Servizio in Drop (con rimbalzo)

- La palla può rimbalzare prima di essere colpita:
 - Fuori o dentro il campo
 - Nessun limite all'altezza o al numero di rimbalzi.
 - Non spingere/lanciare la palla verso il basso o verso l'alto.

7. Replay o fault durante il servizio

Partite Arbitrate (Officiated Play)

- **Quando l'arbitro non è sicuro della violazione:**
 - L'arbitro può chiamare un **Replay** (ripetizione del punto), purché la chiamata avvenga prima che il servizio venga restituito.
 - Questo accade quando l'arbitro non è certo che i requisiti del servizio siano stati soddisfatti.
- **Quando l'arbitro è sicuro della violazione:**
 - L'arbitro chiamerà un **Fault** (errore), a meno che la violazione non riguardi la regola del rilascio della palla non visibile.
 - Se l'arbitro è certo che il servizio non rispetti uno dei requisiti, dichiarerà un fault.

Partite Non Arbitrate (Non-Officiated Play)

- **Chi prende le decisioni: Il ricevitore** determina se ci sono violazioni relative a
 - Manipolazione dello spin (effetto impartito prima del servizio).
 - Rilascio della palla non visibile.

Il ricevitore può chiamare un **Replay**, ma solo prima che il servizio venga restituito.

- **Limitazioni del ricevitore:**
 - Il ricevitore **non può chiamare replays o faults** per violazioni relative al movimento del servizio (es. traiettoria del paddle).

Violazioni del Movimento di Servizio (Service Motion Violations) e decisioni

Regola	PARTITE ARBITRATE (OFFICIATED PLAY)	PARTITE NON ARBITRATE (NON-OFFICIATED PLAY)
	Arbitro non certo della violazione	Arbitro certo della violazione
SERVIZIO IN VOLÉE		
Nessun arco ascendente	Ripetizione	Fallo
Testa della racchetta sopra il polso	Ripetizione	Fallo
Contatto sopra la vita	Ripetizione	Fallo
Spin impartito	Ripetizione	Fallo
Rilascio non visibile	Ripetizione	Ripetizione
SERVIZIO A RILASCIO (DROP SERVE)		
Rilascio non effettuato con una mano sola o non dall'altezza senza aiuto	Ripetizione	Fallo
Palla spinta verso l'alto o verso il basso	Ripetizione	Fallo
Spin impartito	Ripetizione	Fallo
Rilascio non visibile	Ripetizione	Ripetizione

4.B - Posizioni dei Giocatori

1. Determinazione delle posizioni

- Le posizioni a inizio game determinano da quale lato il giocatore batterà sui propri punti pari e di conseguenza i suoi punti dispari.
- **Nel singolare** se il punteggio del battitore è pari batterà da destra, se dispari batterà da sinistra.

- **Nel doppio** il giocatore che a inizio game si posiziona a destra (ha il segno di riconoscimento) comincerà tutti i punti pari della sua squadra a destra e i punti dispari a sinistra; il compagno che si posiziona a sinistra comincerà tutti i punti pari della squadra a sinistra e i punti dispari a destra.

NB: nel normale svolgimento del gioco questo aspetto è in automatico, ma saperlo è utile per un eventuale controllo delle posizioni.

2. Singolare

- **Punteggio pari:** servizio da destra.
- **Punteggio dispari:** servizio da sinistra.
- Quando il servitore perde lo scambio o commette un errore, avviene un **side out** e il servizio passa all'avversario che **inizia a servire in base al proprio punteggio.**

3. Doppio

- **Inizio del gioco:** solo un giocatore serve → "Battitore 2", con segno di riconoscimento, e risponde il ricevitore anch'esso con segno di riconoscimento.
- **Dopo un side out** il servizio inizia sempre dal **lato destro del campo** indipendentemente dal giocatore che inizierà il servizio (nominato battitore 1) che è quello che si trova nel lato destro del proprio campo.
- **Dopo che il servizio è iniziato** (primo servizio dopo il side out che deve cominciare da destra) le posizioni sono determinate **dal punteggio del giocatore che deve battere** e quindi dalla posizione assunta a inizio game (se era a dx e il punteggio della squadra è pari servirà da dx, se era a sx e il punteggio della squadra è pari servirà da sx).
- Alternanza:
 - **Servitore 1** serve fino a quando non perde uno scambio o viene dichiarato un errore (fault).
 - **Servitore 2** serve successivamente (cambiando eventualmente la sua posizione in base al suo punteggio) fino a quando non perde uno scambio o viene dichiarato un errore (fault) e avviene un **side out** e il servizio passa all'avversario, i giocatori che hanno appena perso il servizio rimangono nelle posizioni finali (se il servitore 2 ha perso lo scambio servendo da sinistra il suo compagno dopo il side out risponderà da destra)
- (Nuova) 4.B.3.a – Rally Scoring (Regola Provvisoria)
 - Solo un giocatore della squadra serve prima che si verifichi un **side-out** e il servizio passi all'avversario; alterna la posizione del servizio destra/sinistra fino a che perde lo scambio o la sua squadra commette un fallo. Ad ogni side-out cambia anche il battitore della squadra, se nel servizio precedente aveva battuto A ora batterà B.
- **Cambio di campo:** in base al punteggio della squadra e al formato della partita

N.B. L'identificazione del battitore iniziale non si limita alla prima squadra che serve nel match, ma si applica a ogni partita (game) all'interno del match. Ogni volta che una nuova partita inizia (sia nel contesto di un formato "best of three" che in un singolo gioco), **il battitore iniziale di ciascuna squadra deve essere chiaramente identificato.**

Ecco come funziona il concetto di **identificazione del battitore iniziale:**

1. **Per ciascuna partita (game):** Ogni squadra deve avere un giocatore identificato come "battitore iniziale" per quella partita. Questo vale indipendentemente dal fatto che la squadra serva o riceva all'inizio del gioco.
2. **Cambio di battitore nel match:** Se un match comprende più partite (ad esempio, in un formato "al meglio di 3"), i giocatori possono alternarsi nel ruolo di battitore iniziale in ogni partita, ma devono essere identificati prima dell'inizio di ogni nuova partita.

3. **Regola chiara:** Il contrassegno per il battitore iniziale (ad esempio, una fascia o un segno sul polso) deve essere visibile durante il gioco per evitare confusione. Questa regola mira a facilitare il rispetto delle sequenze di servizio corrette e a evitare dispute.

Quindi, in pratica, ogni partita inizia con un battitore iniziale designato per ciascuna squadra. Non c'è un "battitore n. 2" all'inizio e fisso, ma il ruolo può cambiare da una partita all'altra.

4. Posizione dei compagni

- Nessuna restrizione di posizione tranne per il battitore.
- Prima del servizio qualsiasi giocatore può chiedere: punteggio, battitore/ricevitore corretto, posizione

SPIEGAZIONE

A inizio game A1 si posiziona a dx (con riconoscimento) e A2 a sx

La posizione iniziale non fissa chi serve sui punti pari o dispari.

- Ogni giocatore si alterna tra destra e sinistra dopo ogni punto segnato dalla propria squadra.
- Dopo un **side-out**, la posizione al momento determina chi sarà battitore 1 (lato destro) e battitore 2 (lato sinistro)

alla conclusione del game, risulterà che:

1. **A1** avrà sempre servito dai punti pari **partendo dal lato destro**.
2. **A2** avrà sempre servito dai punti pari **partendo dal lato sinistro**.

Perché accade?

Questo avviene perché:

1. **Le posizioni sul campo sono determinate dal punteggio della squadra:**
 - **Punteggio pari:** Il servizio parte sempre dal lato destro.
 - **Punteggio dispari:** Il servizio parte sempre dal lato sinistro.
2. Durante il gioco:
 - Ogni volta che la squadra segna un punto sul servizio, i giocatori **si scambiano di posizione**.
 - Tuttavia, il giocatore che serve da **destra sui punti pari** sarà sempre lo stesso per quella squadra.
3. Dopo un **side-out**, la numerazione (battitore 1 e 2) si riassegna, ma le posizioni relative rispetto al punteggio rimangono consistenti.

CASISTICA

Il Battitore 2 deve spostarsi nella posizione del Battitore 1?

No, il Battitore 2 non deve necessariamente spostarsi nella posizione del Battitore 1.

La posizione del Battitore 2 dipende solo dal punteggio della squadra al momento del servizio.

Se durante lo scambio precedente il Battitore 2 si trovava già nella posizione corretta in base al punteggio e alla scelta iniziale nel game della sua posizione, non è necessario che si sposti.

Situazione: posizione a inizio game: A1 a dx con riconoscimento (sul pari servirà da destra e sul dispari da sx) e A2 a sx (sul pari servirà da sx e sul dispari da dx)

- *Punteggio: 3-2 per la squadra A.*
Il Battitore 1 (A1), servendo da sx, ha appena perso uno scambio, quindi il servizio passa al Battitore 2 (A2).

Determinazione del lato del servizio:

○ **Punteggio dispari (3):**

*Il Battitore 2 (A2), in base alla sua posizione a inizio game, deve servire dal lato **destra/pari** del campo.*

- *Se A2 si trova sul lato sinistro/dispari, deve spostarsi.*
- *Se A2 si trova sul lato destro/pari, non deve spostarsi.*

Dopo il servizio:

- *Se la squadra A vince il punto e il punteggio diventa **4-2 (pari)**:*
 - *Il Battitore 2 (A2) alterna lato e serve ora dal lato **sinistro/dispari**.*

Situazione: posizione a inizio game: A1 a dx, con riconoscimento (sul pari servirà da destra) e A2 a sx (sul pari servirà da sinistra e sul dispari da destra)

- *Il Battitore 1 (A1) ha appena vinto lo scambio e il suo punteggio arriva a 4, da che lato il battitore A1 deve servire?*
- *il giocatore A1 deve servire da destra.*

Regola applicabile:

- *Quando A1 vince un punto e il suo punteggio è pari (ad esempio 4, 6, 8, ecc.), A1 deve servire dal lato **destra/pari** del campo.*
- *Se invece il punteggio fosse dispari (ad esempio 1, 3, 5, ecc.), A1 deve servire dal lato **sinistro/dispari**.*
- *A2 invece l'esatto contrario, se ha cominciato il game a sinistra, nella dinamica del gioco, deve battere a sinistra i punti pari e a destra i dispari*

Analisi della situazione:

Side out

La squadra A ha appena ricevuto ricevuto il servizio (la palla è passata alla sua squadra):

- *Il servizio inizia **sempre dal lato destra/pari**, essendo il punteggio pari (4) il giocatore che si deve trovare nella parte destra del campo è A1 ossia il giocatore che a inizio game era posizionato a dx e ha il segno di riconoscimento.*

Punteggio dopo il primo punto vinto

Il tuo punteggio ora è 5 (dispari):

- *Poiché il punteggio è **dispari**, A1 deve cambiare il lato del campo e servire da lì per il punto successivo.*

Situazione: Servizi Successivi nella stessa squadra : posizione a inizio game: A1 a dx con segno di riconoscimento (sul pari servirà da dx e sui dispari a sx) e A2 a sx (sul pari servirà da sx e sul dispari da dx)

Punteggio: 1-0 per la squadra A

- *A1 serve dal lato **sinistro/dispari**.*
- *A1 vince un altro punto. Il punteggio è ora 2-0.*
- *Poiché il punteggio è pari, A1 serve dal lato **destra/pari**.*

Esito: *A1 perde il punto successivo. Ora il servizio passa al **Battitore 2 (A2)** e poiché il punteggio è pari (2), e a inizio game era posizionato a sx il **Battitore 2 (A2)** deve servire dal lato **sinistro/dispari**.*

Situazione: Inizio del Servizio dopo un Side Out : posizione a inizio game: B1 a dx con segno di riconoscimento (sul pari servirà da destra) e B2 a sx (sul pari servirà da sinistra e sul dispari da destra)

La squadra B ottiene il servizio (side out).

- *Punteggio: 0-3 (pari per la squadra).*

Il giocatore che si trova a dx è il Battitore 1 (B1) deve servire dal lato **destra/pari.**

*Dopo un side out, il primo servizio parte sempre dalla **destra/pari** per garantire coerenza.*

Cosa succede dopo il primo servizio?

- **Se B1 vince il punto** il punteggio diventa **1-3 (dispari)**:
 - *Il secondo servizio di B1 partirà dal lato sinistro/dispari, perché ora il punteggio è dispari.*
- **Se B1 perde il punto**:
 - *Il servizio passa al **Battitore 2 (B2)**, che inizierà a servire dal suo lato corretto in base al punteggio (1, dispari) ossia essendo a inizio game B2 sulla sinistra batterà tutti i suoi punti dispari dal lato destro/pari.*

Situazione con la regola provvisoria del rally scoring: Punto assegnato alla squadra che vince il rally

- **Scenario:**
 - Squadra A sta servendo con il punteggio di **3-2**.
 - Squadra B vince il rally.
- **Risultato:**
 - Squadra B segna un punto e il punteggio diventa **3-3**.
 - Il servizio passa alla Squadra B (side-out).

Situazione con la regola provvisoria del rally scoring: Punto decisivo (Game Point)

- **Scenario:**
 - La Squadra A ha **10 punti**, mentre la Squadra B ne ha **9**.
 - La Squadra B sta servendo e perde il rally.
- **Risultato:**
 - Si verifica un **side-out**, ma nessun punto viene assegnato alla Squadra A.
 - Il punteggio rimane **10-9** e il servizio passa alla Squadra A.
 - Per vincere il gioco, la Squadra A deve segnare il punto servendo.

GIOCATORE O POSIZIONE ERRATI (4.B.10)

1. Se il battitore e il ricevitore corretti si trovano nelle posizioni corrette quando il punteggio viene dichiarato, è **fallo per il giocatore che serve o riceve in modo errato**, anche se lo scambio viene completato prima che venga dichiarato il fallo. Il fallo deve essere chiamato prima del servizio successivo.
 - **ERRORE DI GIOCATORE:** *questa regola si applica quando i **giocatori corretti** (battitore e ricevitore) si trovano nelle **posizioni corrette** al momento della chiamata del punteggio, ma **un giocatore errato serve o riceve**. Anche se lo scambio viene completato, il fallo viene chiamato dopo e deve essere dichiarato prima del servizio successivo.*
 - Cosa significa:**
 - ✓ Il battitore e il ricevitore **corretti** si trovano nelle **posizioni corrette** in base al punteggio, ma:
 - a) **un giocatore diverso dal battitore corretto serve.**
 - b) **un giocatore diverso dal ricevitore corretto risponde.**
 - Gestione:**
 - se l'arbitro, prima del servizio, si accorge dell'errore può correggere senza penalità (Nota: non deve correggere se c'è stato un **cambio campo**, i giocatori hanno il tempo per essere responsabili delle loro posizioni e servire o ricevere in modo corretto, viene chiamato **immediatamente fallo** e assegnato il punto alla squadra non colpevole).
 - Se il gioco viene interrotto da un giocatore o lo scambio termina comunque il punto viene assegnato alla squadra **NON** colpevole:
 - ✓ **Se la squadra al servizio ha commesso il fallo**, viene incrementato di 1 il punteggio della squadra in ricezione. La squadra al servizio cambia il servitore ,se possibile, altrimenti c'è anche il cambio battuta (side out).
 - ✓ **Se la squadra in ricezione ha commesso il fallo**, viene incrementato di 1 il punteggio della squadra al servizio, il gioco continua normalmente.
 - ✓ **Tempo limite:** Il fallo deve essere chiamato prima che inizi lo scambio successivo.

N.B. per l'errore di giocatore l'**arbitro NON deve interrompere** lo scambio ma gestire il fallo alla fine, se interrompe lo scambio è annullato, favorendo così l'una o l'altra squadra, si deve

ripetere lo scambio nelle posizioni e con i giocatori corretti. Tutti i punti giocati prima della scoperta dell'errore rimangono validi.

2. Se il battitore o il ricevitore corretto **non si trovano nella posizione corretta** quando il punteggio viene dichiarato, l'arbitro o un giocatore possono interrompere lo scambio in corso per identificare l'errore di posizione o del giocatore, e lo scambio sarà ripetuto. Se il battitore corretto o il ricevitore corretto non si trovano nelle posizioni corrette quando il punteggio viene chiamato e lo scambio viene giocato fino alla fine, il risultato dello scambio rimarrà valido
- **ERRORE DI POSIZIONE:** *questa regola riguarda errori di posizione, non errori di giocatore, e spiega come gestire situazioni in cui il battitore corretto o il ricevitore corretto non si trovano nella posizione corretta al momento in cui il punteggio viene dichiarato*

Cosa significa:

- ✓ il battitore corretto o il ricevitore corretto **non si trovano nella posizione giusta** (pari o dispari) in base al punteggio e alle posizioni di inizio game:
 - a) **il battitore corretto serve ma lo fa dal lato errato in base al punteggio e posizione di inizio game**
 - b) **il ricevitore corretto è sul lato errato in base al punteggio e posizione di inizio game ma risponde al servizio** (se rispondesse il compagno, anche lui in posizione errata si rientra nel caso di giocatore errato, vedi sopra)

Gestione: dipende da **quando l'errore viene scoperto**

✓ **Caso 1: Errore scoperto prima del servizio**

Se l'arbitro o i giocatori si accorgono che un giocatore è in posizione errata **prima del servizio:** il gioco viene **interrotto immediatamente**, il giocatore corretto si sposta nella posizione corretta e il gioco prosegue; nessuna penalità o annullamento di punti (Nota: non deve correggere se c'è stato un **cambio campo**, i giocatori hanno il tempo per essere responsabili delle loro posizioni e servire o ricevere in modo corretto, lo scambio continua).

✓ **Caso 2 BATTITORE: Errore scoperto dopo lo scambio**

Se un giocatore serve dalla posizione sbagliata e l'errore viene scoperto **dopo che lo scambio è stato giocato**, allora:

se la squadra al servizio ha vinto lo scambio

- **L'ultimo punto segnato durante lo scambio viene annullato.**
- La posizione e l'ordine dei servitori vengono **corretti**, lo scambio ripetuto.
- I punti segnati **prima dell'errore** rimangono validi.

se la squadra in ricezione, che non ha commesso fallo, vince lo scambio

- Il punteggio della squadra che ha ricevuto viene incrementato di 1.
- La squadra in battuta cambia il servitore se possibile altrimenti c'è anche il cambio battuta (side out).

✓ **Caso 2 RICEVITORE: Errore scoperto dopo lo scambio**

Se un giocatore riceve dalla posizione sbagliata e l'errore viene scoperto **dopo che lo scambio è stato giocato**, allora:

se la squadra in ricezione, vince lo scambio

- **Il risultato dello scambio rimane valido.**
- La squadra in battuta cambia il servitore se possibile altrimenti c'è anche il cambio battuta (side out).

se la squadra al servizio ha vinto lo scambio

- Il punteggio della squadra che ha battuto viene incrementato di 1.
- La posizione e l'ordine dei ricevitori vengono **corretti** per il servizio successivo.
- I punti segnati **prima dell'errore** rimangono validi.

N.B. Perché questa differenza? Il battitore ha la responsabilità di iniziare lo scambio in modo corretto, e un errore di posizione da parte sua è considerato più grave. Il ricevitore, invece, è in una posizione reattiva e il suo errore di posizione non crea lo stesso tipo di vantaggio

- ✓ **Caso 3: se il gioco viene interrotto** dai giocatori o dall'arbitro e l'errore di posizionamento viene confermato, si correggono le posizioni dei giocatori, lo scambio viene ripetuto, il punteggio rimane invariato.

3. Se un giocatore interrompe uno scambio e identifica erroneamente un errore di posizione o di giocatore, è fallo per il giocatore che ha interrotto lo scambio.

Se l'arbitro interrompe uno scambio in corso e identifica erroneamente un errore di posizione o di giocatore, lo scambio sarà ripetuto

- **Scambio interrotto erroneamente:** *si applica quando uno scambio viene **interrotto erroneamente** per segnalare un presunto errore di posizione o di giocatore, ma alla verifica non viene riscontrato alcun errore. Le conseguenze dipendono **da chi ha interrotto lo scambio** (un giocatore o l'arbitro).*

Cosa significa

- ✓ Se un giocatore interrompe lo scambio credendo che ci sia un errore di posizione o di giocatore ma viene verificato che l'errore non c'è, 1 punto viene assegnato alla squadra avversaria.
- ✓ Se l'arbitro interrompe lo scambio il gioco credendo che ci sia un errore di posizione o di giocatore ma alla verifica non riscontra alcun errore, **lo scambio viene ripetuto.**

COME TENERE TRACCIA DELLE POSIZIONI DEI GIOCATORI DURANTE LA PARTITA

La prima componente chiave è l'identificativo del battitore iniziale, o in altri termini, il braccialetto o altro segno identificativo.

- Il braccialetto viene utilizzato per distinguere il battitore iniziale dal proprio partner.
- Il braccialetto indica inoltre che il battitore iniziale è il giocatore associato ai punteggi pari.
- Il partner senza braccialetto è quindi il giocatore associato ai punteggi dispari.
- Il braccialetto deve essere visibile all'arbitro per determinare il posizionamento corretto. Se non è visibile, ricordare al giocatore di rendere visibile il braccialetto

La seconda componente chiave sono i lati del campo.

- Quando si guarda verso la rete, il campo è diviso in:
 - **Lato destro (pari):** Indica un punteggio pari.
 - **Lato sinistro (dispari):** Indica un punteggio dispari

La terza componente chiave è il punteggio stesso.

- Il punteggio è classificato come un numero **pari** o **dispari**.

Queste tre componenti il giocatore con braccialetto, i lati del campo e il punteggio hanno un fattore comune:
pari o dispari.

PROCEDURA PER TRACCIARE I GIOCATORI

1. Individua i punteggi sul foglio segnapunti.

- Se il punteggio della squadra è un **numero pari**, il giocatore con il braccialetto deve essere **posizionato sul lato destro (pari) del campo.**

- Se il punteggio della squadra è **un numero dispari**, il giocatore con il braccialetto deve essere **posizionato sul lato sinistro (dispari) del campo**.
- Questa regola si applica indipendentemente dal fatto che il turno di servizio sia del primo o del secondo battitore.

Esempio:

- Il punteggio è **5-4-1**.
 - **5** è un numero dispari: il giocatore con il braccialetto della squadra a 5 deve essere posizionato sul lato sinistro (dispari) del campo.
 - **4** è un numero pari: il giocatore con il braccialetto della squadra a 4 deve essere posizionato sul lato destro (pari) del campo

2. Posizione del battitore in base al punteggio

- Se il battitore corretto sta servendo dal **lato destro o pari** del campo e il **punteggio è pari**, il **battitore deve essere il giocatore con la fascia**.
- Se il battitore corretto sta servendo **dal lato sinistro o dispari** del campo e il **punteggio della squadra è pari**, il **battitore deve essere il giocatore senza fascia**, se il **punteggio della squadra è dispari** il **battitore deve essere il giocatore con la fascia**

4.C - Prontezza

1. Un giocatore può segnalare di **non essere pronto prima dell'inizio della chiamata del punteggio**:
 - Sollevando la racchetta o la mano.
 - Voltandosi verso la rete.
2. Dopo l'inizio della chiamata del punteggio, il segnale è **ignorato** a meno che non ci sia un disturbo.
3. Gli **indicatori verbali** per fermare il gioco, come "**stop**" e "**wait**", saranno riconosciuti.

4.D - Chiamata del punteggio

Il punteggio deve essere chiamato dopo che il battitore e il ricevitore sono in posizione e tutti i giocatori sono pronti a giocare. Il battitore normalmente chiama il punteggio, ma il compagno del battitore può chiamare il punteggio, ma solo se il battitore non è in grado di chiamare il punteggio;

4.E - Regola dei 10 secondi

- Dopo la chiamata del punteggio, il battitore ha **10 secondi** per servire altrimenti è dichiarato fallo.
- Se, dopo che il punteggio è stato chiamato, **la squadra che serve cambia lato del campo (serving courts)** perché si rende conto di un errore di posizionamento si consente ai giocatori di riposizionarsi correttamente e riparte il conto dei 10 secondi

N.B. Il cambio di lato **non può avvenire dopo l'inizio del servizio** (cioè dopo che la palla è stata colpita). Se ciò accade, il punto è comunque giocato, ma potrebbe esserci un'eventuale penalità (fault) se il lato di servizio era sbagliato ossia se il battitore sbaglia il servizio l'errore rimane.

4.F-G-H Punteggio

- Si guadagnano punti **solo al servizio**.
- Un punto viene assegnato vincendo uno scambio e si è al servizio.

- **Vincere la partita o l'incontro:** vince la squadra che si aggiudica il punto decisivo (set point o match point).
- Possono anche essere assegnati quando dei falli tecnici (disciplinari) sono chiamati contro la parte avversaria anche se il loro punteggio fosse ancora zero a zero. **Esempio:** La squadra A serve e la squadra B ha **punteggio 0**. La squadra B commette un fallo tecnico (ad esempio, violazione del timeout). → La squadra A riceve **1 punto** per il fallo tecnico, pur non avendo giocato lo scambio, la regola prevede che in caso di fallo tecnico venga sottratto un punto al punteggio della squadra che lo commette ma in questo caso essendo la squadra B a 0 viene aggiunto un punto alla squadra A.
- **(Nuova) 4.F.1 – Rally Scoring (Regola Provvisoria)**
 - Un punto viene assegnato per ogni scambio vinto, tranne il punto decisivo per vincere il gioco, che può essere segnato solo servendo
- **(Nuova) 4.G.1 – Rally Scoring (Regola Provvisoria)**
 - Un punto viene assegnato vincendo lo scambio, con la stessa eccezione del punto decisivo

Ricapitolando: Punti e Falli Tecnici (disciplinari)

1. **Punti diretti:** I punti possono essere guadagnati **solo dalla squadra al servizio**, vincendo uno scambio. La squadra ricevente non può guadagnare punti, può solo conquistare il diritto di servire (side out). *Eccezione: se in vigore la regola del Rally Scoring (provvisoria)*
2. **Punti per falli tecnici:** Se una squadra commette un fallo tecnico, il punteggio è influenzato indipendentemente dallo scambio in corso
 - **Se la squadra ricevente commette un fallo tecnico (disciplinare):**
La squadra al servizio guadagna un punto. Questo è vero **indipendentemente dal punteggio della squadra ricevente**.
 - **Se la squadra al servizio commette un fallo tecnico (disciplinare):**
Viene rimosso un punto dal punteggio della squadra al servizio. Se la squadra al servizio ha un punteggio pari a zero, un punto viene assegnato alla squadra ricevente.
N.B. Il battitore non cambia: Il giocatore che sta servendo al momento del fallo tecnico continua a servire o meglio il numero del battitore non viene influenzato dal fallo tecnico, solo la sua eventuale posizione. Il turno di servizio prosegue normalmente, salvo che lo scambio in corso sia perso ovvero che la squadra al servizio abbia perso lo scambio e abbia anche avuto un fallo tecnico.

4.I-J Chiamata del punteggio

- **Singolare:** punteggio battitore → ricevitore (es. "uno-zero").
- **Doppio:** punteggio squadra servizio → ricezione → numero del servitore (es. "zero-uno-due").
- **Inizio incontro Doppio:** tre numeri, es. "zero-zero-due".
- **(Nuova) 4.J.1 – Chiamata del punteggio nel doppio con Rally Scoring (Regola Provvisoria)**
 - La sequenza corretta per chiamare il punteggio è:
 - Punteggio del battitore.
 - Punteggio del ricevitore (es. "uno – zero").

4.K Errori nella chiamata del punteggio

- Se viene chiamato un punteggio errato, si corregge **prima del servizio successivo**, se si ferma il gioco dopo la risposta del ricevitore si perde lo scambio, se prima della risposta lo scambio si ripete.

4.L Fallo di piede

Durante il servizio, i piedi del battitore devono (violazione regola 4.A.4):

1. Non toccare l'estensione laterale.
2. Non toccare il campo/linea di fondo.
3. Non toccare il lato sbagliato della linea centrale.

4.M Errori nel servizio

Durante il servizio, è considerato **fallo** con conseguente **perdita del servizio** nei seguenti casi:

1. La palla tocca oggetti permanenti

- **Errore:** *La palla servita tocca un oggetto permanente (es. soffitto, recinzione) **prima** di toccare il suolo.*

☞ **Esempio:** *Durante il servizio indoor, la palla tocca una trave del soffitto.*

☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

2. La palla tocca il battitore o il compagno

- **Errore:** *La palla servita tocca:*

- *Il battitore stesso.*
- *Il compagno di gioco.*
- *Qualsiasi oggetto che indossano o tengono.*

☞ **Esempio:** *Il battitore serve e la palla colpisce accidentalmente il proprio corpo.*

☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

3. La palla atterra nella zona di non-volée

- **Errore:** *La palla servita atterra nella zona di non-volée, incluse le linee della zona.*

☞ **Esempio:** *La palla servita rimbalza sulla linea della zona di non-volée.*

☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

4. La palla atterra fuori dal campo di servizio

- **Errore:** *La palla servita atterra **fuori dall'area corretta di servizio.***

☞ **Esempio:** *La palla rimbalza oltre la linea laterale o di fondo del campo di servizio.*

☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

5. La palla colpisce la rete e atterra nella zona di non-volée

- **Errore:** *La palla tocca la rete durante il servizio e poi atterra:*

☞ *Nella zona di non-volée (incluse le linee).*

☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

6. La palla colpisce la rete e atterra fuori dal campo di servizio

- **Errore:** *La palla tocca la rete durante il servizio e atterra **fuori dall'area di servizio.***

☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

7. Servizio non regolare

- **Errore:** *Il servizio non rispetta le regole 4.A.7, 4.A.8, 4.A.4.a, 4.A.4.b, 4.A.4.c:*
 - *Movimento della racchetta non dal basso verso l'alto.*
 - *Racchetta sopra il polso al momento del contatto.*
 - *Contatto con la palla sopra la vita.*
 - ☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

8. Timeout chiamato dopo il servizio

- **Errore:** *Il battitore o il compagno di squadra chiamano un timeout dopo aver servito la palla.*
 - ☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

9. Servizio durante la chiamata del punteggio

- **Errore:** *Il battitore esegue il servizio mentre l'arbitro o il battitore stesso sta chiamando il punteggio.*
 - ☞ **Conseguenza:** *Fallo → perdita del servizio.*

4.N Errori del ricevitore

Punto per il battitore se:

1. La palla viene toccata dai ricevitori prima che rimbalzi.
2. Il ricevitore o il suo compagno chiama time-out dopo il servizio.

CASISTICA

1. Situazioni relative al servizio

☞ Fallo di piede sul servizio

- *Situazione:* *Il battitore tocca la linea di fondo mentre serve.*
- *Violazione:* *Fallo di piede (Regola 4.L.3).*
- *Conseguenza:* *Perdita del servizio.*

☞ Palla che tocca la rete

- *Situazione:* *La palla servita tocca la rete ma atterra:*
 - **Caso 1:** *Nella zona di non-volée → Fallo (Regola 4.M.7).*
 - **Caso 2:** *Fuori dall'area di servizio → Fallo (Regola 4.M.8).*
 - **Caso 3:** *Nell'area corretta di servizio → Gioco valido.*

☞ Servizio non regolare

- *Situazione:* *Il battitore serve con la racchetta sopra il polso o sopra la vita.*
- *Violazione:* *Servizio non regolare (Regola 4.A.5.b e 4.A.5.c).*
- *Conseguenza:* *Fallo → Perdita del servizio.*

☞ Servizio con palla non visibile

- *Situazione:* *Il battitore rilascia la palla in modo non visibile al ricevitore.*
- *Soluzione:*
 - *Se non è stata effettuata la risposta l'Arbitro chiama ripetizione del servizio (Regola 4.A.5).*
 - *Negli incontri senza arbitro, il ricevitore può chiedere ripetizione.*

2. Situazioni relative alla chiamata del punteggio

☞ Chiamata errata del punteggio

○ *Situazione:* Il battitore chiama il punteggio sbagliato, ma esegue il servizio.

○ *Soluzione:*

- *Lo scambio continua.*
- *Il punteggio corretto sarà **chiamato prima del servizio successivo** (Regola 4.K).*

☞ **Interruzione non valida per errore nel punteggio**

○ *Situazione:* Un giocatore interrompe lo scambio per contestare il punteggio **dopo il servizio**.

○ *Violazione:* Fallo per interruzione impropria (Regola 4.K).

○ *Conseguenza:* Perdita dello scambio.

3. Situazioni relative al servizio in drop (con rimbalzo)

☞ **Servizio in drop con rilascio irregolare**

○ *Situazione:* Il battitore spinge la palla verso il basso anziché rilasciarla naturalmente.

○ *Violazione:* Rilascio irregolare della palla (Regola 4.A.6.b).

○ *Conseguenza:* Perdita del servizio.

☞ **Palla rimbalzata più volte**

○ *Situazione:* La palla rimbalza più volte prima di essere colpita.

○ *Regola:* Consentito, purché rispetti le regole di posizionamento dei piedi (Regola 4.A.6.a).

4. Situazioni relative ai falli

☞ **Toccare la palla prima che rimbalzi**

○ *Situazione:* Il ricevitore o il suo compagno tocca la palla **prima** che rimbalzi.

○ *Violazione:* Fallo contro la squadra ricevente (Regola 4.N.2).

○ *Conseguenza:* Punto per la squadra al servizio.

☞ **Interferenza con la palla**

○ *Situazione:* Il ricevitore o il suo compagno interferisce con la palla in volo.

○ *Violazione:* Fallo del ricevitore (Regola 4.N.2).

○ *Conseguenza:* Punto per il battitore.

☞ **Time-out dopo il servizio**

○ *Situazione:* Il battitore o il ricevitore chiama un **time-out** dopo che il servizio è avvenuto.

○ *Violazione:* Fallo (Regole 4.M.10 e 4.N.3).

○ *Conseguenza:*

- *Battitore:* Perdita del servizio.
 - *Ricevitore:* Punto per la squadra al servizio.
-

TITOLO V - LA SCELTA DEL LATO DEL CAMPO E DEL SERVIZIO

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

1. Determinazione della scelta iniziale

- Un metodo equo, sorteggio, decide quale giocatore o squadra sceglie per primo.
- Se il vincitore sceglie di **servire o ricevere**, il perdente sceglie il **lato del campo**.
- Se il vincitore sceglie il **lato del campo**, il perdente sceglie di **servire o ricevere**.
- Il vincitore può anche decidere di far scegliere l'avversario.
- **Importante:** Una volta effettuata una scelta, non può essere modificata.

2. Regole nel doppio

- Le squadre possono **cambiare il battitore di partenza** tra incontri o partite, previa notifica all'arbitro o agli avversari (se non c'è arbitro).
- Il battitore iniziale deve indossare un **segno di riconoscimento** visibile stabilito dal direttore del torneo.
- L'arbitro annoterà eventuali errori di notifica sul foglio di punteggio **dopo lo scambio**.

5.B Cambio del lato del campo

1. Cambio tra le partite

- Le squadre cambiano lato del campo e il servizio iniziale **al termine di ogni partita**.
- È concesso un **tempo di due minuti** tra una partita e l'altra (può essere ridotto se entrambe le squadre sono d'accordo).

2. Cambio del lato durante una partita

- **Incontro al meglio di 3 partite su 11 punti:**
 - Nella **terza partita**, le squadre cambiano lato quando una squadra raggiunge **6 punti**.
- **Incontro a 11 punti:**
 - Cambio lato quando una squadra raggiunge **6 punti**.
- **Incontro a 15 punti:**
 - Cambio lato quando una squadra raggiunge **8 punti**.
- **Incontro a 21 punti:**
 - Cambio lato quando una squadra raggiunge **11 punti**.
- **Incontro al meglio di 5 partite su 11 punti:**
 - Nella **quinta partita**, cambio lato quando una squadra raggiunge **6 punti**.

Eccezione: Se il primo gioco è stato perso per assenza (no-show), il cambio di lato non avverrà nell'ultimo gioco, poiché entrambe le squadre avranno giocato lo stesso numero di giochi su ciascun lato.

3. Tempo concesso per il cambio

- **Un minuto** è concesso per il cambio del lato del campo durante un incontro.

4. Fallo tecnico e cambio del lato

- Un eventuale fallo tecnico **dopo il punto che determina il cambio del lato** non influenza il completamento del cambio. **Esempio:** La Squadra A segna il 6° punto nella terza partita. Subito dopo, l'arbitro chiama un fallo tecnico alla Squadra A.==> Le squadre **cambiano comunque lato**. Il punteggio viene corretto, ma il cambio procede.

5. Cambio di campo dimenticato

- Se le squadre dimenticano di cambiare campo al momento giusto, lo fanno non appena si accorgono dell'errore, il punteggio e il servizio non vengono modificati.

RIEPILOGO

1. Scelta iniziale del servizio, ricezione e lato del campo

☞ Scelta del vincitore del sorteggio

- *Metodo equo (es. lancio della moneta).*
- *Il vincitore può scegliere:*
 - Di servire o ricevere per primo.*
 - *Il perdente sceglierà il lato del campo.*
 - Il lato del campo.*
 - *Il perdente sceglierà se servire o ricevere.*
- *Scelta irrevocabile una volta comunicata.*

2. Regolamento nel doppio

☞ Cambio del battitore di partenza

- *Prima di un incontro o partita:*
 - *Le squadre possono cambiare il battitore iniziale.*
 - *Notifica obbligatoria all'arbitro o agli avversari (se non c'è arbitro).*
 - *Nessuna sanzione se non viene notificato.*
- *Inizio della partita:*
 - *Il battitore iniziale deve indossare un segno di riconoscimento visibile.*
 - *Se l'arbitro nota un errore, annota la situazione dopo il completamento dello scambio.*

3. Cambio del lato del campo durante il gioco

❖ Partita al meglio di 3 set su 11 punti

Al termine di ogni partita e nella

- *Terza partita: Cambio lato quando una squadra raggiunge 6 punti.*
- *Il servizio rimane al giocatore in turno.*

❖ Partita a 11 punti

- *Cambio lato quando una squadra raggiunge 6 punti.*
- *Il servizio rimane al giocatore in turno.*

❖ Partita a 15 punti

- *Cambio lato quando una squadra raggiunge 8 punti.*
- *Il servizio rimane al giocatore in turno.*

❖ Partita a 21 punti

- *Cambio lato quando una squadra raggiunge 11 punti.*
- *Il servizio rimane al giocatore in turno.*

❖ Partita al meglio di 5 set su 11 punti

Al termine di ogni partita e nella

- **Quinta partita:** Cambio lato quando una squadra raggiunge **6 punti**.
- Il servizio **rimane** al giocatore in turno.

Formato partita	cambio lato durante partita	Note
2 su 3 a 11 punti (terza)	6 punti	Cambio lato solo nella terza partita.
Partita a 11 punti	6 punti	Cambio lato al raggiungimento di 6.
Partita a 15 punti	8 punti	Cambio lato al raggiungimento di 8.
Partita a 21 punti	11 punti	Cambio lato al raggiungimento di 11.
3 su 5 a 11 punti (quinta)	6 punti	Cambio lato solo nella quinta partita.

4. Tempi per il cambio del lato del campo

❖ Cambio lato tra partite

- Al termine di ogni partita: **due minuti** di pausa.
- Se le squadre sono d'accordo, il gioco può riprendere in anticipo.

❖ Cambio lato durante la partita

- **Un minuto** concesso per effettuare il cambio.
- Si utilizza la **Regola 10.A.5** per riprendere il gioco.

❖ Fallo tecnico (disciplinare) dopo il punto del cambio

- Se un **fallo tecnico** viene chiamato dopo il punto che determina il cambio di lato:
 - Il cambio **viene comunque effettuato**.
 - La sanzione (es. perdita di un punto) non influisce sul cambio di lato.

CASISTICA

1. Sorteggio iniziale

- Squadra A vince il lancio della moneta e sceglie di **servire per prima**.
- La Squadra B sceglie il **lato del campo sinistro**.

2. Cambio del battitore nel doppio

- Tra la prima e la seconda partita, la Squadra A cambia il battitore iniziale e notifica l'arbitro.

3. Incontro al meglio di 3 partite su 11 punti (terza partita)

Situazione:

La Squadra A e la Squadra B stanno giocando una partita al meglio di 2 su 3. Nella terza partita, la Squadra A raggiunge **6 punti**.

Applicazione della regola:

- Le squadre interrompono il gioco.
- Cambiano lato del campo.
- Il servizio rimane al giocatore che stava servendo (es. il giocatore della Squadra A).

4. Partita a 15 punti

Situazione:

La Squadra A sta giocando contro la Squadra B una partita singola a 15 punti. La Squadra B raggiunge 8 punti, portandosi in vantaggio.

Applicazione della regola:

- *Il gioco viene interrotto per il cambio di lato.*
 - *Le squadre si spostano sul lato opposto.*
 - *Il servizio rimane al giocatore che stava servendo (es. il giocatore della Squadra B).*
-

5. Partita a 21 punti

Situazione:

In una partita a 21 punti, la Squadra A raggiunge 11 punti per prima.

Applicazione della regola:

- *Le squadre cambiano lato del campo.*
 - *Non ci sono interruzioni particolari nel servizio: il giocatore della Squadra A che stava servendo continua a servire.*
-

6. Fallo tecnico (disciplinare) al momento del cambio

Situazione:

*Durante una partita al meglio di 2 su 3 (terza partita), la Squadra A segna il punto n. 6, determinando il cambio del lato del campo. Subito dopo, l'arbitro chiama un **fallo tecnico** contro la Squadra A (ad esempio per comportamento scorretto).*

Applicazione della regola:

- *Le squadre cambiano comunque lato del campo.*
 - *La Squadra A perde un punto, ma il cambio è già avvenuto e rimane valido.*
-

7. Incontro al meglio di 5 partite su 11 punti (quinta partita)

Situazione:

Nel quinto set di una partita al meglio di 3 su 5, la Squadra B raggiunge 6 punti.

Applicazione della regola:

- *Il gioco viene interrotto.*
 - *Le squadre cambiano lato del campo.*
 - *Il servizio continua con il giocatore della Squadra B che stava servendo.*
-

8. Cambio lato tra partite

Situazione:

La Squadra A vince la prima partita di un incontro al meglio di 2 su 3.

Applicazione della regola:

- *Le squadre cambiano lato del campo.*
 - *Le squadre hanno fino a 2 minuti di pausa per prepararsi alla seconda partita.*
 - *Se entrambe le squadre sono pronte prima, possono riprendere il gioco anticipatamente.*
-

9. Tempo per il cambio lato durante il gioco

Situazione:

Durante una partita a 15 punti, la Squadra B raggiunge 8 punti, determinando il cambio lato.

Applicazione della regola:

- Le squadre hanno fino a **1 minuto** per completare il cambio lato.
- L'arbitro controlla il cronometro e utilizza la **Regola 10.A.5** per gestire il tempo.

TITOLO VI - CHIAMATE DI LINEA

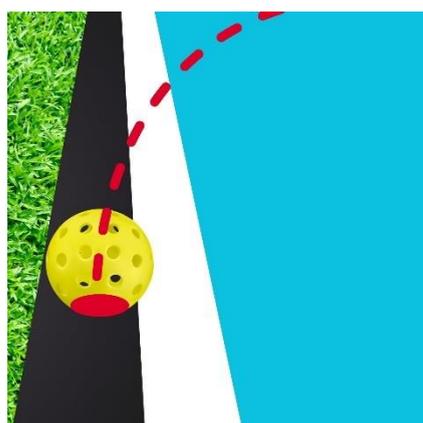
6.A - Palle valide al servizio e in gioco

- Una palla servita è considerata valida se atterra **nel campo di servizio corretto o tocca le linee** di tale campo (non quella della NVZ).
- Qualsiasi palla che atterra **sul campo o tocca una linea** è considerata **dentro**.

6.B - Palle fuori gioco

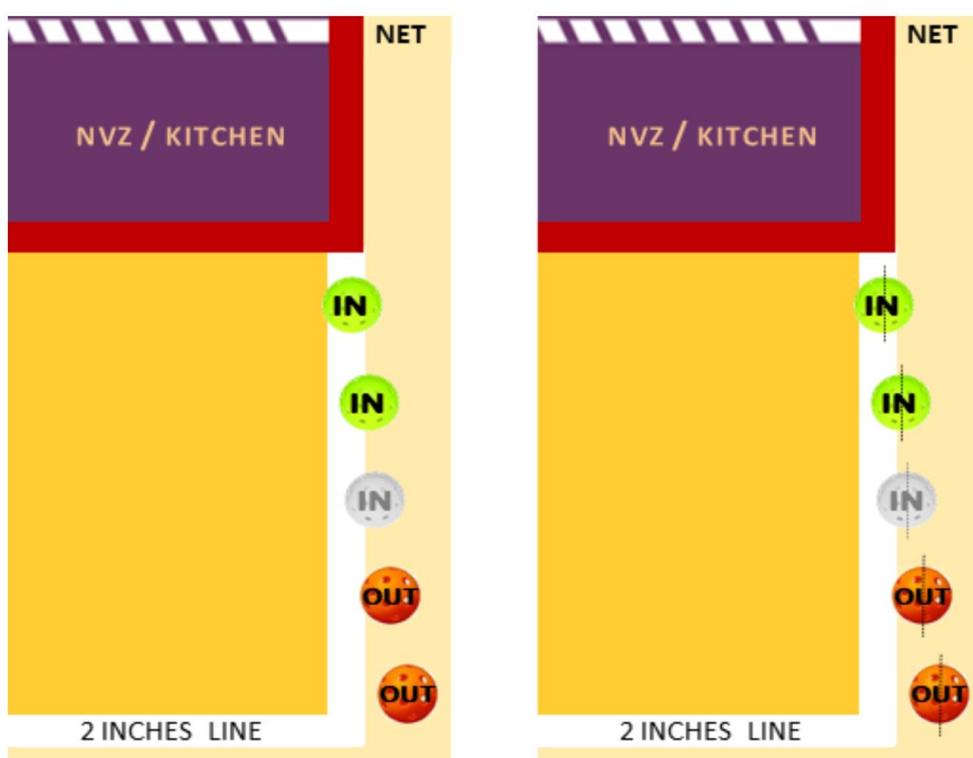
- Una palla che tocca il terreno **completamente fuori dalle linee del campo** è considerata **fuori (out)**.

La regola è che il tocco della riga fa campo e non la proiezione della palla vista dall'alto. Ovvero se una palla tocca una qualsiasi parte della linea di fondo, delle linee laterali o della linea di servizio, essa è considerata in gioco. Conta il tocco e non la proiezione (ovvero se, guardando la pallina dall'alto, questa sembra toccare la riga). Non è facile da vedere perché col Pickleball si gioca sempre su superfici dure e non



c'è l'agevolazione del segno che ci può essere ad esempio nel tennis nel caso delle partite su terra rossa. Nella figura si vede infatti come **la traiettoria possa ingannare** perché la pallina può sembrare sopra alla riga dal punto di vista del giocatore, ma il punto di contatto (**in rosso**, al termine della traiettoria) è evidentemente fuori dal campo (azzurro).

Infine occhio alla situazione di gioco, perché **nella battuta, se la pallina tocca la riga della no volley zone, la battuta è considerata non valida**, mentre se la pallina tocca la linea di mezzeria del campo o la linea laterale, allora la battuta è considerata dentro.



6.C - Codice etico per la chiamata di linea

Il giocatore, quando gli vengono assegnati compiti della chiamata di linea (autoarbitraggio), deve sforzarsi di essere preciso e deve operare secondo il principio che **tutte le chiamate discutibili devono essere risolte a favore dell'avversario**. Gli elementi di base sono:

1. Responsabilità della chiamata:

- I giocatori sono responsabili delle chiamate delle **linee del proprio campo**, eccetto:
 - Servizi corti
 - Falli di piede al servizio
 - Falli nella zona di non-volée (se chiamati da un arbitro).
- Se un giocatore chiede l'opinione di un avversario o dell'arbitro:
 - Una **chiamata chiara/sicura** dell'avversario o dell'arbitro prevarrà.
 - Se non è chiara, la **chiamata iniziale del giocatore rimane valida**.

2. Giudici di linea:

- In partite con giudici di linea, i giocatori sono responsabili **solo della linea centrale di servizio**.

3. Beneficio del dubbio:

- In caso di dubbio, la palla è **considerata dentro (in)**.
- Un giocatore non può richiedere una ripetizione dello scambio perché la pallina non è stata vista o vi è incertezza.
- Se un giocatore non vede chiaramente, può **chiedere l'intervento dell'arbitro**. Se l'arbitro non riesce a determinare, la palla è "in".

4. Nessun intervento degli spettatori:

- Gli spettatori **non devono essere consultati** per le chiamate di linea.

5. Richiesta di opinione avversaria:

- Un giocatore può chiedere l'opinione dell'avversario per effettuare la chiamata (lui non ha chiamato)
 - Se l'avversario fornisce una **chiamata chiara "in" o "out"**, deve essere accettata.
 - Se non chiara, la palla è "in".
 - Un giocatore può appellarsi all'arbitro in merito alla decisione dell'avversario
 - Se l'arbitro fornisce una **chiamata chiara "in" o "out"**, deve essere accettata.
 - Se non chiara la chiamata dell'avversario rimane valida.
- Un giocatore può appellarsi all'arbitro **prima del servizio successivo**, ma non deve contestare direttamente una chiamata avversaria

6. Chiamata con certezza:

- I giocatori non devono chiamare **"out"** senza vedere **chiaramente uno spazio** tra palla e linea.

7. Tempestività delle chiamate:

- Le chiamate "out" devono essere fatte **prontamente con voce e/o gesto della mano**, ovvero:
 - Se un giocatore o una squadra **restituisce la palla**, la chiamata di "out" deve essere fatta
 - Prima che l'avversario colpisca la palla.

- Prima che la palla diventi non in gioco (fuori o nella zona di non-volée nel servizio)
- Se un giocatore o una squadra **non restituisce la palla**, può, prima del servizio successivo:
 - Chiamare la palla “out”.
 - Fare appello all’arbitro
 - Lasciare la chiamata agli avversari

8. Doppio: conflitto tra compagni:

- Se un giocatore chiama “out” e il compagno “in”, esiste un dubbio → la chiamata sarà “in”.

9. Comunicazione tra compagni:

- Parole come “out”, “no”, o “rimbalzo” dette mentre la palla è in aria sono considerate comunicazione e non una chiamata di linea.

10. Chiamata dopo il rimbalzo:

- Una chiamata “out” fatta dopo il rimbalzo ferma il gioco.
- Se un arbitro annulla la chiamata, è considerata colpa della squadra che ha fatto la chiamata.
Eccezione: se l’incontro ha giudici di linea, i giudici di linea sono responsabili della chiamata della linea centrale e della linea laterale (articolo 13.E.2).

11. Annullamento delle chiamate:

- Dopo uno scambio, un giocatore può annullare una chiamata (propria o del compagno o della squadra arbitrale) a proprio svantaggio.

Punti Chiave:

- ☞ **Beneficio del dubbio** sempre all’avversario.
- ☞ Le chiamate devono essere **tempestive, certe** e rispettose del codice etico.
- ☞ Arbitri e giudici di linea sono l’autorità finale nelle partite ufficiali.
- ☞ Chiamare una palla “out” senza evidenza chiara, viola lo spirito del gioco.

CASISTICA

1. Palla al servizio

Caso 1: La palla sorvola la zona di non-volée e tocca la linea del campo di servizio →

Soluzione: Palla **valida (in)**. Le linee del campo di servizio sono considerate parte dell’area di gioco.

Caso 2: La palla tocca completamente fuori dal campo di servizio →

Soluzione: Palla **fuori (out)**.

2. Palla in gioco

Caso 3: Una palla atterra a cavallo della linea di fondo →

Soluzione: Palla **in**. Se tocca qualsiasi parte della linea, è considerata dentro.

Caso 4: Una palla atterra vicino alla linea, ma il giocatore non vede spazio tra la palla e la linea →

Soluzione: Palla **in**. In caso di dubbio, si applica il beneficio all’avversario.

3. Chiamata dubbia da parte dei giocatori

Caso 5: Un giocatore chiama la palla “out”, ma successivamente chiede conferma all’avversario →

Soluzione: Se l’avversario dice “**IN**” → La palla è **IN**.

Se l’avversario dice “**OUT**” → La palla è **OUT**.

Se l’avversario dice “**Non lo so**” → La palla è **IN**.

Nota: stessa soluzione se viene chiesta l’opinione di un arbitro.

Caso 6: Entrambi i giocatori della stessa squadra chiamano la palla in modo diverso (uno “in”, l’altro “out”) →

Soluzione: Esiste un dubbio → la palla è **in**.

Caso 7: Un giocatore non riesce a vedere la palla e chiede l’opinione dell’arbitro →

Soluzione: Se l’arbitro non riesce a fornire una chiamata, la palla è **in**.

4. Comunicazione tra compagni

Caso 8: Un giocatore grida “no” o “out” mentre la palla è in aria per avvisare il compagno →

Soluzione: Non è considerata una chiamata di linea, ma solo comunicazione.

Caso 9: Dopo il rimbalzo, un giocatore chiama “out”, fermando il gioco →

Soluzione: La chiamata è definitiva. Se l’arbitro verifica che la palla era dentro, la squadra che ha fatto la chiamata perde il punto.

5. Tempestività delle chiamate

Caso 10: Un giocatore riceve una palla vicina alla linea e la restituisce, ma dichiara “out” solo dopo che l’avversario colpisce la palla →

Soluzione: Fallo, chiamata tardiva. La chiamata doveva essere fatta prima del colpo dell’avversario.

Caso 11: La chiamata “out” è fatta **prontamente** prima che la palla venga rigiocata →

Soluzione: La chiamata è valida.

Caso 12: Una palla atterra vicino alla linea laterale e il giocatore la lascia passare →

Soluzione 1: Può chiamarla “out” immediatamente o **prima del prossimo servizio**

Soluzione 2: Non effettua alcuna chiamata entro questo limite, **la palla è considerata “in”**.

6. Giudici di linea

Caso 13: Una partita con giudici di linea: un giocatore contesta una chiamata “out” su una linea laterale →

Soluzione: Il giudice di linea ha la decisione finale. I giocatori non possono ribaltare la chiamata.

Caso 14: In una partita con giudici di linea, il giocatore chiama “out” la linea centrale del servizio →

Soluzione: Questa chiamata è **di competenza dei giocatori**, non dei giudici.

7. Beneficio del dubbio

Caso 15: Un giocatore non riesce a vedere chiaramente dove è atterrata la palla →

Soluzione: La palla è considerata **in**. Il beneficio del dubbio va all’avversario.

Caso 16: Durante un servizio, la palla atterra vicino alla linea di fondo, ma il giocatore non riesce a distinguere se la palla ha toccato o meno la linea.

Soluzione: La palla è considerata **IN**, poiché non c’è una visione chiara che la palla fosse completamente fuori.

Caso 17: Un giocatore effettua un pallonetto che atterra vicino alla linea di fondo. L'avversario, posizionato lontano dalla linea, chiama la palla "OUT" senza certezza visiva.

Soluzione: La palla è considerata **IN**, perché il giocatore che chiama "OUT" non ha visto chiaramente uno spazio tra la palla e la linea.

Caso 18: La palla rimbalza vicino alla linea laterale e un giocatore chiama "OUT". L'altro giocatore, però, non è d'accordo e richiede l'intervento dell'arbitro. L'arbitro non ha una visione chiara.

Soluzione: La palla è considerata **IN**, poiché il dubbio va risolto a favore dell'avversario.

Caso 1198: In una partita di doppio, un giocatore chiama una palla "OUT", mentre il compagno di squadra afferma che era "IN".

Soluzione: Il dubbio esiste, quindi la palla è considerata **IN**.

Caso 20: Un servizio veloce atterra vicino alla linea centrale, ma nessuno dei giocatori riesce a vedere chiaramente il punto di contatto. L'avversario non effettua una chiamata chiara.

Soluzione: La palla è considerata **IN** in assenza di una chiamata certa.

Caso 21: Una palla atterra vicino alla linea laterale e il giocatore opposto, troppo distante, chiama "OUT" senza essere sicuro.

Soluzione: La palla è considerata **IN**, perché il giocatore non aveva una posizione adeguata per una chiamata certa.

Caso 22: Un giocatore chiama "OUT" dopo il rimbalzo della palla, ma si rende conto di non aver visto chiaramente. Chiede conferma all'avversario o all'arbitro, che non può fornire una chiamata chiara.

Soluzione: La palla è considerata **IN**.

Caso 23: Durante un torneo senza giudici di linea, un giocatore contesta la chiamata "OUT" di un avversario e chiede all'arbitro. L'arbitro non è sicuro.

Soluzione: La palla è considerata **IN**, poiché il dubbio va risolto a favore dell'avversario.

Caso 24: Una palla colpisce la linea, ma rimbalza leggermente fuori dal campo. Il giocatore chiama "OUT", ma l'avversario contesta. Non c'è certezza sull'effettivo punto di contatto iniziale.

Soluzione: La palla è considerata **IN**, poiché il primo rimbalzo conta e il dubbio favorisce l'avversario.

Caso 25: La palla sembra sfiorare la linea di fondo, ma nessun giocatore riesce a determinare visivamente lo spazio tra palla e linea.

Soluzione: La palla è considerata **IN**, in mancanza di evidenza chiara che fosse fuori.

8. Chiamata annullata dopo lo scambio

Caso 26: Dopo la fine dello scambio, un giocatore si accorge di aver fatto una chiamata sbagliata a proprio vantaggio →

Soluzione: Il giocatore può **annullare la chiamata**. Il punto viene assegnato all'avversario.

9. Situazioni di gioco in doppio

Caso 27: Un giocatore chiama "out", ma il compagno di squadra dice "in" →

Soluzione: Esiste un dubbio → la chiamata definitiva è **in**.

Caso 28: La squadra ricevente chiede l'opinione della squadra avversaria per una chiamata →

Soluzione: Se l'avversario fornisce una chiamata chiara, deve essere accettata. In mancanza di chiarezza, la palla è considerata **in**.

10. Situazioni con intervento degli spettatori

Caso 29: Un giocatore chiede l'opinione di uno spettatore che ha visto meglio l'azione →

*Soluzione: Le opinioni degli spettatori **non sono valide** e non devono essere considerate.*

Riepilogo pratico:

1. In caso di dubbio → palla **“in”**.
2. Chiamata **“out”** solo se c'è **certezza visiva**.
3. Le chiamate devono essere **tempestive**, differenze se la palla viene restituita o meno
4. Arbitri e giudici di linea sono l'autorità finale nei tornei ufficiali.
5. Giocatori e squadre devono applicare il **codice etico**: onestà e chiarezza per il rispetto del gioco.

TITOLO VII – REGOLE SUI FALLI DI GIOCO

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

7.A – Risposta al servizio non valida

- La risposta al servizio deve rimbalzare una volta prima di essere colpita.

7.B – Palla colpita nel proprio campo

- Se la palla viene colpita nel proprio campo e non riesce ad attraversare la rete, è fallo.
Nota: il fallo si verifica nel momento in cui la palla tocca il proprio terreno invece di attraversare la rete

7.C – Palla sotto la rete

- La palla non può passare sotto la rete o tra la rete e i pali della rete.

7.D – Palla fuori dai limiti

- Un giocatore colpisce una palla che poi atterra fuori dai limiti del campo o nel proprio campo senza attraversare la rete

7.E – Rimbalzi multipli

- Un giocatore non può restituire la palla dopo che è rimbalzata due volte nel proprio campo.
Eccezione : Per i giocatori in sedia a rotelle, è ammesso un massimo di due rimbalzi.

7.F – Violazione di altre regole

- Violazione delle regole indicate nei **Titoli IV, IX e XI RTS**

7.G – Interferenza con la rete o il campo avversario

- È fallo se:
 - Un giocatore, l'abbigliamento o la racchetta tocca la rete, i pali della rete o il campo avversario mentre la palla è in gioco.

7.H – Contatto della palla con il giocatore

- Dopo il servizio, la palla non può entrare in contatto con il giocatore o ciò che indossa, tranne:
 - La racchetta.
 - La mano o mani del giocatore a contatto con la racchetta e sotto il polso.

Specificatamente:

Contatto consentito:

- La palla può toccare:
 - **La racchetta.**
 - **La mano o le mani del giocatore sotto il polso** purché siano in contatto con la racchetta.
- Se il giocatore utilizza un colpo **a due mani**, entrambe le mani devono essere a contatto con la racchetta per considerare la palla ancora in gioco.

Fallo:

- Se la palla tocca:
 - Qualsiasi parte del corpo diversa dalla mano a contatto con la racchetta.

- Qualsiasi oggetto indossato o portato dal giocatore (es. maglietta, pantaloni, cappello, ecc.).
- Se il contatto con la mano avviene **sopra il polso**.

7.I – Palla fermata intenzionalmente

- È fallo se un giocatore ferma la palla mentre è ancora giocabile (es.: prendere o fermare una palla in volo).

Eccezione 1: durante una giocata, il giocatore A si accorge che la sua squadra è posizionata in modo errato e interrompe la giocata fermando la palla (4.B.10).

Eccezione 1: Un arbitro interrompe la giocata per segnalare un'infrazione, e un giocatore ferma la palla pensando che il punto sia terminato (4.K).

7.J – Palla che tocca oggetti permanenti

- Dopo il servizio, la palla non deve toccare oggetti permanenti prima di rimbalzare sul campo.

7.K – Colpo prima del piano immaginario della rete

- È fallo se un giocatore colpisce la palla prima che questa abbia superato il piano immaginario della rete.

7.L – Trasporto o trascinamento della palla

- È vietato trasportare o trascinare la palla (colpo non netto) durante il servizio o uno scambio.

7.M – Ostacolo non influente

- Se un ostacolo viene segnalato dal giocatore ma l'arbitro lo ritiene non influente, è fallo.

7.N – Palla aggiuntiva che cade

- Nel **pickleball**, se una pallina aggiuntiva cade dalla tasca o dall'abbigliamento di un giocatore durante uno scambio, è **sempre considerato un fallo** e il punto **viene assegnato all'avversario**, perché si considera una distrazione creata dal giocatore stesso.

7.O – Disaccordo tra partner

- Se due giocatori della stessa squadra (in una partita di doppio) non concordano su una chiamata di fallo, la regola stabilisce che l'incertezza o il disaccordo vada risolto **a favore della squadra avversaria**.

Conseguenze generali di un fallo di gioco (Fault):

Un **fault** è un'infrazione delle regole che causa la perdita immediata dello scambio. L'effetto sul punteggio dipende da chi commette il fallo (battitore o ricevente):

1. Se il fallo è commesso dalla squadra al servizio:

- **Conseguenza:** La squadra al servizio **perde** lo scambio.
- **Effetto sul punteggio:**
 - **Nel singolo:** Il servizio passa all'avversario (side-out).
 - **Nel doppio:**
 - Se il fallo è commesso dal Servitore 1, il turno di servizio passa al Servitore 2.
 - Se il fallo è commesso dal Servitore 2, si verifica un **side-out** e il servizio passa alla squadra avversaria.

2. Se il fallo è commesso dalla squadra ricevente:

- **Conseguenza:** La squadra al servizio **vince** lo scambio.
- **Effetto sul punteggio:** La squadra al servizio guadagna **un punto**.

CASISTICA

1. Risposta al servizio non valida

Situazione: Il giocatore A serve la palla. Il giocatore B, impaziente, colpisce la palla al volo prima che rimbalzi.

Fallo: La risposta al servizio deve rimbalzare almeno una volta prima di essere colpita.

2. Palla colpita nel proprio campo senza attraversare la rete

Situazione: Il giocatore A prova a colpire la palla con un pallonetto ma manca potenza e la palla rimbalza sul proprio lato del campo senza superare la rete.

Fallo: Il fallo viene segnalato nel momento in cui la palla tocca il terreno sullo stesso lato.

3. Palla sotto la rete

Situazione: Il giocatore B colpisce male la palla che finisce sotto la rete. Oppure la palla passa lateralmente tra la rete e il palo.

Fallo: La palla deve attraversare la rete all'interno dell'area regolamentare per essere considerata in gioco.

4. Palla fuori dai limiti

Situazione 1: Il giocatore A colpisce la palla con troppa forza, facendola uscire oltre le linee di gioco.

Situazione 2: Il giocatore A colpisce la palla ma questa rimbalza nel proprio campo invece di attraversare la rete.

Fallo: La palla non è più in gioco.

5. Rimbalzi multipli

Situazione: Il giocatore B lascia rimbalzare la palla due volte prima di tentare il colpo.

Fallo: La palla deve essere restituita prima che rimbalzi due volte.

Per sedia a rotelle: La palla può rimbalzare fino a **due volte** prima di essere colpita.

6. Violazione di altre regole

Situazione: Un giocatore viola una regola contenuta nei Titoli IV, IX o XI (es., comportamento antisportivo, interruzione indebita, ecc.).

Fallo: Applicazione delle regole specifiche violate.

7. Interferenza con la rete o campo avversario

Situazione:

- Il giocatore A, nel tentativo di colpire una palla vicino alla rete, tocca con la racchetta la rete.
- Oppure il giocatore B supera con il piede la linea di mezzo entrando nel campo avversario.

Fallo: Nessuna parte del corpo, abbigliamento o racchetta può toccare rete o campo avversario durante lo scambio.

Situazione: Servizio che colpisce il palo della rete

Durante il servizio, la pallina tocca il palo in qualsiasi situazione.

Regola: Se la pallina tocca il palo, il servizio è considerato fuori e viene chiamato un fallo di servizio. Il palo è fuori dai limiti del campo.

Situazione: Colpo in gioco che colpisce il palo della rete

Durante uno scambio, un giocatore colpisce la pallina che tocca il palo della rete.

Regola: *Se la pallina colpisce il palo della rete, è automaticamente fuori, poiché il palo è considerato un'estensione della linea laterale (out).*

Situazione: Palo sporgente in una rete non regolamentare

In una partita con una rete non regolamentare, il palo sporge all'interno del campo e la pallina lo colpisce.

Regola: *Se il palo è all'interno del campo di gioco, ciò rappresenta una configurazione non regolamentare. In questo caso, si consiglia di fermare il gioco e correggere la posizione del palo.*

Situazione con vento

Durante un colpo, la pallina viene spinta dal vento e tocca il palo della rete.

Regola: *Non importa il motivo (vento o colpo), se la pallina tocca il palo, il punto è considerato fuori.*

Situazione: Pallina che tocca il palo

a) *Durante una partita, un giocatore colpisce la pallina vicino alla linea laterale e questa tocca il palo della rete e rimbalza al di fuori del campo delimitato.*

Regola: *La pallina è fuori perché tocca il palo.*

b) *Durante una partita, un giocatore colpisce la pallina vicino alla linea laterale e questa passa completamente fuori dalla rete (oltre il palo) e atterra nel campo corretto.*

Regola: *La palla rimane in gioco.*

8. Contatto della palla con il giocatore

Situazione: *Dopo il servizio, la palla tocca il corpo del giocatore B (es., la coscia o il piede) prima di rimbalzare.*

Fallo: *La palla può toccare solo la racchetta o la mano a contatto con essa.*

Situazione: Colpo con una mano

Il giocatore A colpisce la palla e questa tocca la sua mano sotto il polso (in contatto con la racchetta).

Regolare: *La palla rimane in gioco.*

Situazione: Colpo a due mani

Il giocatore B tenta un colpo a due mani. La palla tocca una delle mani sotto il polso mentre è ancora in contatto con la racchetta.

Regolare: *La palla rimane in gioco.*

Situazione: Tocco sopra il polso

Durante un colpo, la palla tocca accidentalmente il braccio del giocatore sopra il polso (es. l'avambraccio).

Fallo: *La palla non è più in gioco.*

Situazione: Palla tocca l'abbigliamento

La palla tocca il cappello del giocatore B prima di rimbalzare nel campo.

Fallo: *La palla è dichiarata non valida.*

Situazione: Cambio mano durante il colpo

Il giocatore A passa la racchetta dalla mano destra alla sinistra durante uno scambio e colpisce la palla con la mano libera (non a contatto con la racchetta).

Fallo: *Il contatto con la mano libera non è consentito.*

9. Palla fermata intenzionalmente

Situazione: *Il giocatore A, pensando che la palla stia uscendo, la ferma con la mano o la prende al volo.*

Fallo: *La palla è ancora in gioco finché non tocca la superficie di gioco.*

10. Palla che tocca oggetti permanenti

Situazione: Dopo il servizio, la palla colpisce un oggetto fisso come il soffitto o una luce (per campi indoor).

Fallo: La palla deve rimbalzare nel campo di gioco avversario.

11. Colpo prima del piano della rete

Situazione: Il giocatore B colpisce la palla mentre questa è ancora nella metà campo del giocatore A, non avendo superato il piano immaginario della rete.

Fallo: La palla può essere colpita solo dopo aver superato la rete.

12. Trasporto o trascinamento della palla

Situazione: Durante uno scambio, il giocatore A colpisce male la palla e, invece di un colpo netto, la trascina lungo la racchetta.

Fallo: La palla deve essere colpita con un movimento netto e pulito.

13. Ostacolo non influente

Situazione: Il giocatore A segnala un presunto disturbo (es., un rumore improvviso), ma l'arbitro ritiene che non abbia influenzato il gioco.

Fallo: L'ostacolo viene ignorato.

14. Palla aggiuntiva che cade

Situazione: Durante uno scambio, la palla tenuta in tasca dal giocatore B cade accidentalmente sulla superficie di gioco.

Fallo: Un oggetto aggiuntivo non deve interferire con il gioco.

Situazione: Durante uno scambio, la palla tenuta in tasca dal giocatore B cade accidentalmente senza interferire fisicamente con lo scambio

Fallo: viene comunque considerata una distrazione, e quindi si dichiara un fallo.

TITOLO VIII - PALLE NON VALIDE

Queste regole descrivono le situazioni in cui la **palla viene dichiarata non più valida** (o non in gioco) nel pickleball, specificando circostanze e penalità.

8.A - Interruzione del gioco

- Qualsiasi evento che interrompe il gioco (come una chiamata dell'arbitro o situazioni di disturbo) fa sì che la palla venga considerata "non più valida".
- Questo implica che lo scambio termina e la palla non è più in gioco.
- **Conseguenza sul punteggio:**
 - Se l'interruzione è legittima, lo scambio può essere rigiocato (replay).
 - Se l'interruzione è causata da un fallo, la squadra che ha commesso il fallo perde lo scambio.

8.B - Fallo chiamato dall'arbitro o da un giocatore o commesso da un giocatore

- Quando viene rilevato un fallo (es. violazione della zona di non-volée, doppio rimbalzo, o palla fuori), il gioco si interrompe immediatamente.
- **Conseguenza sul punteggio:**
Se il battitore commette il fallo: Perdita dello scambio
 - **Singolo:** Side-out, il servizio passa al ricevente.
 - **Doppio:** Il servizio passa al secondo battitore o, se è il secondo battitore, si verifica il side-out.**Se il ricevente commette il fallo:** Punto assegnato al battitore

8.C – Ostacoli o interferenza (disturbo)

- Se un **ostacolo o interferenza** viene chiamato o segnalato (ad esempio, un oggetto entra nel campo o un rumore esterno distrae i giocatori), spetta all'arbitro o ai giocatori se in autoarbitraggio decidere se l'ostacolo sia valido.
- **Conseguenza sul punteggio:**
 - Se l'ostacolo viene ritenuto valido, lo scambio può essere rigiocato (replay).
 - Se l'ostacolo viene ritenuto NON valido, la squadra che ha dichiarato l'ostacolo impropriamente perde lo scambio.

8.D - Contatto con oggetti permanenti

- Se la palla, **dopo aver rimbalzato** sul campo dell'avversario, tocca un **oggetto permanente** (come pareti, tetto o struttura fissa):
 - La palla è considerata "non in gioco".
 - il giocatore che ha effettuato il colpo **vince lo scambio**, poiché l'avversario non è riuscito a mantenere la palla in gioco.

8.E - Altri falli

- Oltre ai falli relativi alla **zona di non-volée** (violazioni che si verificano vicino alla zona specifica), possono verificarsi altri tipi di falli **durante il gioco**, come:
 - Posizione errata di un giocatore.
 - Distrazioni causate intenzionalmente.

- Doppi rimbalzi (la palla rimbalza due volte sul campo di un giocatore).
- **Penalità:** Questi falli vengono generalmente identificati e penalizzati **nel momento stesso** in cui si verificano. Tuttavia, se l'infrazione viene notata successivamente, la penalità può essere applicata **prima del servizio successivo**.

In sintesi

Queste regole chiariscono quando un punto è terminato per "palla non valida" e stabiliscono come gestire le interruzioni, i falli e le situazioni di disturbo. La responsabilità dell'arbitro è fondamentale nel valutare la validità delle chiamate e nel garantire che il gioco prosegua in modo equo e regolamentare.

CASISTICA

1. Interruzione del gioco (Regola 8.A)

Situazione: *Qualsiasi evento che interrompe il gioco.*

☞ **Esempi:**

- *Un oggetto estraneo entra in campo.*
- *Un giocatore si ferma per un problema fisico.*
- *Un segnale errato o un'interruzione improvvisa (come il fischio di un arbitro).*

Esito: *La palla viene dichiarata **non valida**, lo scambio termina.*

2. Fallo chiamato o commesso (Regola 8.B)

Situazione: *Un fallo viene segnalato o commesso da un giocatore.*

☞ **Esempi:**

- *Un giocatore tocca la rete con la racchetta o con il corpo.*
- *Il piede di un giocatore entra nella **zona di non-volée** durante un colpo di volée.*
- *Un giocatore serve fuori dai limiti consentiti.*

Esito:

- *La palla è **non valida**.*
- *Il punto va all'avversario.*

3. Ostacolo (Regola 8.C)

Situazione: *Viene segnalato un ostacolo che disturba il gioco.*

☞ **Esempi:**

- *Un pallone da un altro campo entra nel campo di gioco.*
- *Un passante o spettatore disturba il giocatore con un rumore o un movimento improvviso.*
- *Una distrazione non prevista causa l'interruzione del gioco.*

Decisione:

- *L'arbitro valuta se l'ostacolo è **valido**.*
- ***Se valido:** Lo scambio viene **ripetuto**.*
- ***Se non valido:** La palla è **non valida** e il punto viene assegnato.*

4. Contatto con oggetti permanenti (Regola 8.D)

Situazione: *La palla tocca un oggetto permanente **dopo aver rimbalzato** nel campo avversario.*

☞ **Esempi:**

- *La palla tocca una parete, il tetto o un palo dopo il rimbalzo.*
- *La palla entra in contatto con un tabellone fisso o con una rete laterale permanente.*

Esito:

- *La palla è **non valida**.*
- *Il giocatore che ha effettuato il colpo **vince lo scambio**.*

5. Altri tipi di falli (Regola 8.E)

Situazione: *Oltre ai falli della zona di non-volée, si verificano altri falli durante il gioco.*

☞ **Esempi:**

- **Doppio rimbalzo:** *La palla rimbalza due volte sul campo prima di essere colpita.*
- **Posizione errata:** *Un giocatore si trova nella posizione sbagliata durante il servizio o lo scambio.*
- **Distrazione:** *Un giocatore causa una distrazione intenzionale all'avversario (es. urla o movimenti improvvisi).*
- **Violazione del servizio:** *Il servizio non rispetta l'altezza o la direzione regolamentare.*

Esito:

- *La penalità viene applicata **subito** quando viene identificata.*
- *Se scoperta successivamente, può essere applicata **prima del servizio successivo**.*

Riepilogo casistiche principali

<u>Situazione</u>	<u>Conseguenza</u>	<u>Effetto sul punteggio</u>
8.A. Azione che interrompe il gioco ("Dead Ball")	Lo scambio termina immediatamente.	Dipende dalla causa: replay (interruzione valida) o perdita dello scambio per la squadra che ha causato l'interruzione.
8.B. Fault dichiarato dall'arbitro o commesso da un giocatore	Lo scambio termina immediatamente.	- Battitore: Perdita dello scambio (side-out o cambio battitore). - Ricevente: Punto per il battitore.
8.C. Disturbo dichiarato da arbitro o giocatore	Lo scambio viene fermato. L'arbitro decide se è valido o meno.	- se valido: Replay dello scambio. - se non valido: Perdita dello scambio per chi ha chiamato il disturbo.
8.D. Palla che colpisce un oggetto permanente dopo aver rimbalzato nel campo avversario	Lo scambio termina immediatamente.	Il giocatore che ha colpito la palla vince lo scambio.
8.E. Fault commesso mentre la palla è viva (esclusi falli di zona di non-volée)	Lo scambio termina nel momento in cui il fallo viene rilevato.	- Battitore: Perdita dello scambio (side-out o cambio battitore). - Ricevente: Punto per il battitore.

TITOLO IX - ZONA DI NON-VOLÉE (NVZ)

Le regole della zona di non-volée nel pickleball sono chiaramente definite per evitare comportamenti scorretti durante il gioco, specialmente nei colpi **al volo** (colpi effettuati prima che la palla rimbalzi).

9.A - Colpi al volo e contatto con la zona di non-volée

- **Regola 9.A:** Tutte le volée devono essere iniziate **al di fuori della zona non-volée (NVZ)**. Ciò significa che, al momento del colpo al volo, il giocatore non può trovarsi fisicamente nella zona non-volée (inclusi pavimento, linee o toccare qualsiasi parte della rete).
Eccezione: Per giocatori su **sedie a rotelle**, le ruote anteriori (più piccole) possono toccare la zona di non-volée.

9.B – Fallo nella zona di non-volée

- **Fallo:** se il giocatore che colpisce la palla al volo (**volleying player**) o **qualsiasi parte del suo corpo** o **qualsiasi oggetto a contatto con lui** (es. racchetta, abbigliamento) tocca la zona non-volée (incluso il pavimento o la linea della NVZ) **durante l'atto di colpire la palla al volo**.
- **Regola 9.B1:** l'atto di colpire al volo **inizia quando la palla viene colpita in aria**, prima che rimbalzi; l'atto **termina** quando il movimento del giocatore derivante dal colpo (**momentum**, o follow-through) si ferma.

9.C - Slancio e contatto con la zona di non-volée

- **Fallo:** Se, a causa dello **slancio (momentum)**, il giocatore entra in contatto con:
 - La zona di non-volée
 - Qualsiasi cosa all'interno della zona (compreso il proprio compagno).
- Anche se la palla **non è più in gioco** (es. diventa non valida), il **fallo è valido** finché lo slancio derivante non si ferma completamente. Lo slancio termina quando il giocatore ha chiaramente **fermato ogni movimento continuo** collegato al colpo.

Esempio pratico

- **Scenario:**

Marco e Sara giocano in doppio. Marco, posizionato fuori dalla zona di non-volée, colpisce una palla al volo. Durante lo slancio, si sbilancia e il suo braccio tocca Sara, che si trova all'interno della zona di non-volée.

- **Risultato:**

Questo è un **fallo**, anche se Marco non ha toccato direttamente la superficie della zona di non-volée. Il contatto con Sara, che si trova nella zona, viola la regola 9.C.

- **Scenario 1 (Fallo):**

Marco colpisce la palla al volo, la palla esce dal campo (diventando "morta"), ma il suo slancio lo porta a entrare nella NVZ.

- **Risultato:** Fallo, perché il contatto con la NVZ è avvenuto a causa dello slancio durante l'atto di colpire al volo.

Eccezione per giocatori in sedia a rotelle: Le ruote anteriori possono toccare la zona di non-volée

- **Scenario 2 (Nessun fallo):**

Se Marco, che colpisce la palla, spinge il partner nella NVZ ma **interrompe il contatto con il partner**

prima di colpire la palla, non è un fallo.

Tuttavia, se colpisce la palla e il suo slancio spinge il partner nella NVZ, rimane un fallo.

N.B. Movimento visibile: lo slancio termina quando il giocatore ha chiaramente **fermato ogni movimento continuo** collegato al colpo (es. passi in avanti dopo aver colpito la palla, oscillazione della racchetta oltre il punto di impatto, qualsiasi caduta o passo non controllato che tocca la zona non-volée. **Controllo corporeo:** lo slancio si considera concluso quando il giocatore ha ripreso il controllo completo del proprio corpo, si è fermato fisicamente o è tornato in una posizione stabile.

9.D - Rientro nella zona di gioco dopo un contatto

- Se un giocatore tocca la zona di non-volée:
 - Non può colpire la palla **al volo** finché **entrambi i piedi** (o ruote posteriori per sedie a rotelle) non siano fuori dalla zona di non-volée.
 - **Esempio di fallo:** Restare nella zona, saltare per colpire al volo e atterrare nella zona di non-volée.
-

9.E-9.F-9.G - Entrare e rimanere nella zona di non-volée

- **Regola 9.E:** Si può entrare nella zona di non-volée in qualsiasi momento, tranne durante un **colpo al volo**.
 - **Regola 9.F:** È lecito toccare la zona prima o dopo aver colpito una **palla che rimbalza**.
 - **Regola 9.G:** È permesso rimanere all'interno della zona per colpire una palla **rimbalzata**, senza dover uscire immediatamente.
-

9.H - Posizione del compagno nella zona di non-volée

- Non costituisce violazione se un giocatore colpisce la palla mentre il proprio compagno si trova nella zona di non-volée a condizione che i due partner, inclusi eventuali oggetti che indossano o portano, non si tocchino durante l'atto di colpire al volo.
-

Sintesi Chiave

- ☞ **Zona di non-volée:** Nessun contatto durante un colpo **al volo**.
 - ☞ **Momentum:** Lo slancio che causa il contatto è fallo.
 - ☞ **Eccezioni per giocatori su sedie a rotelle:** Regole speciali per le ruote anteriori.
 - ☞ È consentito stare o entrare nella zona per colpi su **palle rimbalzate**.
-

CASISTICA

1. Situazione 1: Fallo per contatto con la zona di non-volée

Scenario:

*Marco sta giocando a pickleball e si trova appena fuori dalla zona di non-volée. La palla arriva alta e Marco decide di colpirla **al volo** (senza farla rimbalzare).*

Durante il colpo:

- ☞ *Lo slancio del suo corpo lo porta in avanti, e dopo aver colpito la palla, il suo piede tocca la superficie della zona di non-volée.*

Violazione:

Anche se Marco era **fuori dalla zona** quando ha colpito la palla, il contatto con la zona di non-volée a causa dello slancio (*momentum*) rende il colpo **fallos**.

2. Situazione 2: Nessun fallo su palla rimbalzata**Scenario:**

Sara è nella zona di non-volée. La palla rimbalza **all'interno** della sua parte di campo, e lei decide di colpirla dopo il rimbalzo.

Anche se Sara si trova **ancora nella zona di non-volée** durante il colpo, non c'è violazione perché:

☞ La palla è stata colpita **dopo** il rimbalzo.

Conclusione:

Nessun fallo. Le regole permettono di rimanere nella zona di non-volée per colpire una palla **rimbalzata**.

3. Situazione 3: Fallo con salto e atterraggio nella zona di non-volée**Scenario:**

Luca è in piedi **all'interno della zona di non-volée**. Vede arrivare una palla alta e decide di saltare per colpirla **al volo**. Dopo aver colpito la palla, atterra **nuovamente nella zona di non-volée**.

Violazione:

Questo è un fallo perché:

☞ Luca ha colpito la palla **al volo** mentre era nella zona di non-volée.

☞ Anche se ha saltato per eseguire il colpo, **l'atterraggio** nella zona di non-volée è considerato parte del movimento.

4. Situazione 3: Fallo con salto e atterraggio fuori dalla zona di non-volée**Scenario:**

Luca è in piedi **all'interno della zona di non-volée**. Vede arrivare una palla alta e decide di saltare per colpirla **al volo**. Dopo aver colpito la palla, atterra **con entrambi i piedi completamente fuori dalla zona di non-volée**.

Regola applicabile:

Secondo la regola 9.D, un giocatore **non può colpire la palla al volo mentre si trova nella zona di non-volée**, anche se salta e atterra fuori. Il contatto con la zona prima del salto rende comunque il colpo fallos.

Conclusione:

➤ Il colpo al volo è stato eseguito mentre Luca era **ancora all'interno della zona di non-volée** (prima del salto).

➤ Anche se Luca atterra fuori dalla zona, **il salto non elimina il fatto che il colpo sia stato effettuato dalla zona di non-volée**.

Per evitare il fallo, Luca avrebbe dovuto uscire completamente dalla zona di non-volée **prima** di colpire la palla al volo.

Riepilogo casistiche principali

Situazione	Conseguenza per il Battitore (Server)	Conseguenza per il Ricevitore (Receiver)
Colpo al volo all'interno della zona	Perdita dello scambio → Side-out o cambio battitore	Punto per il battitore
Contatto con la zona durante un volley	Perdita dello scambio → Side-out o cambio battitore	Punto per il battitore
Slancio che causa contatto con la zona	Perdita dello scambio → Side-out o cambio battitore	Punto per il battitore

Situazione	Conseguenza per il Battitore (Server)	Conseguenza per il Ricevitore (Receiver)
Contatto precedente con la zona prima del volley (atterraggio nel campo)	Perdita dello scambio → Side-out o cambio battitore	Punto per il battitore
Entrata nella zona per colpire una palla che rimbalza	Nessuna penalità	Nessuna penalità
Partner nella zona senza contatto	Nessuna penalità	Nessuna penalità

TITOLO X - TIME-OUT

10.A Time-Out Standard

Un giocatore o una squadra può chiamare il time-out nel **numero**:

- Di **2** time-out in partite a **11 punti**.
 - Di **3** time-out in partite a **21 punti**.
1. **Durata**: Ogni time-out dura fino a **1 minuto**.
 2. **Ripresa anticipata**: Il gioco può riprendere prima se tutti i giocatori sono pronti.
 3. **Chiamata del time-out**: Qualsiasi giocatore può chiamare un time-out prima del servizio successivo.
 4. **Time-out non disponibile**: Se un giocatore chiama un time-out ma non ne ha più disponibili, **non viene applicata alcuna penalità**.
 5. **Ripresa del gioco, annuncio dell'arbitro**:
 - 15 secondi rimanenti.
 - "Time-in" e punteggio annunciati quando i giocatori sono pronti.

10.B Time-Out Medico

Un giocatore può chiedere un time-out medico all'arbitro se ha bisogno di cure mediche, queste le linee guida:

1. **Intervento medico**:
 - Personale medico o direttore del torneo deve valutare la situazione.
 - L'arbitro avvia un timer di **15 minuti** al loro arrivo.
 2. **Condizione medica valida**:
 - Tempo massimo di **15 minuti** (continuativo), il giocatore può richiedere un timeout regolare (se disponibile) per guadagnare ulteriore tempo.
 - Se il giocatore non riprende entro il tempo concesso e disponibile → **Ritiro**.
 3. **Condizione non valida**:
 - Addebitato un **time-out standard** se disponibile e un **avvertimento tecnico**.
 - Se non ci sono time-out disponibili → **Fallo tecnico**.
 4. **Presenza di sangue**:
 - Il gioco non riprende fino al controllo del sanguinamento e pulizia della superficie di gioco.
 - Considerato un **time-out arbitrale**.
- ❖ A ciascun giocatore può essere concesso **un solo time-out medico richiesto in ogni incontro** quindi il time-out medico non è più disponibile per quel giocatore in quell'incontro.
- ❖ **Ripresa del gioco, annuncio dell'arbitro**:
 - 15 secondi rimanenti.
 - "Time-in" e punteggio annunciati quando i giocatori sono pronti.

10.C Gioco Continuo

Il gioco deve proseguire senza interruzioni inutili.

- Piccole pause per bere o asciugarsi sono accettate purché non influenzino il ritmo.
- ❖ L'arbitro chiama il punteggio quando il gioco deve essere ripreso

10.D Time-Out per l'Attrezzatura

1. Se necessario per motivi di sicurezza o equità, l'arbitro può concedere **fino a 2 minuti**.

2. Aggiustamenti rapidi (es. lacci, occhiali, cappello) sono consentiti tra gli scambi.

10.E Tempo tra le Partite

1. **2 minuti** standard tra le partite.
2. I giocatori possono usare i time-out della nuova partita in questo intervallo ma i normali 2 minuti tra le partite sono conteggiati prima di qualsiasi time-out richiesto. Se i giocatori tornano in campo prima della fine del time-out, il tempo non utilizzato viene **salvato** per la partita successiva. Se si hanno 2 time-out per quella partita e viene utilizzato 1 solo minuto, rimane comunque un solo time out da 1 minuto per la partita in corso.

10.F Tempo tra gli Incontri

- o La pausa standard tra incontri è di **10 minuti (VERIFICARE IN RTS)**

10.G Incontro Sospeso

- o Un incontro sospeso deve riprendere con:
 - Stesso battitore.
 - Stesse posizioni.
 - Stesso punteggio e time-out residui.

10.H Altre Regole Time-Out

1. **Prima di un incontro:** Nessun time-out (standard o medico) è consentito.
2. **Circostanze inevitabili:** L'arbitro può chiamare un **time-out arbitrale** per:
 - o Situazioni mediche d'emergenza (es. stanchezza da calore), non sarà addebitato al giocatore
 - o Sanguinamento.
 - o Presenza di sostanze estranee sulla superficie di gioco.

CASISTICA

1. Situazione 1: Time-Out Standard

Scenario:

*In una partita a **11 punti**, la squadra A sta perdendo 6-8 contro la squadra B. I giocatori della squadra A decidono di chiamare un **time-out** per discutere una nuova strategia.*

Regola Applicata:

- o La squadra A ha diritto a **2 time-out** durante una partita a 11 punti.
- o Il gioco si ferma per **1 minuto massimo**.
- o L'arbitro annuncia "15 secondi rimanenti" e poi "time-in" per riprendere il gioco.

Possibile Problema:

*Se la squadra A non avesse più time-out disponibili e avesse chiamato erroneamente un time-out, **non ci sarebbe penalità**, ma il gioco proseguirebbe immediatamente.*

2. Situazione 2: Time-Out Medico

Scenario:

*Durante un incontro, un giocatore della squadra B cade accidentalmente e si lamenta di un dolore al ginocchio. Il giocatore richiede un **time-out medico**.*

Regola Applicata:

1. L'arbitro chiama immediatamente il **personale medico** o il **direttore del torneo**.

2. L'arbitro avvia un timer di **15 minuti** per consentire l'intervento medico.
3. Se il personale medico **conferma la necessità di un intervento**, il giocatore può utilizzare il tempo massimo di 15 minuti.
4. Se il giocatore **non è in grado di riprendere il gioco** entro il tempo concesso, si dichiara il **ritiro**.

Caso Alternativo:

Se il personale medico **non ritiene valida la condizione medica**, viene addebitato un **time-out standard** al giocatore e assegnato un **avvertimento tecnico**.

- Se non ci sono time-out disponibili → **Fallo tecnico**, punto all'avversario

3. Situazione 3: Problema con l'Attrezzatura

Scenario:

Durante un punto decisivo, uno dei giocatori della squadra A si accorge che la suola della scarpa si è staccata. Chiede di fermare il gioco per aggiustarla.

Regola Applicata:

1. Se la squadra A ha ancora dei **time-out standard disponibili**, l'arbitro chiede al giocatore di utilizzarne uno.
2. Se i **time-out standard sono esauriti**, l'arbitro può concedere un **time-out per l'attrezzatura** della durata massima di **2 minuti** per garantire la sicurezza del gioco.

Dettaglio:

- Brevi aggiustamenti come allacciare una scarpa o pulire gli occhiali possono essere fatti **tra uno scambio e l'altro** senza fermare il gioco.

4. Situazione 4: Sanguinamento sul Campo

Scenario:

Un giocatore della squadra B si ferisce leggermente alla mano e si nota del sangue sulla racchetta e sul campo.

Regola Applicata:

1. L'arbitro interrompe immediatamente il gioco perché il sangue deve essere **pulito** e l'emorragia controllata.
2. Questo viene considerato un **time-out arbitrale** e **non** viene addebitato al giocatore.
3. Il gioco riprende solo dopo:
 - Controllo completo dell'emorragia.
 - Pulizia della superficie del campo e delle attrezzature.
4. L'arbitro utilizza la procedura standard (**regola 10.A.5**) per riprendere il gioco.

5. Situazione 5: Time-Out tra le Partite

Scenario:

In un incontro a **2 set su 3**, la squadra A ha vinto il primo set 11-7. Tra i set, la squadra B richiede un **time-out** per riorganizzare la tattica.

Regola Applicata:

1. Tra i set c'è un **tempo standard di 2 minuti**.
2. La squadra B può utilizzare **1 o entrambi** i time-out della partita successiva in aggiunta ai 2 minuti.
3. Se la squadra torna in campo **prima** della fine del time-out, il tempo non utilizzato viene mantenuto.

6. Situazione 6: Time-Out Arbitrale per Circostanze Inevitabili

Scenario:

Durante una partita, inizia a piovere improvvisamente o si nota del **liquido sul campo** che rende la superficie scivolosa.

Regola Applicata:

1. L'arbitro chiama un **time-out arbitrale** per garantire la sicurezza.
2. La superficie viene pulita prima della ripresa del gioco.

3. *L'arbitro segue la procedura della regola 10.A.5 per riprendere il gioco (chiamando "time-in" e annunciando il punteggio).*
-

7. Situazione 7: Gioco Continuo Interrotto per Pausa Lunga

Scenario:

Un giocatore della squadra A impiega molto tempo per bere e asciugarsi tra gli scambi, rallentando il flusso della partita.

Regola Applicata:

1. *L'arbitro avverte il giocatore che il **gioco deve essere continuo**.*
 2. *Brevi pause sono consentite solo se non interrompono il ritmo.*
 3. *Se il giocatore continua a rallentare intenzionalmente, l'arbitro può assegnare un **avvertimento tecnico** per condotta antisportiva.*
-

8. Situazione 8: Time-Out Erroneo Tra Set

Scenario:

Dopo il primo set di una partita a 2 su 3, la squadra B chiama un time-out, ma i giocatori avversari (squadra A) non sono d'accordo.

Regola Applicata:

1. **Verifica delle tempistiche:**
 - *Se il time-out è stato chiamato entro i 2 minuti standard tra i set, è consentito.*
 - *Se invece il gioco stava per riprendere e il punteggio era già stato annunciato, il time-out non è valido.*
 2. **Azioni dell'arbitro:**
 - *Se il time-out non è valido, il gioco riprende immediatamente senza penalità.*
 - *Se è valido, i giocatori avversari devono rispettarlo.*
-

9. Situazione 9: Time-Out Chiamato dal Giocatore Sbagliato

Scenario:

In una partita a doppio, un giocatore della squadra A chiama un time-out, ma il servizio doveva essere effettuato dalla squadra B.

Regola Applicata:

- *Il **time-out** è **valido** purché sia chiamato **prima del servizio**.*
 - *Non importa quale squadra lo richiede; il gioco riprende seguendo la procedura standard (**regola 10.A.5**, chiamando "time-in" e annunciando il punteggio).*
-

10. Situazione 10: Condizione Medica Contestata

Scenario:

*Un giocatore della squadra B afferma di sentirsi male e chiede un **time-out medico**, ma il personale medico non rileva alcun problema.*

Regola Applicata:

- *L'arbitro affida la decisione al **personale medico** o al **direttore del torneo**.*
 - *Se la condizione non è valida:*
 - *Viene addebitato un **time-out standard** al giocatore.*
 - *Se i time-out sono esauriti, il giocatore riceve un **fallo tecnico**.*
 - ***Esclusione futura:** Il giocatore non può più richiedere un time-out medico per il resto dell'incontro.*
-

11. Situazione 11: Cambio di Attrezzatura Improvviso

Scenario:

Durante uno scambio, la racchetta di un giocatore della squadra A si rompe e il giocatore chiede una pausa per cambiarla.

Regola Applicata:

- *se la squadra A ha **time-out disponibili**, l'arbitro assegna un **time-out standard**.*
- *Se i **time-out** sono esauriti, l'arbitro concede un **time-out per l'attrezzatura** (massimo **2 minuti**) solo se necessario per sicurezza o equità.*
- *Aggiustamenti rapidi (ad esempio, recuperare una racchetta di riserva vicina) possono essere fatti senza fermare il gioco.*

12. Situazione 12: Pausa per Eventi Esterni

Scenario:

Un forte vento improvviso fa volare un oggetto sul campo durante un punto decisivo.

Regola Applicata:

- *L'arbitro può chiamare un **time-out arbitrale** per rimuovere l'oggetto.*
- 4. *Una volta risolta la situazione, il gioco riprende con la procedura della regola **10.A.5**, chiamando "time-in" e annunciando il punteggio.*
- *Se l'interruzione influenza un punto in corso, l'arbitro può decidere di **far rigiocare il punto**.*

13. Situazione 13: Interruzione Prolungata per Pioggia

Scenario:

Durante una partita all'aperto, inizia a piovere e il gioco deve essere sospeso

Regola Applicata:

- *L'arbitro sospende l'incontro seguendo la regola **10.G** (**incontro sospeso**).*
- *Quando il gioco riprende:*
 - *Si riparte con lo stesso battitore, punteggio e posizioni in campo.*
 - *Tutti i **time-out** residui rimangono validi.*

14. Situazione 14: Sangue non Notato Subito

Scenario:

Un giocatore si accorge di avere una piccola ferita solo dopo che è stato giocato un punto..

Regola Applicata:

- *L'arbitro chiama immediatamente un **time-out arbitrale** per fermare il sanguinamento e pulire l'area.*
- *Questo tempo **non viene addebitato** al giocatore.*
- *Il gioco riprende seguendo la regola **10.A.5**, chiamando "time-in" e annunciando il punteggio.*

15. Situazione 15: Time-Out Strategico Non Ammesso

Scenario:

*La squadra A sta per servire per il punto finale, ma la squadra B, in difficoltà, tenta di chiamare un **time-out medico** per fermare il ritmo.*

Regola Applicata:

- *L'arbitro valuta la validità della richiesta.*
- *Se il motivo medico non è giustificato:*
 - *Viene addebitato un **time-out standard** alla squadra B, se disponibile.*
 - *Se non ci sono **time-out** disponibili, viene assegnato un **fallo tecnico**.*
- *Se la condizione è valida, segue la procedura per il **time-out medico**.*

Sintesi

Ecco una **tabella riepilogativa unica** delle regole sui **time-out**.

Tipo di Time-Out o Situazione	Dettaglio	Durata e Limiti	Note Aggiuntive
Time-Out Standard (10.A)	Ogni squadra ha diritto a 2 time-out per partite a 11 o 15 punti e 3 time-out per partite a 21 punti.	Durata massima: 1 minuto per time-out.	- Il gioco può riprendere prima se tutti i giocatori sono pronti. - Se non ci sono più time-out disponibili, nessuna penalità è applicata.
Time-Out Medico (10.B)	Richiesto per problemi medici. Valutato da personale medico o Direttore del torneo.	Durata massima: 15 minuti continui. - Trasporto fuori dal campo escluso dal conteggio.	- Se il problema non è valido, il giocatore perde un time-out standard (se disponibile) e riceve un avvertimento tecnico o un fallo tecnico. - Uno per match.
Gioco Continuo (10.C)	Brevi pause per bere o asciugarsi tra gli scambi.	Nessuna durata specifica.	Deve rispettare il flusso del gioco secondo il giudizio dell'arbitro.
Time-Out per Equipaggiamento (10.D)	Richiesto per guasti o regolazioni significative di equipaggiamento.	Durata determinata dall'arbitro.	- Regolazioni rapide (es. allacciare scarpe) consentite gli scambi.- Nei match non arbitrati, i giocatori devono trovare un accordo.
Tempo tra i Giochi (10.E)	Intervallo tra due giochi consecutivi nello stesso match.	Standard: 2 minuti.	I giocatori possono utilizzare i time-out del gioco successivo durante questo intervallo.
Tempo tra i Match (10.F)	Intervallo tra due match consecutivi.	Standard: 10 minuti.	Il gioco può iniziare prima se tutti i giocatori sono pronti.
Partite Sospese (10.G)	Partite interrotte per cause straordinarie (es. maltempo, emergenze).	Nessuna durata specifica.	La partita riprende con lo stesso battitore, punteggio e time-out rimanenti al momento dell'interruzione.
Prima di un Match (10.H.1)	Time-out non permessi prima dell'inizio del match.	Nessuna durata specifica.	Il match non può iniziare finché tutti i giocatori non sono presenti e lo score iniziale è chiamato.
Circostanze eccezionali (10.H.2)	Time-out chiamati dall'arbitro per situazioni di sicurezza o emergenze (es. colpi di calore, sanguinamento, detriti sul campo).	Durata determinata in base alla situazione.	L'arbitro può chiamare personale medico o il Direttore del torneo.

TITOLO XI - ALTRE REGOLE

Regole sui colpi e sulle interazioni con la palla:

Doppio colpo (11.A) : La palla può essere colpita due volte solo se è un'azione involontaria, continua e monodirezionale.

Cambio di mano (11.B) : La racchetta può essere trasferita da una mano all'altra in qualsiasi momento.

Colpi a due mani (11.C) : È consentito colpire con impugnatura a due mani.

Colpo mancato (11.D) : Se un giocatore manca la palla, lo scambio continua fino a che non avviene un altro fallo o doppio rimbalzo.

Palla rotta o danneggiata (11.E) : Può essere sostituita se rilevata prima del servizio. Dopo il servizio, il gioco prosegue fino al termine dello scambio, con potenziale ripetizione del punto se l'arbitro ritiene che la palla rotta o danneggiata abbia influito l'esito dello scambio.

Situazioni di interruzione o continuità del gioco:

Infortunio durante lo scambio (11.F) : Lo scambio prosegue nonostante l'infortunio.

Problemi con l'attrezzatura (11.G) : Lo scambio non si interrompe per perdita o rottura di oggetti, salvo casi di fallo.

Oggetti sul campo (11.H) : Se un oggetto che un giocatore indossa o trasporta cade sul suo lato del campo, a meno che l'oggetto non atterri nella zona di non-volée a seguito di una volée, la palla rimane in gioco anche se colpisce l'oggetto.

Interazioni con la rete:

Attraversamento della rete (11.I) : È un fallo attraversare il piano immaginario della rete prima di colpire la palla. Dopo aver colpito la palla, si può attraversare, ma non toccare rete, campo avversario o avversario. Questo è permesso **solo come parte naturale del movimento associato al colpo appena eseguito**.

❖ **Eccezione:** Se la palla torna indietro a causa di spin o vento, si può attraversare il piano della rete per colpire la palla.

Interazioni con i pali della rete (11.K) : Contatto con i pali o la rete durante lo scambio è un fallo.

Tiri intorno al palo (11.M) : Consentito colpire la palla facendola passare esternamente ai pali della rete, a qualsiasi altezza.

Restrizioni sulle apparecchiature e sul comportamento:

Una sola racchetta (11.N) : Un giocatore non può usare più di una racchetta.

Possesso della racchetta (11.O) : La racchetta deve essere impugnata durante il colpo; lanciarla per colpire è un fallo.

Apparecchiature elettroniche (11.P) : Non sono ammessi auricolari o cuffie, salvo dispositivi acustici prescritti.

Distrazioni e comportamento dei giocatori (disturbo):

Distrazioni (11.J) : È vietato distrarre l'avversario durante il colpo; eventuali distrazioni portano al fallo.

Specifiche sulla rete:

Contatto con la rete (11.L) : La palla che colpisce la parte superiore della rete o i fili **resta in gioco**, a patto che atterri. **nel campo valido**

Palla che passa tra la rete e il palo (11.L.2) : Se la palla passa tra la rete e il palo, è un **fallo**.

Giro intorno al palo (11.L.3) : Un giocatore può girare intorno al palo e attraversare la linea immaginaria della rete dopo aver colpito la palla, purché:

- Non tocchi il campo avversario.
- Se non colpisce la palla durante il giro, è un **fallo**.

Palla che rimbalza due volte sulla rete (11.L.4) : Se la palla colpisce la rete, attraversa, atterra nel campo avversario, e poi rimbalza indietro sulla rete senza essere toccata dall'avversario, il giocatore che ha effettuato il tiro **vince lo scambio**.

Sistemi di rete con barra orizzontale e base centrale (11.L.5):

Se la palla tocca la barra centrale o resta bloccata, il punto può essere ripetuto, tranne durante il servizio.

Colpo prima di attraversare la rete (11.L.5.a):

- Se la palla colpisce la barra orizzontale o la base centrale prima di attraversare la rete, è un fallo.

Colpo dopo aver attraversato la rete (11.L.5.b):

- Se la palla colpisce la barra o la base centrale dopo aver attraversato la rete (non sul servizio), si ripete il punto.

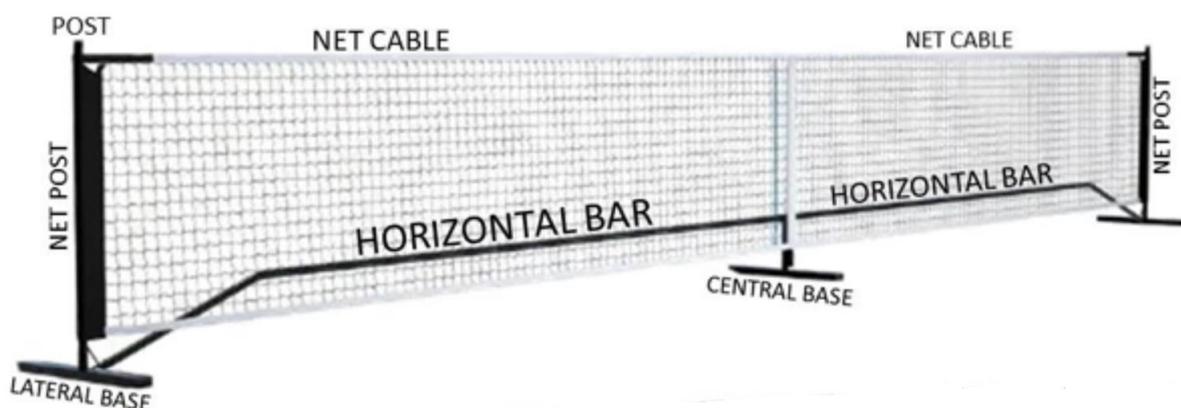
Colpo sul servizio (11.L.5.c):

- Se durante il servizio la palla colpisce la barra orizzontale o la base centrale, è un fallo.

Malfunzionamento della rete (11.L.5.d):

- Un malfunzionamento della rete è considerato un ostacolo e richiede la ripetizione del punto.

Rimbalzi e malfunzionamenti della rete (11.L.5) : Se la palla tocca la barra centrale o resta bloccata, il punto può essere ripetuto, tranne durante il servizio.



CASISTICA

1. Doppio Colpo (11.A)

Situazione:

Durante uno scambio, un giocatore esegue un colpo involontario, e la palla viene colpita due volte dalla stessa racchetta, in modo continuo e nella stessa direzione.

Regola applicata:

- **È legale**, poiché il doppio colpo è involontario, monodirezionale e non deliberato. Lo scambio prosegue regolarmente.

Violazione:

- Se il doppio colpo è intenzionale o se la palla viene colpita due volte in direzioni diverse, il punto sarà considerato fallo.

2. Colpo con cambio di mano (11.B)

Situazione:

Un giocatore cambia la racchetta dalla mano destra alla sinistra durante lo scambio per raggiungere una palla difficile e riesce a colpire.

Regola applicata:

- Il cambio di mano è consentito. Lo scambio continua senza alcuna interruzione.

❖ **Nota:**

- Questo tipo di colpo può essere particolarmente utile quando un giocatore si trova fuori posizione.

3. Attraversamento del piano della rete (11.I.1)

Situazione:

La palla ha un forte effetto di rotazione (*spin*) e, dopo essere rimbalzata nel campo avversario, torna indietro verso il campo del giocatore che ha eseguito il colpo.

Regola applicata:

- Il giocatore può attraversare il piano immaginario della rete per colpire la palla **senza toccare la rete o il campo avversario**.

Violazione:

- Se il giocatore tocca la rete o il campo avversario **mentre la palla è ancora in gioco**, verrà dichiarato fallo.

4. Problemi con l'attrezzatura (11.G)

Situazione:

Durante uno scambio, un giocatore perde accidentalmente la racchetta, ma la palla rimane in gioco e continua lo scambio.

Regola applicata:

- Il gioco prosegue regolarmente **a meno che** la perdita della racchetta non causi un fallo, ad esempio:
 - La racchetta cade nel campo avversario.
 - La racchetta tocca la palla in modo non regolamentare.

5. Oggetti che cadono sul campo (11.H)

Situazione:

Un giocatore ha un cappellino che cade a terra durante uno scambio. La palla colpisce il cappellino prima di rimbalzare di nuovo.

Regola applicata:

- Se l'oggetto cade nel **proprio lato del campo**, la palla rimane **in gioco**.
- Se l'oggetto cade nella **zona di non-volée** dopo una volée, lo scambio è interrotto e si dichiara un fallo.

6. Tiro intorno al palo della rete (11.M)

Situazione:

La palla è giocata in una posizione così ampia da permettere al giocatore di rimandarla nel campo avversario **al di fuori** dei pali della rete, senza passare sopra di essa.

Regola applicata:

- Il tiro intorno al palo è **perfettamente legale**, purché la palla atterri nel campo avversario.

❖ **Nota:**

- Questa regola permette giocare spettacolari che sfruttano angoli estremi.

7. Palla che rimbalza due volte sulla rete (11.L.4)

Situazione:

Un giocatore esegue un colpo che colpisce la rete, attraversa e atterra nel campo avversario. La palla poi rimbalza indietro sulla rete una **seconda volta** senza che l'avversario possa toccarla.

Regola applicata:

- Il giocatore che ha effettuato il tiro vince lo scambio, perché l'avversario non è riuscito a giocare la palla.

8. Distrazioni durante lo scambio (11.J)

Situazione:

Un giocatore urla o esegue gesti improvvisi mentre l'avversario sta per colpire la palla.

Regola applicata:

- L'arbitro chiamerà una **distrazione** e assegnerà un fallo alla squadra che ha commesso l'infrazione.

❖ **Nota:**

- Questo è importante per mantenere la sportività e il corretto svolgimento del gioco.

Sintesi

Regola	Descrizione	Conseguenza sul Punteggio o Azione
11.A. Doppio colpo	La palla può essere colpita due volte solo se il movimento è continuo e in una sola direzione.	- Se il movimento non è continuo o non in una sola direzione, fault : perdita dello scambio. - Colpo valido se il movimento è regolare.
11.B. Cambio di mano	È consentito cambiare mano per usare la racchetta.	Nessuna penalità.
11.C. Colpo a due mani	Sono consentiti colpi a due mani.	Nessuna penalità.
11.D. Colpo mancato	Mancare completamente la palla non interrompe lo scambio.	Nessuna penalità; lo scambio continua finché la palla non rimbalza due volte o avviene un fault.
11.E. Palla rotta o danneggiata	Lo scambio continua con una palla danneggiata. Replay solo se la palla crepata/rotta ha influenzato il risultato.	- Replay per palla crepata/rotta che ha influenzato lo scambio. - Palla degradata/sostituita senza replay se entrambe le squadre concordano.
11.F. Infortunio durante lo scambio	Lo scambio continua anche in caso di infortunio a un giocatore.	Nessuna penalità; lo scambio si conclude normalmente.
11.G. Problemi con l'attrezzatura	Lo scambio non si ferma per equipaggiamento perso o rotto, salvo che ciò causi un fault.	Fault se la perdita o il guasto causa un'infrazione (es. palla colpita senza racchetta).
11.H. Oggetto sul campo	Se un oggetto del giocatore cade sul campo, la palla rimane in gioco, salvo che l'oggetto tocchi la zona di non-volée durante un volley.	Fault se l'oggetto causa una violazione (es. tocca la zona di non-volée durante una volée).

Regola	Descrizione	Conseguenza sul Punteggio o Azione
11.I. Proiezione piano della rete	Attraversare il piano della rete prima di colpire la palla è un fault. Dopo aver colpito la palla, si può attraversare il piano senza toccare rete o avversario.	Fault se si attraversa il piano prima del colpo o si tocca rete/avversario durante lo scambio.
11.I.1. Eccezione al piano della rete	Se la palla torna indietro nel campo opposto con spin o vento, il giocatore può attraversare il piano per colpirla.	Fault se il giocatore attraversa il piano prima che la palla lo faccia o tocca rete/avversario.
11.J. Disturbo	Distrarre intenzionalmente l'avversario è un fault.	Fault immediato, perdita dello scambio per la squadra colpevole.
11.K. Palo della rete	Tocco da parte del giocatore del palo della rete: fault. Una palla che colpisce il palo della rete: fault.	Fault immediato, perdita dello scambio per la squadra colpevole.
11.L. Net – Colpo sulla Rete	Se la palla colpisce la rete e atterra in campo, lo scambio continua.	Nessuna penalità; lo scambio continua.
11.L. Net – Tra Rete e Palo	Se la palla passa tra rete e palo, è un fault.	Fault immediato, perdita dello scambio per chi colpisce la palla.
11.L. Net – Intorno al Palo	Si può andare intorno al palo della rete, ma non toccare il campo avversario.	Fault se si tocca il campo avversario o non si colpisce la palla.
11.L. Net – Rimbalzo doppio	Se la palla rimbalza due volte nel campo avversario e torna indietro, il giocatore che ha colpito la palla vince lo scambio.	Punto assegnato al giocatore che ha colpito la palla.
11.L.5a. Problemi con il Sistema della Rete (barra orizzontale e base centrale)	Se la palla colpisce una barra orizzontale o il centro della base della rete prima di attraversarla, è un fault (serve escluso).	Fault sul servizio; replay in altri casi se la palla ha attraversato la rete.
11.L.5b. Problemi con il Sistema della Rete (barra orizzontale e base centrale)	Se la palla attraversa la rete, rimbalza e colpisce la barra/base (serve escluso).	Nessuna penalità; lo scambio continua.
11.L.5c. Problemi con il Sistema della Rete (barra orizzontale e base centrale)	Se la palla colpisce la barra/base durante il servizio.	Fault immediato; perdita dello scambio per la squadra al servizio.
11.M. Tiri intorno al palo	È consentito colpire la palla attorno al palo della rete, senza dover passare sopra la rete.	Nessuna penalità; lo scambio continua.
11.N. Una racchetta	Si può usare solo una racchetta per scambio.	Fault immediato per uso di più di una racchetta.
11.O. Possesso della racchetta	Si deve avere controllo della racchetta al momento del colpo.	Fault immediato per colpo senza controllo della racchetta.
11.P. Apparecchiature elettroniche	Non è consentito usare auricolari o dispositivi audio durante il gioco (salvo apparecchi acustici prescritti).	Fault immediato per uso non autorizzato.

TITOLO XII – TORNEI

Partecipazione per genere e categorie

- **12.A.1:** Nei tornei per genere maschile o femminile solo i membri di quel genere possono partecipare (singolare e doppio)
- **12.A.2: Doppio misto** → Composto da un uomo e una donna.
- **12.A.3: Open** → Giocatori di **qualsiasi genere** (maschio, femmina, o altro) e di **qualsiasi età**. (TBD)
- **12.A.4: Giocatori in sedia a rotelle** → Possono partecipare:
 - Nel doppio maschile, femminile o misto, con compagno normodotato.
 - Nella categoria doppio su sedia a rotelle.

Formati di punteggio raccomandati e alternativi

- **12.B:** Opzioni di punteggio:
 1. **Opzione consigliata:** 2 su 3 partite a 11 punti (11 by 2).
 2. Altre opzioni:
 - 3 su 5 partite a 11 punti.
 - 1 partita a 15 punti.
 - 1 partita a 21 punti.
 3. **Round Robin:** Possibile 1 partita a 11 punti se ci sono 4+ squadre.
 4. Sempre necessaria una vittoria con **2 punti di vantaggio**.

12.B.1 – Opzione Rally Scoring (Regola Provvisoria 2025)

Il **direttore del torneo** ha la facoltà di utilizzare il sistema di **Rally Scoring**. Questo include:

- Round-robin (singolo e doppio).
- Partite a squadre.
- Tornei di singolo con doppia eliminazione.

Per il doppio, il **Rally Scoring non è un'opzione** nei tornei con doppia eliminazione.

Tutte le regole standard si applicano al Rally Scoring, tranne per le eccezioni fornite qui e nelle regole:

- **4.B.3.a, 4.B.6, 4.B.6.c, 4.B.6.d, 4.B.6.e, 4.F.1, 4.G.1, e 4.J.1.**

(Nuova) 12.B.1.a – Formato del punteggio

- I giochi possono essere giocati fino a **11, 15 o 21 punti**.
- I match possono consistere in:
 - Un singolo gioco.
 - Il meglio di 2 su 3 giochi.
 - Il meglio di 3 su 5 giochi.
- In caso di maltempo, il direttore del torneo può approvare giochi a **7 punti**, con cambio di campo a **4 punti**:
 - Nei match a un solo gioco.
 - Nell'ultimo gioco di un match con più giochi.

(Nuova) 12.B.1.b – Assegnazione dei punti

- Un punto viene assegnato al giocatore o alla squadra che vince lo scambio, tranne quanto indicato in **12.B.1.c**

(Nuova) 12.B.1.c – Punto decisivo per vincere il gioco

- Il punto decisivo per vincere il gioco può essere segnato **solo dal giocatore o dalla squadra che serve**.
- Se una squadra si trova al punto partita e l'avversario serve e perde lo scambio, si verifica un **side-out**, ma nessun punto viene assegnato.

Formati del torneo (differenti rispetto a USA)

12.C.1: Eliminazione singola con consolazione

- I perdenti al primo turno sono eliminati dal tabellone principale e spostati nel tabellone di consolazione.
- Dopo una seconda sconfitta si è eliminati definitivamente indipendentemente dal tabellone.
- Finale per 1°/2° posto: determinata dai due finalisti del tabellone principale.
- Finale per 3°/4° posto: determinata dai due finalisti del tabellone di consolazione.

12.C.2: Per i tabelloni Pro e Senior Pro

Questa regola descrive come funziona il formato di **eliminazione diretta senza consolazione** nei tornei per giocatori professionisti e senior professionisti

- Il primo giocatore/squadra che segna il **punto decisivo del match** con almeno un **margin**e di due punti vince il match.
- Questo margine di due punti si applica anche ai punti decisivi, ad esempio se il punteggio è 10-10, il vincitore dovrà segnare due punti consecutivi per vincere 12-10.
- Non c'è un tabellone di consolazione per consentire ai giocatori eliminati di risalire nel ranking
 - 1°/2° posto: determinata da una partita di finale del tabellone

12.C.3: Doppia eliminazione

- I perdenti al primo turno sono eliminati dal tabellone principale e spostati nel tabellone di consolazione.
- Dopo una seconda sconfitta si è eliminati definitivamente indipendentemente dal tabellone.
- Finale per 1°/2° posto: determinata in una partita tra il vincitore del tabellone principale e il vincitore del tabellone di consolazione.
 - Se il vincitore del tabellone di consolazione batte il vincitore del tabellone principale, si gioca una **partita di spareggio** (tiebreaker a 15 punti) per decidere il campione
- 3° posto: è il perdente del tabellone di consolazione.

12.C.4: Round Robin

- Tutti i giocatori o squadre giocano l'uno contro l'altro.
- Si possono utilizzare qualsiasi opzione di punteggio approvata per il torneo (vedi Regola 12.B)
- Il vincitore viene determinato in base al **numero di match vinti**.
- Se due o più giocatori/squadre hanno lo stesso numero di match vinti, vengono applicati i seguenti **criteri di spareggio** in ordine:
 - Se un giocatore/squadra **rinuncia, si ritira o subisce un forfait** durante il Round Robin i risultati dei match di quella squadra **non contano per la classifica** ed eventualmente se presenti i playoff non potrà parteciparvi indipendentemente dalla posizione nella classifica. I punteggi registrati saranno **validi solo** ed esclusivamente per il **calcolo del rating personale** del giocatore/squadra.
 - 1. Numero di vittorie testa a testa.
 - 2. Differenziale di punti di tutti i match giocati.

- 3. Differenziale di punti nei match giocati tra le squadre in parità.
- 4. Differenziale di punti nel match contro la squadra più alta in classifica.

12.C.5: Pool Play

Obiettivo: selezionare i migliori giocatori/squadre di ogni gruppo per passare alla fase finale, dove si gioca un torneo ad eliminazione.

- I partecipanti vengono divisi in gruppi/pool.
- All'interno di ogni gruppo, i giocatori o le squadre giocano un Round Robin (tutti contro tutti).
- Una volta determinata la classifica in ciascun pool, i qualificati vengono posizionati nel tabellone eliminatorio (eliminazione singola o doppia) seguendo due principi principali.
 - **Incrocio tra i pool:** le posizioni migliori di un pool vengono abbinate alle posizioni inferiori di un altro pool per bilanciare il tabellone (Es. 2 pool da 6 squadre, 4 qualificati per pool si avranno i seguenti incontri: 1° Pool A vs 4° Pool B - 2° Pool A vs 3° Pool B - 1° Pool B vs 4° Pool A - 2° Pool B vs 3° Pool A)
 - **Ranking combinato tra i pool:** i giocatori/squadre vengono classificati in un ranking globale basato sulla loro performance nel Pool Play tenendo conto del numero di vittorie e del differenziale di punti per ordinare i qualificati in un'unica lista, indipendentemente dal pool di appartenenza (Es. 1° Pool A e 1° Pool B confrontati per stabilire la testa di serie n° 1 e la 2 - 2° Pool A e 2° Pool B confrontati per stabilire la testa di serie n° 3 e 4, e così via)

12.C.6: Non-Pool Play

Obiettivo: stabilire il seeding dei partecipanti per il tabellone a eliminazione diretta.

- Non ci sono gruppi/pool.
- Tutti i partecipanti giocano un **Round Robin generale** per determinare la **classifica iniziale** (seeding).
- La posizione nel tabellone principale è determinata esclusivamente dai risultati del Round Robin, e non dal ranking o dalla classificazione precedente del giocatore/squadra

Differenze chiave tra Pool Play e Non-Pool Play

Caratteristica	Pool Play (12.C.4)	Non-Pool Play (12.C.5)
Divisione iniziale	Partecipanti divisi in gruppi/pool .	Nessuna divisione: tutti giocano in un unico gruppo.
Formato iniziale	Round Robin separato in ciascun gruppo.	Round Robin unico con tutti i partecipanti.
Obiettivo della prima fase	Selezionare i migliori di ogni pool.	Determinare il ranking generale .
Formato finale	Eliminazione singola o doppia tra i qualificati dei pool.	Eliminazione singola o doppia con seeding basato sul posizionamento ottenuto nel Round Robin.
Quando è utile	Quando ci sono molti partecipanti e serve una prima scrematura.	Quando i partecipanti sono relativamente pochi.

Seeding (Teste di serie)

- **12.D:** Il direttore del torneo nomina un comitato per bilanciare le classifiche e definire il tabellone.

Gli avvisi per le gare

- **12.E:** È responsabilità di ogni giocatore controllare gli orari pubblicati per l'ora e il luogo di ogni incontro. Se viene apportata una modifica al programma dopo la pubblicazione iniziale, il direttore del torneo o il suo rappresentante designato notificherà ai giocatori le modifiche.

Ritiro (Retirement) e Rinuncia (Withdrawal)

- **12.F: Ritiro (durante un match):**

12.F.1. Una volta chiamato il punteggio iniziale del match, l'unica opzione per un giocatore/squadra che decide di non continuare è dichiarare **un ritiro**.

12.F.2. Se un giocatore/squadra utilizza un **time-out medico di 15 minuti**, ma non è in grado di continuare a giocare una volta scaduto il tempo sarà dichiarato **un ritiro**.

12.F.3. Il giocatore/squadra deve comunicare ufficialmente la decisione di ritirarsi all'arbitro se presente o direttamente all'avversario.

12.F.4. Se un giocatore/squadra si ritira durante un match, i punteggi del match verranno riportati secondo le **linee guida specifiche** per i ritiri (vedi regola **12.H.1**) (Es. se un giocatore si ritira con il punteggio 10-5, il risultato sarà registrato come 11-10 a favore dell'avversario).

a) Se un giocatore/squadra si ritira da un match può ancora partecipare ai match successivi nello stesso tabellone, anche se si ritira per un problema fisico momentaneo (Es. può partecipare al tabellone di consolazione o continuare il Round Robin)

b) Un giocatore/squadra può anche decidere di non partecipare ad alcun match futuro dello stesso tabellone (rinuncia).

- **12.G: Rinuncia (Ritiri dal tabellone o torneo):**

Nei casi in cui un giocatore/squadra decide di ritirarsi da un intero tabellone o torneo, non solo da un match specifico vengono chiamate rinunce.

12.G.1. Un giocatore/squadra può richiedere di essere ritirato da qualsiasi tabellone programmato **prima che inizi**.

12.G.2. Se un giocatore/squadra ha già giocato uno o più match, può richiedere di ritirarsi da **tutti i match futuri** nello stesso tabellone; la richiesta deve essere fatta **prima dell'inizio del match successivo**, ovvero prima che venga chiamato il punteggio iniziale.

12.G.3. La richiesta di rinuncia deve essere presentata ufficialmente a Direttore del Torneo o all'Arbitro capo oppure al personale operativo del torneo.

12.G.4. Una volta approvata la richiesta di rinuncia, il giocatore/squadra sarà **rimosso da tutti i match futuri** del tabellone specificato.

12.G.5. I punteggi delle partite già giocate verranno riportati secondo le **linee guida specifiche** per i ritiri (vedi regola **12.I**). (Es. i match futuri di un giocatore rinunciatario saranno segnati come **0-0**, ma i match già completati manterranno i punteggi registrati ma saranno **validi solo** ed esclusivamente per il **calcolo del rating personale** del giocatore/squadra)

Sintesi

Caratteristica	Retirement (Ritiro)	Withdrawal (Rinuncia)
Quando accade?	Durante un match già iniziato.	Prima dell'inizio di un tabellone o match futuro.

Caratteristica	Retirement (Ritiro)	Withdrawal (Rinuncia)
Effetto sul match	Il match corrente viene interrotto.	Tutti i match futuri nel tabellone vengono annullati.
Effetto sui punteggi	Il match viene registrato seguendo le regole del punteggio per i ritiri.	I punteggi delle partite future sono registrati come 0-0.
Partecipazione futura	Possibile per match successivi nello stesso tabellone.	Impossibile: esclusione completa dal tabellone.

NB. Come può un giocatore continuare dopo un Ritiro? Il Ritiro si applica **solo al match corrente**. Se il problema che ha causato il ritiro è temporaneo o risolvibile, il giocatore può continuare nei match successivi. Es. Un giocatore si ritira da un match per stanchezza o crampi → Dopo riposo o trattamento medico, è in grado di partecipare al match successivo.

Quando invece una squadra si ritira completamente si dice Rinuncia:

- I punteggi valgono **solo per il rating personale**.
- Le partite giocate vengono **annulate** per la classifica del torneo (es. Round Robin).

CASISTICA

Scenario 1:

- Girone con 4 squadre: A, B, C, D.
- Risultati:
 - Squadra A si ritira contro Squadra B → B vince.
 - Squadra A gioca successivamente contro Squadre C e D.

Possibilità:

- Se Squadra A si è ritirata (Retirement) contro Squadra B, può ancora competere contro Squadre C e D.
- Se Squadra A decide di fare una Rinuncia (Withdrawal), non gioca più e tutti i suoi match vengono annullati.

Scenario 2: Girone con 4 squadre (A, B, C, D).

- Risultati prima del ritiro:
 - A batte B: 11-9, 11-8.
 - A perde contro C: 8-11, 10-12.
- La squadra A dichiara una rinuncia.

Effetti:

- Per la classifica del torneo:
 - I risultati di A contro B e C vengono **annullati** e non contano per la classifica.
 - Le squadre B e C non subiscono alcun impatto dai risultati precedenti di A.

Scenario 3: Torneo 2 su 3

- Giocatore A vs Giocatore B:
 - **Game 1:** Giocatore B si ritira con il punteggio **10-5** per Giocatore A.
 - **Punteggio registrato:** "12-5, 11-0" per Giocatore A.

Effetto:

- Il Giocatore A avanza nel torneo, ma il Giocatore B può ancora giocare match successivi, se previsto dal formato del torneo.
-

Linee guida per la registrazione dei punteggi

- **12.H.1:**
 - **Ritiro (Retirement):** se un giocatore/squadra si ritira durante un match, i punteggi attuali vengono registrati e completati a favore dell'avversario. L'avversario riceve i punti necessari per completare il match con un margine di 2 punti di vantaggio.
 - **Forfeit, espulsione o squalifica:** se il match non è stato giocato o viene interrotto per un forfeit, un'espulsione o una squalifica, i punteggi finali sono predefiniti: Formato due su tre: "11-0, 11-0"- Formato tre su cinque: "11-0, 11-0, 11-0" - Formato a 15 o 21 punti: "15-0" o "21-0". **NON vengono considerati i punteggi parziali.**
- **12.H.2: Continuazione del torneo :** se un giocatore/squadra sceglie l'opzione del **Ritiro** o subisce un **Forfeit** per un match, ma **non sceglie di ritirarsi completamente, ossia non rinuncia**, è ancora idoneo a partecipare ai match successivi nello stesso torneo.
- **12.H.3: Conservazione dei punteggi precedenti :** I punteggi di tutti i match completati **prima** di un'espulsione, un forfeit o un ritiro (Retirement) **rimangono validi** e registrati. (Es. Se un giocatore ha completato 3 match in un Round Robin e si ritira durante il quarto, i risultati dei primi 3 match restano validi).

Punteggi per i match rimanenti dopo una rinuncia

La regola stabilisce come vengono gestiti i punteggi per i match rimanenti nel caso in cui un giocatore o una squadra **rinunci** alla partecipazione (**Withdrawal**) ad un tabellone o a tutto il torneo.

- **12.I.1:** Quando un giocatore/squadra rinuncia (Withdrawal), partecipando ad un tabellone, tutti i **match rimanenti** non vengono giocati, e il punteggio viene registrato come "**0-0**". Questo si applica a qualsiasi formato di match: Due su tre: Punteggio registrato come "0-0, 0-0" - Tre su cinque: Punteggio registrato come "0-0, 0-0, 0-0" - Partita unica a 15 punti: Punteggio registrato come "0-0" - Partita unica a 21 punti: Punteggio registrato come "0-0"
 - **Lo 0-0 non assegna una vittoria o una sconfitta:** non viene dichiarato un vincitore né un punteggio reale, serve solo per indicare che il match non è stato giocato a causa del ritiro.
- **12.I.2:** I punteggi di tutti i match completati, nel tabellone, **prima** della rinuncia vengono mantenuti, questo significa che i risultati delle partite già giocate restano validi ai fini della classifica del torneo (se applicabile) o per il calcolo del rating personale.

NB. Dove e perché vengono mantenuti i punteggi dei match completati prima della rinuncia? I punteggi dei match completati **prima della rinuncia** (ritiro completo) sono mantenuti:

- **Per il rating personale:** sempre registrati per calcolare il rating del giocatore/squadra.
- **Per la classifica del torneo:** dipende dal formato del torneo:
 - **Eliminazione singola o doppia:** I punteggi dei match completati rimangono validi per il tabellone, poiché quei match sono già stati giocati.
 - **Round Robin:** Se il giocatore/squadra si ritira completamente, tutti i suoi match (inclusi quelli completati) vengono **annullati** per la classifica del girone.

Sintesi

Formato del torneo	Effetto dei punteggi completati prima della rinuncia
Round Robin	Annullati per la classifica, ma validi per il rating.
Eliminazione singola/doppia	Mantenuti sia per la classifica che per il rating.

Garanzia di incontri e programmazione

- **12.J:** Ogni giocatore ha diritto a **minimo 2 incontri** per evento. L'eccezione è che nei tornei con formato Eliminazione Singola senza Consolazione, i giocatori possono essere eliminati dopo una sola partita. In questo caso, non è garantito un secondo match.
- **12.K:** Un giocatore **non può iscriversi a più eventi programmati nello stesso giorno** se gli orari di questi eventi si sovrappongono.
 - **Permesso:** un giocatore si iscrive a un evento di singolo al mattino e a un evento di doppio al pomeriggio, senza sovrapposizione di orari
 - **Non permesso:** Un giocatore si iscrive a un evento di doppio programmato alle 10:00 e a un evento di singolo programmato alle 10:30 dello stesso giorno.

Gare di doppio

Una **squadra di doppio** deve essere composta da **due giocatori** che soddisfano i requisiti di classificazione per una particolare divisione del torneo. La divisione può essere determinata in base al rating (classifica) o alla fascia d'età.

- **12.L.1 Criteri di classificazione - Eventi basati sullo Skill Rating:** la squadra viene classificata in base al **giocatore con il livello di abilità più alto**. **Eventi basati sulla fascia d'età:** Per i tornei adulti (dai 19 anni in su), la squadra viene classificata in base all'età del giocatore **più giovane** (Giocatore A ha 45 anni e giocatore B ha 50 anni, La squadra parteciperà alla categoria **45+**, poiché il giocatore più giovane determina la fascia d'età)
- **12.L.2 Partecipazione dei giocatori Junior (18 anni o meno) - Eventi Junior :** I giocatori Junior (di età pari o inferiore a 18 anni) possono partecipare a qualsiasi evento Junior per il quale soddisfano i requisiti di età. **Partecipazione agli eventi per adulti (19+ anni):** se un evento Junior non è disponibile o non ha abbastanza iscritti: i giocatori Junior possono, con il permesso del Tournament Director, competere negli eventi per adulti (categoria 19+).

Cambio di compagno o campo

- **12.M: Cambio del compagno:**
È possibile cambiare il compagno di squadra **prima dell'inizio del primo match del torneo**, a condizione che:
 - Il cambio sia approvato dal **Tournament Director** che valuta se il sostituto rispetta i requisiti di classificazione (Skill Rating, età) ossia il sostituto deve avere un **Skill Rating** compatibile con la divisione in cui la squadra è iscritta.
 - Il cambio sia giustificato da motivi validi, come:
 - **Infortunio** del compagno originario.
 - **Malattia.**
 - **Circostanze fuori dal controllo del giocatore**, ad esempio problemi di viaggio o emergenze personali
- **12.M.1: Limitazioni:**
Una volta che la squadra ha iniziato il primo match, il cambio del partner **non è più consentito** in nessun caso.
- **12.N: Cambio del campo:** Deciso dal direttore del torneo per migliorare condizioni di gioco (luci, superficie, vento etc) o visibilità da parte del pubblico. Può essere effettuato solo **dopo il**

completamento di un game all'interno di una partita. (Es. In un match al meglio di 3 games il cambio può essere deciso dopo il primo game, il secondo game o alla fine del match).

Mini singolare (Mini-Singles)

- **12.O:** La modalità **Mini-Singles** è una variante del pickleball in singolare, giocata seguendo le stesse regole base del gioco standard, salvo alcune modifiche specifiche. In questa variante, il campo è diviso in due metà per ciascun lato, e solo una metà è considerata "in gioco" per ogni scambio. La superficie di gioco **dall'altra parte della linea centrale** (inclusa la parte della zona NVZ che si trova su quel lato) è considerata **fuori dal campo**. Questa divisione e quindi la metà in gioco, si basa sul punteggio di ciascun giocatore. Una linea supplementare estende la linea centrale del campo attraverso le zone di non-volée su entrambi i lati. Questa linea divide ulteriormente il campo in due metà, una destra (pari) e una sinistra (dispari).

La posizione di ciascun giocatore (sia in battuta che in ricezione) è determinata **dal proprio punteggio**:

Punteggio pari: Il giocatore si posiziona nella metà destra del campo, che diventa "in gioco".

Punteggio dispari: Il giocatore si posiziona nella metà sinistra del campo, che diventa "in gioco".

Chi batte deve effettuare il servizio nell'area di servizio del campo "in gioco" del ricevitore. In **Mini-Singles**, il servizio **non è sempre diagonale**, ma dipende dalle metà "in gioco" determinate dai punteggi. Quando le metà in gioco dei due giocatori sono sullo stesso lato del campo, il servizio sarà **dritto**, direttamente nella metà in gioco dell'avversario. Lo scambio continua solo nelle 2 metà di campo "in gioco". I vantaggi del mini-singles sono un gioco più accessibile perché riduce la quantità di campo che i giocatori devono coprire e una maggiore strategia perché richiede precisione e posizionamento accurato in quanto i giocatori devono mirare a una porzione specifica del campo che varia dinamicamente in base ai punteggi di ogni singolo giocatore.

Correzione degli errori

- **12.P:** Questa regola garantisce che **eventuali errori operativi** durante un torneo possano essere corretti per mantenere l'integrità e la correttezza della competizione. **Lo staff del torneo** può intervenire in qualsiasi momento per sistemare problemi come errori nei punteggi, giocatori assegnati al campo sbagliato, tabelloni e medaglie, partite passate o future.
-

CASISTICA

Scenario 1:

- **Tu:**
 - *Punteggio: 4 (pari).*
 - *Ti posizioni nella tua **metà destra** (even court).*
- **Avversario:**
 - *Punteggio: 3 (dispari).*
 - *Si posiziona nella sua **metà sinistra** (odd court).*

Risultato:

- *Se tu sei nella tua metà destra e l'avversario nella sua metà sinistra, **siete uno di fronte all'altro**.*
 - *In questo caso, il tuo **servizio sarà dritto**, perché la metà del campo "in gioco" dell'avversario è direttamente di fronte a te.*
-

Scenario 2:

- **Tu:**

- *Punteggio: 4 (pari).*
- *Ti posizioni nella tua **metà destra** (even court).*
- **Avversario:**
 - *Punteggio: 4 (pari).*
 - *Si posiziona nella sua **metà destra** (even court).*

Risultato:

- *Se entrambi siete nella metà destra dei vostri rispettivi campi, **non siete di fronte** ma in diagonale.*
- *In questo caso, il tuo **servizio sarà diagonale**, dalla tua metà destra verso la metà destra dell'avversario.*

Riepilogo visivo dei formati torneo

Formato	Descrizione	Vantaggio
Eliminazione Singola	Consolazione per bronzo, finale per oro/argento	Garanzia di più partite
Doppia Eliminazione	Due sconfitte eliminano, finale possibile spareggio	Maggiore equilibrio e competizione
Round Robin	Tutti giocano contro tutti	Classifica chiara
Pool Play	Gruppi + fasi eliminatorie	Struttura organizzata
Non-Pool Play	Round Robin + Eliminazione	Bilancia classifiche e risultati

SITUAZIONI E CASISTICA

1. Torneo con Eliminazione Singola con Consolazione

Descrizione: 8 squadre partecipano a un torneo a eliminazione singola con tabellone di consolazione.

- ❖ *Squadra A vince contro Squadra B → Squadra B va nel tabellone di consolazione.*
- ❖ *Squadra C perde contro Squadra D → Squadra C entra nel tabellone di consolazione.*

Situazione finale:

- **Tabellone Principale:**
 - ☞ *Finale: Squadra A vs Squadra D → Squadra A vince e prende l'oro; Squadra D prende l'argento.*
- **Tabellone di Consolazione:**
 - ☞ *Finale di consolazione: Squadra C vs Squadra B → Squadra C vince e prende il bronzo.*

2. Torneo con Doppia Eliminazione

Descrizione: 4 squadre (A, B, C, D) partecipano a un torneo a doppia eliminazione.

1. **Primo turno:**

- ❖ *Squadra A vince contro Squadra B.*
- ❖ *Squadra C vince contro Squadra D.*

2. **Tabellone dei perdenti:**

- ❖ *Squadra B elimina Squadra D.*

3. **Finale del tabellone principale:**

- ❖ *Squadra A vince contro Squadra C.*

4. **Finale del tabellone di consolazione:**

- ❖ *Squadra C batte Squadra B → Squadra C va in finale contro Squadra A.*

Situazione finale:

☞ *Se Squadra C batte Squadra A → Si gioca una partita di spareggio per decretare il vincitore.*

Risultato:

1° Squadra A

2° Squadra C

3° Squadra B

3. Round Robin con Spareggio

Descrizione: 3 squadre (A, B, C) giocano un Round Robin (tutti contro tutti).

❖ **Partita 1:** Squadra A batte Squadra B → 11-9, 11-7 (+6 differenziale punti).

❖ **Partita 2:** Squadra B batte Squadra C → 11-5, 11-6 (+11 differenziale punti).

❖ **Partita 3:** Squadra C batte Squadra A → 11-8, 11-9 (+5 differenziale punti).

Classifica temporanea:

Squadra A: 1 vittoria, differenziale $+6 - 5 = +1$

Squadra B: 1 vittoria, differenziale $+11 - 6 = +5$

Squadra C: 1 vittoria, differenziale $+5 - 11 = -6$

Spareggio: La Squadra B vince il Round Robin per il migliore **differenziale punti**.

Classifica finale:

1° Squadra B

2° Squadra A

3° Squadra C

4. Pool Play

Descrizione: 8 squadre vengono divise in 2 gruppi (Pool A e Pool B).

○ **Pool A:** Squadre 1, 2, 3, 4 giocano un Round Robin.

❖ Squadra 1 vince tutte le partite.

❖ Squadra 2 vince contro 3 e 4.

○ **Pool B:** Squadre 5, 6, 7, 8 giocano un Round Robin.

❖ Squadra 5 vince tutte le partite.

❖ Squadra 6 vince contro 7 e 8.

Fase eliminatoria:

○ **Semifinali:**

❖ Squadra 1 (1^a Pool A) vs Squadra 6 (2^a Pool B).

❖ Squadra 5 (1^a Pool B) vs Squadra 2 (2^a Pool A).

○ **Finale:**

❖ Squadra 1 batte Squadra 5 per il primo posto.

Classifica finale:

1° Squadra 1

2° Squadra 5

3° Squadra 6

5. Ritiro durante l'incontro

Descrizione: Formato 2 su 3 partite a 11.

❖ **Partita 1:** Squadra A vince 11-6 contro Squadra B.

❖ **Partita 2:** Durante il punteggio 10-5 per Squadra A, Squadra B si ritira.

Risultato finale:

Il punteggio viene registrato come 12-10, 11-0 a favore della Squadra A.

QUALE TIPOLOGIA DI TORNEO SCEGLIERE

1. Eliminazione Diretta

- **Ideale per:**
 - Tornei con **molti giocatori** e tempo limitato.
 - Eventi in cui **la competitività è prioritaria** (vince chi resta imbattuto).
 - **Vantaggi:**
 - Rapido: il numero di partite si dimezza a ogni turno.
 - Gestione semplice con pochi campi.
 - **Svantaggi:**
 - Ogni giocatore può giocare solo una partita se perde subito.
 - **Requisiti:**
 - **Giocatori:** Qualsiasi numero, meglio se una potenza di 2 (es. 8, 16, 32).
 - **Rating:** Classifica i partecipanti in modo da bilanciare il tabellone.
 - **Campi:** 2-4 campi per accelerare il torneo.
-

2. Doppia Eliminazione

- **Ideale per:**
 - Tornei con **partecipanti mediamente esperti**, che apprezzano una seconda possibilità.
 - Quando vuoi un torneo **competitivo ma più bilanciato**.
 - **Vantaggi:**
 - Garantisce almeno 2 partite per ogni partecipante.
 - I perdenti hanno l'opportunità di recuperare.
 - **Svantaggi:**
 - Più complesso da organizzare rispetto all'eliminazione diretta.
 - Richiede più tempo e campi.
 - **Requisiti:**
 - **Giocatori:** Adatto a gruppi medi (16-64 giocatori).
 - **Rating:** Equilibrato o casuale.
 - **Campi:** 3-6 campi per gestire due tabelloni contemporaneamente.
-

3. Round Robin

- **Ideale per:**
 - Tornei **amatoriali o sociali**, dove ogni giocatore gioca molte partite.
 - Gruppi più piccoli, max 32 giocatori.
 - **Vantaggi:**
 - Tutti giocano contro tutti (o in un gruppo), quindi molte partite garantite.
 - Perfetto per classificare i giocatori in base al rendimento.
 - **Svantaggi:**
 - Molto lungo se il numero di giocatori è elevato.
 - **Requisiti:**
 - **Giocatori:** 8-32, suddivisi in gruppi (es. 4 gruppi da 8).
 - **Rating:** Organizza gruppi omogenei in base al livello.
 - **Campi:** 2-4 per gestire i gruppi contemporaneamente.
-

4. Pool Play + Eliminazione Diretta

- **Ideale per:**
 - Tornei con **livelli misti** e molti giocatori.
 - Quando vuoi una fase iniziale per selezionare i migliori, seguita da una fase a eliminazione.
 - **Vantaggi:**
 - Combinazione di gioco garantito (fase a gironi) e competitività (fase finale).
 - Mantiene il torneo bilanciato anche con livelli diversi.
 - **Svantaggi:**
 - Richiede organizzazione per entrambe le fasi.
 - Il tempo totale dipende dalla durata della fase a gironi.
 - **Requisiti:**
 - **Giocatori:** 16-64, divisi in gruppi di 4-6 giocatori.
 - **Rating:** Suddividi i gironi in base al livello per maggiore equilibrio.
 - **Campi:** 4-6 per la fase a gironi, 2-4 per la fase finale.
-

Come scegliere in base ai numeri

1. **Numero di giocatori:**
 - **<16 giocatori:** Round Robin o Eliminazione Diretta.
 - **16-32 giocatori:** Pool Play o Doppia Eliminazione.
 - **>32 giocatori:** Eliminazione Diretta o Pool Play.
 2. **Rating:**
 - Se i livelli sono **molto variabili**, usa Pool Play per suddividere i giocatori.
 - Se i livelli sono **simili**, Round Robin o Doppia Eliminazione funzionano meglio.
 3. **Campi disponibili:**
 - **1-2 campi:** Preferisci Eliminazione Diretta o Round Robin.
 - **3-4 campi:** Doppia Eliminazione o Pool Play.
 - **5+ campi:** Pool Play con Round Robin per gruppi + Fase Eliminatoria.
-

Esempio Pratico

- **56 giocatori, 4 campi, livelli misti:**
 - Dividi in **14 gruppi da 4 giocatori** per la fase Pool Play.
 - Passano i primi 2 di ogni gruppo (28 giocatori) a un tabellone di Eliminazione Diretta.

TITOLO XIII – GESTIONE TORNEI E ARBITRAGGIO

Questa sezione stabilisce i ruoli e i doveri di tutte le figure coinvolte, come il Direttore del torneo, gli arbitri, i giudici di linea e i giocatori stessi, al fine di garantire che il gioco sia equo, sicuro e conforme alle regole.

La sezione copre aspetti cruciali come:

- Le responsabilità del Direttore del torneo nel designare ufficiali, gestire appelli e mantenere l'ordine durante l'evento.
- I compiti specifici degli arbitri, inclusi i controlli pre-partita, le chiamate durante il match e il mantenimento della condotta dei giocatori.
- Le procedure per le chiamate di linea, le contestazioni e gli appelli.
- Le sanzioni disciplinari, dagli avvertimenti verbali ai falli tecnici, fino alla perdita di una partita o all'espulsione dal torneo.

Questa sezione non si limita a descrivere i ruoli e le regole, ma delinea anche i comportamenti attesi e le conseguenze di eventuali violazioni, sottolineando l'importanza di mantenere un ambiente rispettoso e competitivo.

Attraverso queste disposizioni si garantisce che ogni torneo sia gestito con professionalità e che i principi fondamentali di fair play e integrità siano preservati.

13.A. Direttore del Torneo

Responsabilità generale: Il Direttore del torneo è responsabile della gestione del torneo. È suo compito designare gli ufficiali e le loro aree di responsabilità.

1. **Appelli:** Un giocatore può contestare qualsiasi decisione arbitrale al Direttore del torneo o al suo delegato. Tuttavia, il Direttore mantiene l'autorità decisionale finale seguendo le regole ufficiali.
2. **Identificazione del battitore iniziale:** In tutti i tornei approvati il Direttore deve fornire un metodo per identificare il battitore iniziale di ogni squadra in ogni partita. Questa identificazione deve essere visibile a tutti sul campo durante il gioco. Il rifiuto di indossarla comporta la perdita della partita.
3. **Verifiche di supporto logistico:** Il Direttore deve garantire che il supporto pianificato, come primo soccorso o volontari, sia disponibile (DAE).
4. **Espulsioni:** Il Direttore ha l'autorità di espellere qualsiasi giocatore per comportamenti scorretti o inappropriati.

13.B. Briefing Pre-Torneo

Informazioni ai giocatori e arbitri: prima del torneo, il Direttore deve informare giocatori e arbitri su eventuali condizioni anomale, caratteristiche specifiche o pericoli associati ai campi.

- Questo può includere distanze non uniformi (es. distanza dalle linee di fondo alle recinzioni), soffitti bassi, sporgenze o danni che possono influire sul gioco.
 - Quando possibile, i giocatori devono essere informati per iscritto come parte delle istruzioni pre-torneo.
 - deve fornire agli arbitri un briefing (un aggiornamento o una spiegazione dettagliata) una volta che arrivano sul posto, per assicurarsi che siano a conoscenza di tutte le informazioni rilevanti, come eventuali modifiche alle regole, condizioni particolari del campo o aspetti logistici specifici dell'evento.
1. **Limitazioni regolamentari:** Il Direttore non può introdurre regole non previste dal Regolamento Ufficiale.
-

13.C. Compiti dell'Arbitro

Responsabilità durante il gioco: L'arbitro è responsabile per tutte le decisioni relative alle procedure e ai giudizi durante il match. I giocatori possono fare appello al Direttore o al suo delegato.

1. Chiamate specifiche:

- L'arbitro segnala le infrazioni della zona di non-volo, servizi corti e falli di piede.
- In caso di chiamate di linea disputate, l'arbitro può intervenire se ha visto chiaramente l'azione. In caso contrario, rimane valida la chiamata originale e non si possono consultare gli spettatori.

2. Compiti pre-partita:

- Controllare la pulizia e la sicurezza del campo, l'altezza della rete, l'illuminazione, le delimitazioni del campo e i pericoli.
- Verificare la disponibilità del materiale necessario, come palline e fogli di punteggio, matita e cronometro.
- Incontrare i giocatori per:
 - Ispezionare le racchette per verificare eventuali irregolarità.
 - Informare sul formato della partita.
 - Indicare eventuali modifiche approvate alle regole, anomalie del campo e condizioni non standard del campo che potrebbero rappresentare problemi di sicurezza, inclusi ma non limitati a riparazioni o giunture del campo, distanze diverse tra le linee di fondo e le barriere posteriori e la disposizione degli spettatori e dei loro posti a sedere.
 - Istruire i giocatori sui compiti relativi alle chiamate di linea da parte dell'arbitro, dei giudici di linea e dei giocatori stessi.
 - Informare i giocatori del tempo a disposizione per il riscaldamento e ricordare che non è obbligatorio praticare i servizi durante questa fase.
 - Informare i giocatori che dispositivi auricolari non destinati alla sordità sono consentiti solo durante il riscaldamento, i timeout e tra i set, ma non durante il gioco.
 - Deve decidere, in modo imparziale (ad esempio tramite un lancio di moneta), quale squadra inizierà servendo, ricevendo o scegliendo il lato del campo.
 - Deve verificare che ogni squadra identifichi chiaramente i battitore iniziali indossando il contrassegno designato. Il rifiuto di conformarsi a questa regola porta automaticamente alla sconfitta.

3. Compiti durante il match:

- Ricontrollare l'altezza e la posizione della rete se questa viene spostata o danneggiata durante il gioco.
- Prima di ogni scambio, che inizia con il servizio, l'arbitro annuncia il punteggio per informare i giocatori che possono iniziare a giocare.
- Dopo che un punto è stato assegnato a una squadra, l'arbitro deve dichiararlo ufficialmente pronunciando "punto".
- Annotare correttamente il punteggio sul foglio al termine dello scambio o quando viene chiamato un time-out.
- Nei match di doppio, chiamare 'second server' (o 'seconda battuta') dopo che il team del primo battitore ha perso lo scambio.
- Quando il diritto di servire passa all'altra squadra, l'arbitro deve dichiarare "side out" per segnalarlo.
- Deve garantire che i time-out siano richiesti, concessi e gestiti secondo le regole.
- Mantenere la disciplina dei giocatori. L'arbitro è autorizzato a emettere avvertimenti verbali, avvertimenti tecnici, falli tecnici e a dichiarare la perdita di un gioco o di un match basandosi su una combinazione definita di avvertimenti tecnici e/o falli tecnici. L'arbitro può anche raccomandare un'espulsione al Direttore del torneo.

13.D. Responsabilità dei Giocatori per le chiamate di linea e di fallo

1. Partite senza arbitro:

- Nello spirito del fair play, i giocatori sono tenuti a chiamare qualsiasi tipo di fallo commesso da loro stessi o dal loro partner appena il fallo viene commesso o rilevato. La chiamata del fallo deve avvenire prima che venga effettuato il prossimo servizio.
- I giocatori effettuano tutte le chiamate di linea, le chiamate di fallo della zona di non-volo e i falli di piede durante il servizio nella loro metà campo.
- I giocatori possono chiamare falli della zona di non-volo e falli di piede durante il servizio anche nella metà campo degli avversari. Le contestazioni devono essere effettuate appena il fallo viene rilevato. Se c'è disaccordo tra le squadre sulla chiamata, il punto deve essere ripetuto.
- Per i match non arbitrati, se un giocatore ritiene che un avversario abbia commesso un tipo di fallo diverso dai falli di piede durante il servizio o della zona di non-volo (come indicato nella TITOLO VII – Regole sui Falli), può menzionare il fallo specifico agli avversari al termine dello scambio, ma non ha l'autorità di far rispettare il fallo. La decisione finale sulla risoluzione del fallo spetta al giocatore che presumibilmente ha commesso il fallo ossia in match non arbitrati, i giocatori possono segnalare potenziali infrazioni agli avversari, ma spetta al giocatore accusato decidere se confermare o meno il fallo.
I falli relativi alla zona non-volley e ai falli di piede durante il servizio devono essere **chiamati immediatamente** appena rilevati, non al termine dello scambio.
- ESEMPI DI APPLICAZIONE:
 - Scenario 1: la squadra A vede una palla che atterra appena fuori dalla linea laterale sul proprio lato del campo → chiamano "Out!" per indicare che la palla è fuori. **Questa è una chiamata di linea (line call).**
 - Scenario 2: il giocatore B colpisce al volo vicino alla rete, ma il suo slancio lo porta nella zona non-volée → La squadra A chiama un fallo della NVZ. **Questa è una chiamata di fallo della NVZ (non-volley zone fault), non una chiamata di linea.**
 - Scenario 3: il giocatore C durante il servizio mette un piede dentro il campo → La squadra avversaria chiama un fallo di piede al servizio (service foot fault). **Questa non è una chiamata di linea, ma un fallo di piede al servizio.**

2. Partite con arbitro:

- I giocatori chiamano le linee di base, le linee laterali e la linea centrale di servizio nella loro metà campo. Anche nei match arbitrati quindi, i giocatori hanno la responsabilità di chiamare alcune linee nella loro area di gioco. Possono appellarsi alle decisioni arbitrali in caso di disaccordi.
- Nello spirito del fair play, i giocatori sono tenuti a chiamare i falli commessi da loro stessi appena rilevati. La chiamata del fallo deve avvenire prima che venga effettuato il prossimo servizio. Anche nei match arbitrati, i giocatori devono segnalare i propri falli con onestà.

3. Partite con giudici di linea:

- Quando ci sono giudici di linea, i giocatori mantengono solo la responsabilità di chiamare la linea centrale nella loro area.
- Ad eccezione delle chiamate sulla linea centrale di servizio, le chiamate di linea dei giocatori non sono valide nei match con giudici di linea, salvo per annullare una chiamata a sfavore della propria squadra (Es. se un giudice di linea chiama una palla "fuori" e successivamente il giocatore riconosce che la palla era "dentro", può annullare la chiamata originale a favore degli avversari). Possono contestare le chiamate dei giudici di linea solo tramite l'arbitro.
- Se i giudici di linea e l'arbitro non riescono a fare una chiamata di linea, lo scambio deve essere ripetuto dichiarandolo nullo.

13.E Giudici di Linea

1. **Assegnazione:** Il Direttore del torneo determina quali partite utilizzeranno i giudici di linea, generalmente per le partite più importanti.
2. **Responsabilità dei giudici di linea**
 - I giudici di linea effettueranno le chiamate assegnate per le linee e i falli di piede nella loro area di competenza e le segnaleranno chiamando ad alta voce 'out' (o 'fallo di piede durante il servizio') e mostrando il segnale di 'out' (braccio teso che punta nella direzione fuori dal campo).
3. **Segnale di “bloccato/ostruito”**
 - Se un giudice di linea mostra il segnale di 'bloccato/ostruito', ‘portando entrambe le mani davanti agli occhi’, l'arbitro può intervenire, facendo la chiamata se possibile, o consultando gli altri ufficiali presenti.
4. **Appello contro una chiamata di “out”**
 - Se un arbitro ritiene che una chiamata "out" di un giudice di linea sia errata e che la palla fosse in campo, “in”, lo scambio viene ripetuto, a meno che la squadra che ha beneficiato della decisione dell'arbitro non scelga di concedere lo scambio a favore degli avversari.
5. **Giocatori che annullano una chiamata di “out”**
 - Se un giocatore ritiene che una palla dichiarata "out" dal giudice fosse effettivamente "in", può correggere la chiamata, anche se ciò danneggia la propria squadra. In tal caso, lo scambio sarà rigiocato, salvo che la squadra decida di concedere lo scambio a favore degli avversari.

13.F. Appelli

Le contestazioni rivolte all'arbitro riguardanti decisioni di giudizio (ad esempio, chiamate di linea, doppio rimbalzo, ecc.) saranno decise dall'arbitro. L'arbitro può consultare i giocatori o i giudici di linea per determinare l'esito della richiesta.

1. **Appelli nei match senza giudici di linea:**
 - Se un giocatore contesta una chiamata di linea nei match senza giudici di linea, l'arbitro deve decidere solo se ha visto chiaramente la palla atterrare 'dentro' o 'fuori'. Se l'arbitro non è in grado di decidere, la chiamata originale rimarrà valida. Se non è stata fatta alcuna chiamata, la palla sarà considerata 'in'.
2. **Risultati della decisione arbitrale:**
 - La decisione di un arbitro può comportare l'assegnazione di un punto, la perdita del servizio o un replay dello scambio.
3. **Limiti degli appelli:**
 - Solo le chiamate di linea che determinano la fine di uno scambio possono essere contestate. Qualsiasi giocatore può contestare una chiamata di linea all'arbitro prima che avvenga il servizio successivo. Un appello su una chiamata di linea che termina il match deve essere richiesto prima che il foglio di punteggio venga

13.G. Avvertimenti Verbali, Avvertimenti Tecnici e Falli Tecnici

1. Avvertimenti Verbali e Tecnici

- L'arbitro è autorizzato a emettere un singolo **avvertimento verbale** (soft warning) per ciascun giocatore/squadra o a chiamare **avvertimenti tecnici**. Le azioni o i comportamenti che comportano un avvertimento verbale o tecnico includono:
 - a) Linguaggio inaccettabile diretto verso un'altra persona.
 - b) Uso di parolacce (udibili o visibili) per qualsiasi motivo. L'arbitro determinerà la gravità di ogni violazione.

- c) Litigare in modo aggressivo con l'équipe arbitrale, altri giocatori o spettatori, interrompendo il flusso del gioco.
- d) Abuso della pallina, come romperla deliberatamente, calpestarla intenzionalmente o colpirla tra uno scambio e l'altro.
- e) Prendersi tempo tra gli scambi in modo da interrompere inutilmente il flusso del gioco.
- f) Fare appelli ripetuti sulle chiamate di linea, causando interruzioni al flusso del gioco.
- g) Contestare la decisione di un arbitro e perdere l'appello (ad esempio, quando la decisione dell'arbitro si rivela corretta). Un time-out viene sottratto dai time-out disponibili per quella squadra o giocatore se non esauriti altrimenti la penalità diventa un **fallo tecnico** ovvero viene **rimosso un punto** dal punteggio del giocatore o della squadra colpevole, a meno che il loro punteggio sia già zero nel qual caso **viene assegnato un punto alla squadra avversaria**. (**Nota:** L'avvertimento verbale non è applicabile in questo caso).
- h) Richiedere un time-out medico senza una valida condizione medica, come determinato dal personale medico o, in assenza di esso, dal Direttore del torneo. Un time-out viene sottratto dai time-out disponibili per quella squadra o giocatore se non esauriti altrimenti la penalità diventa un **fallo tecnico** ovvero viene **rimosso un punto** dal punteggio del giocatore o della squadra colpevole, a meno che il loro punteggio sia già zero nel qual caso **viene assegnato un punto alla squadra avversaria** (**Nota:** L'avvertimento verbale non è applicabile in questo caso).
- i) Comportamenti considerati minori ma antisportivi, come effettuare ripetute chiamate "out" discutibili, che vengono successivamente annullate dall'arbitro.
- j) Ricevere istruzioni da qualcuno che non sia il proprio compagno di squadra, salvo durante i time-out o tra i giochi.

2. Falli Tecnici

- o L'arbitro è autorizzato a chiamare falli tecnici. Quando viene chiamato un fallo tecnico:
 - **Conseguenze:** Viene rimosso un punto dal punteggio del giocatore/squadra colpevole, a meno che il loro punteggio sia zero; in tal caso, viene aggiunto un punto al punteggio dell'avversario.
 - Le azioni o i comportamenti che comportano un fallo tecnico (**senza previo avvertimento tecnico**) includono:
 - a) Gettare la racchetta con rabbia o frustrazione in modo aggressivo o sconsiderato, senza preoccuparsi delle possibili conseguenze ma senza colpire nessuno o causare danni. (**Nota:** Se non colpisce persone o oggetti, resta un fallo tecnico. Se provoca danni o ferite, potrebbero essere applicate penalità più gravi)
 - b) Utilizzare un linguaggio estremamente offensivo o volgare, indipendentemente da chi o cosa sia indirizzato ovvero uso di insulti, parolacce o espressioni offensive. Non importa se sono rivolti a un avversario, a un arbitro, a un compagno o persino a un oggetto.
 - c) Minacciare fisicamente, verbalmente o psicologicamente qualcuno (avversari, ufficiali, spettatori, ecc.).
 - d) Contestare una decisione arbitrale e perdere l'appello quando non si hanno time-out disponibili. (**Nota:** L'avvertimento verbale non è applicabile in questo caso).
 - e) Comportamenti estremamente antisportivi (imbroglio intenzionale, interferenza fisica con un avversario, proteste aggressive e non cooperative)
 - f) Richiedere un time-out medico senza una valida condizione medica e quando non ci sono più time-out disponibili. (**Nota:** L'avvertimento verbale non è applicabile in questo caso).
 - g) Lanciare deliberatamente o colpire una pallina non in gioco in modo negligente, colpendo accidentalmente una persona; la negligenza è la chiave. Se l'azione è intenzionale o causa danni seri, la penalità potrebbe essere più severa.
- o I comportamenti elencati portano direttamente a un **fallo tecnico**, senza un avvertimento verbale preventivo; il fallo tecnico comporta la **rimozione di un punto** dal punteggio del giocatore/squadra colpevole, o l'assegnazione di un punto all'avversario se il punteggio è zero.

3. Effetti degli Avvertimenti Tecnici e dei Falli Tecnici

- Ogni avvertimento tecnico o fallo tecnico deve essere accompagnato da una breve spiegazione del motivo.
 - a. **Avvertimento tecnico:** è una sanzione minore. Non influisce direttamente sul punteggio o sull'esito dello scambio in corso.
 - b. **Da avvertimento tecnico a fallo tecnico:** Dopo un avvertimento tecnico, un secondo avvertimento tecnico per qualsiasi motivo dato allo stesso giocatore/squadra durante il match si trasforma automaticamente in un fallo tecnico.
 - c. **Penalità per fallo tecnico:**
 - **se il punteggio è maggiore di zero:** Un punto viene sottratto alla squadra colpevole.
 - **se il punteggio è zero:** Un punto viene aggiunto alla squadra avversaria.dopo l'applicazione della penalità, i giocatori devono riposizionarsi in base al punteggio aggiornato.
 - d. **Nessun effetto sul cambio di servizio:** Gli avvertimenti e i falli tecnici non influenzano il cambio di servizio o il "side out", l'effetto si limita solo al punteggio
 - e. Avvertimenti verbali, avvertimenti tecnici e falli tecnici **possono essere assegnati in qualsiasi momento** in cui i giocatori si trovano sul campo. Questo include il tempo di riscaldamento. Il gioco non deve essere interrotto per assegnare un avvertimento o un fallo. L'assegnazione avverrà **dopo la conclusione dello scambio.**

4. Comportamenti inappropriati dopo la fine del match

- Se un giocatore, pur avendo terminato il match, mostra comportamenti che giustificano un avvertimento o un fallo tecnico mentre si trova ancora sul campo, tale comportamento deve essere segnalato al Direttore del torneo.

Il Direttore può decidere di applicare l'avvertimento o il fallo tecnico nella partita successiva del giocatore nel torneo.

Il Direttore del torneo esaminerà le informazioni fornite e deciderà se:

- Emettere un **avvertimento verbale** (richiamo formale).
- Emettere un **avvertimento tecnico**.
- Emettere un **fallo tecnico**.

Qualsiasi penalità decisa dal Direttore sarà applicata al prossimo match del giocatore nel torneo.

Questo garantisce che il comportamento inappropriato abbia conseguenze anche se si verifica al termine di una partita.

Es. Se un giocatore, dopo aver concluso il match, insulta un arbitro o si comporta in modo antisportivo mentre è ancora sul campo, l'arbitro o un ufficiale deve segnalare l'episodio al Direttore. Il Direttore potrebbe decidere, ad esempio, di iniziare il match successivo del giocatore con un fallo tecnico già assegnato. Se il giocatore ha perso l'incontro e non giocherà ulteriori partite nel torneo (ad esempio, in un torneo a eliminazione diretta), il comportamento scorretto segnalato **potrebbe comunque avere conseguenze disciplinari se segnalato al Giudice sportivo.**

Sintesi

È in vigore un sistema di penalità progressivo per gestire comportamenti inappropriati dei giocatori durante un match.

1. Prima penalità – Ammonizione verbale:

- Viene solitamente utilizzata come deterrente e non è punitiva.
- Ogni squadra ha diritto a una ammonizione verbale.
- Se il comportamento inappropriato richiede misure più severe, l'ammonizione verbale può essere bypassata e sostituita con un'ammonizione tecnica.

2. Ammonizione tecnica:

- Una volta emessa un'ammonizione tecnica, l'ammonizione verbale non è più disponibile.

- Nel sistema di penalità, **due ammonizioni tecniche** risultano in un **fallo tecnico**.

3. Fallo tecnico:

- Se il comportamento inappropriato è grave, si può emettere direttamente un fallo tecnico, bypassando ammonizioni verbali e tecniche.
- Una volta emesso un fallo tecnico, l'ammonizione verbale non è più disponibile. Tuttavia, l'ammonizione tecnica resta utilizzabile.

4. Effetto delle penalità:

- Ammonizioni e falli non comportano la perdita della rotazione del servizio.
- Nel doppio, le penalità sono assegnate alla squadra, non a un singolo giocatore.
- Eventuali comportamenti dannosi osservati dopo il completamento di un match devono essere segnalati a un ufficiale del torneo.

PROCEDURA PER EMETTERE UNA PENALITÀ

1. Utilizza la **procedura di time-out dell'arbitro**.
2. Mantieni un comportamento calmo e usa la diplomazia nel spiegare le conseguenze del comportamento inappropriato.
3. Se la situazione degenera o non può essere risolta, un giocatore o un arbitro può chiamare un ufficiale del torneo sul campo.

Gestione delle penalità sul foglio segnapunti:

- Nei match a più giochi, il foglio segnapunti contiene **quattro caselle di penalità** per registrare ammonizioni tecniche e falli tecnici:
 - **Ammonizione verbale:** Non occupa una casella.
 - **Ammonizione tecnica:** Riempie **una casella**.
 - **Fallo tecnico:** Riempie **due caselle**.
- **Forfeit:**
 - Nei formati multi-gioco:
 - Quando **tre caselle** sono riempite, si verifica un **forfeit del gioco**.
 - Quando **quattro caselle** sono riempite, si verifica un **forfeit del match**.
 - Nei formati a singolo gioco:
 - Quando **tre caselle** sono riempite, si verifica un **forfeit del match**.

N.B. Nel capitolo che riguarda il segnapunti viene spiegato come vengono registrate le penalità sul foglio.

13.H. Perdita della Partita (Game Forfeit)

La sezione descrive i casi in cui un arbitro può decretare la perdita di una partita (game forfeit) e come questo può influire sul match complessivo:

1. Fallo tecnico dopo un avvertimento tecnico

- Un arbitro decreterà la perdita di una partita quando viene emesso un avvertimento tecnico e successivamente un fallo tecnico in conformità alla regola 13.G.2.
 - Se un giocatore o una squadra riceve prima un avvertimento tecnico e poi un fallo tecnico per comportamenti inappropriati, l'arbitro può decretare la perdita della partita.

2. Fallo tecnico e successivo avvertimento tecnico

- La perdita di una partita sarà imposta quando viene emesso un fallo tecnico (conforme alla regola 13.G.2 o 13.G.3.b.) e successivamente un altro avvertimento tecnico per qualsiasi motivo.
 - Se un giocatore o una squadra riceve un fallo tecnico, e poi un ulteriore avvertimento tecnico per un'altra violazione, perderanno automaticamente la partita.

3. Formato del match: una partita a 11, 15 o 21 punti

- Per un formato di match che consiste in una sola partita, la perdita di una partita equivale alla perdita del match

4. Mancata presentazione al match

- Per un formato di match a due su tre o tre su cinque partite, un arbitro può decretare la perdita di una partita se un giocatore/squadra non si presenta entro 10 minuti dalla chiamata al gioco.
 - **Perdita della partita:** Se un giocatore o una squadra non si presenta entro 10 minuti dalla chiamata, perde la prima partita.
 - **Perdita del match:** Se il giocatore o la squadra non si presenta entro 15 minuti dalla chiamata, perde l'intero match.
 - **Eccezione:** Il Direttore del torneo può concedere un ritardo più lungo in circostanze particolari (ad esempio, problemi logistici o medici).

Sintesi

- **Motivi per la perdita di una partita:**
 1. Combinazione di avvertimenti e falli tecnici (13.H.1 e 13.H.2).
 2. Ritardo nel presentarsi al campo di gioco (13.H.4).

13.I. Perdita del Match (Match Forfeit)

La sezione descrive le situazioni in cui un arbitro o il Direttore del torneo può decretare la **perdita dell'intero match** (match forfeit):

1. Perdita del match per combinazione di avvertimenti e falli tecnici

- L'arbitro può decretare la perdita del match in base a una combinazione di avvertimenti tecnici e falli tecnici, nei seguenti casi:
 - a. Quando vengono emessi due avvertimenti tecnici e un fallo tecnico in conformità con la regola 13.G.2.
 - Se un giocatore o una squadra riceve due avvertimenti tecnici e un fallo tecnico durante il match, l'arbitro decreta la perdita del match
 - b. Dopo che è stato assegnato un fallo tecnico in conformità con la regola 13.G.2 o 13.G.3.b, e successivamente un secondo fallo tecnico per qualsiasi motivo.
 - Due falli tecnici, indipendentemente dai motivi, portano automaticamente alla perdita del match.
 - c. **Perdita del match per comportamenti gravi:**

L'arbitro può decretare la perdita del match per comportamenti che non dipendono da una combinazione di avvertimenti o falli tecnici, inclusi:

 - 1) Commettere contatto fisico deliberatamente aggressivo con un avversario, un ufficiale o uno spettatore porta immediatamente alla perdita del match.
 - 2) Colpire o lanciare una pallina o una racchetta in modo aggressivo o sconsiderato, per frustrazione o rabbia, mettendo a rischio la sicurezza di una persona o la proprietà della struttura l'arbitro può squalificare immediatamente il giocatore.

2. Perdita del match decisa dal Direttore del torneo

- Il Direttore del torneo può decretare la perdita del match per motivi legati alla condotta del giocatore, sia sul campo che al di fuori del gioco, tra cui:
 - a. **Mancato rispetto delle regole del torneo o della struttura ospitante:**
 - Non seguire le regole stabilite dal torneo o dalla struttura (es. accesso ai campi, regolamenti locali).
 - b. **Cattiva condotta tra i match:**
 - Comportamenti inappropriati nei periodi di pausa tra un match e l'altro.
 - c. **Abuso di ospitalità o delle strutture:**

- Usare in modo scorretto o abusivo spazi come gli spogliatoi o altre aree comuni.

Sintesi:

1. Perdita del match da parte dell'arbitro:

- Combinazione di due avvertimenti tecnici e un fallo tecnico.
- Due falli tecnici emessi durante lo stesso match.
- Comportamenti gravi come contatti fisici aggressivi o azioni pericolose con palline o racchette.

2. Perdita del match da parte del Direttore del torneo:

- Violazioni delle regole del torneo o della struttura ospitante.
- Comportamenti inappropriati fuori dal campo o tra i match.

13.J. Contestare una decisione arbitrale

1. Richiesta di revisione:

- Se un giocatore non è d'accordo con una decisione o una sentenza dell'arbitro, può contestarla chiedendo l'intervento di una figura superiore:
 - L'arbitro principale (Head Referee).
 - Il Direttore del torneo.
 - Un delegato del Direttore del torneo.
- Questa richiesta permette una revisione della decisione.

2. Esito della revisione:

- **Se la decisione dell'arbitro è confermata come corretta:**
 - Il giocatore o la squadra che ha contestato perde un **time-out**.
 - Inoltre, riceve un **avvertimento tecnico** (in conformità con la regola **13.G.1.g**).
 - **Se non ci sono time-out disponibili:**
 - La penalità aumenta e viene emesso un **fallo tecnico** (in conformità con la regola **13.G.2.d**).
- **Se la decisione dell'arbitro è giudicata sbagliata:**
 - La decisione viene annullata.
 - Se applicabile, lo scambio in questione viene rigiocato.

13.K. Rimozione di un giudice di linea

1. Autorità dell'arbitro per rimuovere un giudice di linea:

- L'arbitro può rimuovere un giudice di linea per qualsiasi **motivo ragionevole**, basandosi:
 - Sulle proprie osservazioni (ad esempio, se il giudice commette errori frequenti o non segue le regole).
 - Sulle segnalazioni dei giocatori.
- **Se l'arbitro rimuove il giudice di linea basandosi sulle proprie osservazioni, la decisione è definitiva.**

2. Richiesta dei giocatori:

- I giocatori possono richiedere la rimozione di un giudice di linea, ma **tutti i giocatori devono essere d'accordo** sulla richiesta.
- Se l'arbitro non approva la richiesta, deve consultare il Direttore del torneo per una decisione finale.

3. Sostituzione:

- Se un giudice di linea viene rimosso, il Direttore del torneo è responsabile di nominare un sostituto.

13.K.1 Rimozione di un Arbitro

1. Richiesta dei giocatori:

- Se tutti i giocatori sono d'accordo, possono richiedere al Direttore del torneo la rimozione dell'arbitro.

2. **Autorità del Direttore del torneo:**

- Il Direttore del torneo ha la **discrezionalità finale** per decidere se rimuovere l'arbitro.
- Se l'arbitro viene rimosso, il Direttore nominerà un sostituto per proseguire il match.

Sintesi:

1. **Giudici di linea:**

- L'arbitro può rimuoverli per motivi ragionevoli.
- I giocatori possono richiederne la rimozione, ma serve l'accordo di tutti.
- Il Direttore del torneo decide in caso di disaccordo con l'arbitro e nomina un sostituto se necessario.

2. **Arbitri:**

- Possono essere rimossi solo su richiesta unanime dei giocatori.
- La decisione finale spetta al Direttore del torneo, che nominerà un nuovo arbitro se necessario.

13.L. Gioco non arbitrato

In una partita non arbitrata, qualsiasi giocatore può richiedere l'intervento di un arbitro o del Direttore del torneo nei seguenti casi:

1. **Violazione deliberata delle regole:**

- Se un giocatore ha ragionevoli motivi per credere che il proprio avversario stia violando intenzionalmente e ripetutamente una regola. Es: Un giocatore si accorge che l'avversario sta servendo in modo irregolare ripetutamente senza correggere il comportamento.

2. **Disputa irrisolvibile:**

- Se si presenta una situazione in cui i giocatori non riescono a risolvere rapidamente e facilmente una disputa. Es: I giocatori non concordano su una chiamata di linea o un punto controverso, e la discussione rallenta il gioco oppure
 - a) Se un giocatore ritiene che una racchetta non rispetti le regole sulle racchette, può convocare l'Arbitro Principale o il Direttore del torneo per verificare se la racchetta è legale per il gioco."
 - I giocatori possono contestare l'uso di una racchetta che sembra non conforme alle regole (ad esempio, modifiche non autorizzate o materiali non approvati).
 - La decisione finale sulla legalità della racchetta spetta all'Arbitro Principale o al Direttore del torneo.

Sintesi:

1. **Motivi per richiedere un arbitro o il Direttore del torneo:**

- Violazioni deliberate delle regole.
- Dispute che i giocatori non riescono a risolvere autonomamente.
- Contestazioni sulla legalità di una racchetta.

2. **Procedura:**

- Un giocatore può fermare il gioco temporaneamente per convocare un ufficiale.
- L'ufficiale designato interviene per risolvere la questione e garantire che il gioco continui senza ulteriori problemi.

13.M. Espulsioni e Allontanamenti per comportamenti gravi e dannosi

Il **Direttore del torneo** può espellere un giocatore per comportamenti flagranti e particolarmente dannosi che, secondo il suo giudizio, influenzano negativamente il successo e l'andamento del torneo. L'espulsione può avvenire in qualsiasi momento in cui il giocatore si trova nella sede del torneo, indipendentemente dal fatto che stia giocando o meno.

Comportamenti che possono portare all'espulsione

1. **Uso di insulti etnici, religiosi, razzisti, sessisti o omofobi:**

- Linguaggio discriminatorio o offensivo basato su etnia, religione, genere, orientamento sessuale o altre caratteristiche protette. Questo comportamento è considerato gravemente inaccettabile e comporta l'espulsione immediata.
- 2. **Lesioni a un giocatore, ufficiale o spettatore a causa di abuso della racchetta o della pallina:**
 - Se un giocatore causa lesioni fisiche a un'altra persona (giocatore, arbitro, spettatore) utilizzando in modo aggressivo o negligente la racchetta o la pallina.
- 3. **Sputare o tossire intenzionalmente su una persona:**
 - Questo comportamento è considerato una grave violazione delle norme di rispetto e igiene.
- 4. **Mancanza di impegno nel gioco ("Not exhibiting best effort"):**
 - Comportamenti che indicano una mancanza di sforzo serio o impegno nel match, come:
 - Ritirarsi intenzionalmente (defaulting).
 - Perdere di proposito (forfeiting).
 - Non giocare al massimo delle proprie capacità, sia per vantaggio personale che per altri motivi.

Conseguenze aggiuntive:

- Oltre all'espulsione dal torneo, il Direttore può decidere di allontanare fisicamente il giocatore dalla sede del torneo.
-

IL FOGLIO SEGNAPUNTI

Il foglio segnapunti è il documento ufficiale per registrare ogni punto e i cambi di servizio durante le attività di gioco.

COME PREPARARE IL FOGLIO E SEGNARE I PUNTI

Si utilizzano la **barra diagonale**, la **barra diagonale invertita** e la **barra verticale**. Ogni segno ha uno scopo specifico. La clip del server determina quale barra utilizzare.

Questo è il modello preparato dalla FITP analogo agli utilizzati dalle federazioni internazionali. E' in due versioni, formato A4 per supporto con clip A4 e in formato A5, 2 fogli per pagina, per supporto con clip in formato A5.

EVENTO

TORNEO / CAMP. SQUADRE _____

GIUDICE ARBITRO _____

DATA _____ TURNO _____ ARBITRO _____

CAMPO _____ FORMULA DI GIOCO _____

NOTE _____



SQUADRA _____

MT MT

TIMEOUTS TW/TF

1°serve	sigla		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
			0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		

Battitore 2



Battitore 1



PARTITA 1 _____ PARTITA 2 _____ PARTITA 3 _____ firma _____

Battitore 1



Battitore 2



			21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
			21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
			21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		
			21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0		

1°serve sigla

SQUADRA

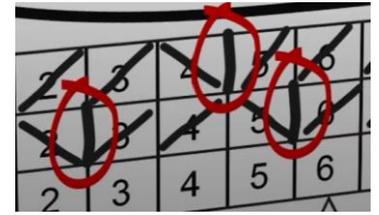
Per comodità e facilità di comprensione la modalità di compilazione utilizza delle immagini prese dalla rete:

TABELLA SEGNAPUNTI con CLIP

CLIP DEL SERVER

1. La **barra diagonale** indica che il punto è stato ottenuto con il **primo server** del turno di servizio.

2. La **barra diagonale invertita** indica che il punto è stato ottenuto con il secondo server del turno di servizio.
3. La **barra verticale** indica la fine del turno di servizio (entrambi i giocatori hanno effettuato il loro turno di servizio, solo il n.2 ad inizio game) ed è chiamata la barra del servizio.
 - Si posiziona sul lato destro dell'ultimo punto guadagnato dalla squadra che stava servendo.
 - Se la squadra non segna alcun punto durante il suo turno di servizio, la barra verticale si disegna **tra lo 0 e l'1**.
 - Deve essere **ben visibile**, poiché è utilizzata:
 - Per annunciare correttamente il punteggio.
 - Per ricostruire il foglio segnapunti in caso di revisione.
 - Si segna solo alla fine del turno di servizio.
 - Non è necessario aggiungere una barra verticale se una squadra non segna punti durante i suoi turni di servizio.
 - Dopo aver segnato la barra verticale:
 - La clip del server viene rimossa.
 - La tabella segnapunti viene ruotata di 180 gradi.
 - La clip della tabella segnapunti deve puntare verso il lato della squadra che sta servendo.



Passaggio dal primo al secondo server:

- Quando il servizio passa dal primo al secondo server, **non si scrive nulla sul foglio segnapunti.**

Nel singolare, i punti si segnano solo con la barra diagonale.

Dopo avere effettuato il sorteggio, chiesto alle squadre chi è il servitore della squadra e identificandolo (ID) con un segno di riconoscimento (es. braccialetto), **posizionare una X sotto la casella SERVE** per la squadra inizia a servire, (indicare le del giocatore nel foglio FITP) cerchiare il nome del primo servitore di entrambe le squadre.



primo
iniziali
e



Come aiuto all'inizio per posizionare correttamente la clip del server, scrivete **PARI** accanto al nome del giocatore con il cerchio e **DISPARI** accanto al nome del giocatore senza cerchio.

Inizio del gioco

La **squadra 1 serve per prima.**

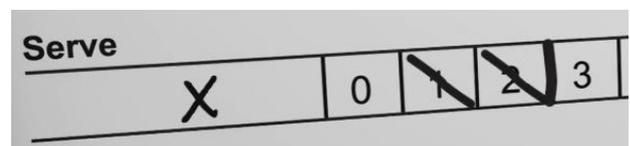
- Il punteggio è **0-0-2**:
 - La clip del server mostra una barra diagonale invertita sopra il nome del giocatore con il **cerchio** (giocatore con braccialetto).
 - Nel modello FITP, la **X** si mette nella **casella gialla**, e le iniziali del giocatore vengono segnate.

Punti guadagnati dalla squadra 1:

- La squadra 1 vince un punto con il secondo server:
 - Si disegna una **barra diagonale invertita** sopra il numero **1**.
- Il server batte da sinistra e vince un altro punto:
 - Si disegna una barra diagonale invertita sopra il numero **2**.

Punto perso dalla squadra 1:

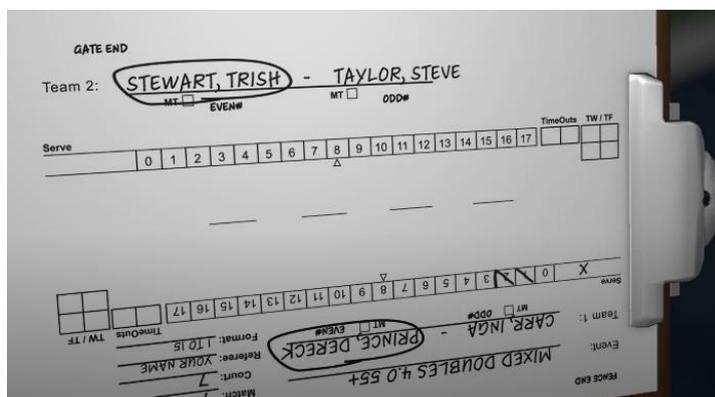
- La squadra 1 perde il rally successivo:
 - Si disegna una barra verticale a destra dell'ultimo punto guadagnato (tra il 2 e il 3).



Cambio del servizio (side-out):

quando la squadra che serve per prima perde il servizio:

- La clip del server viene rimossa.
- La tabella viene ruotata di 180 gradi.
- La clip della tabella segnapunti ora punta verso la squadra che servirà successivamente.



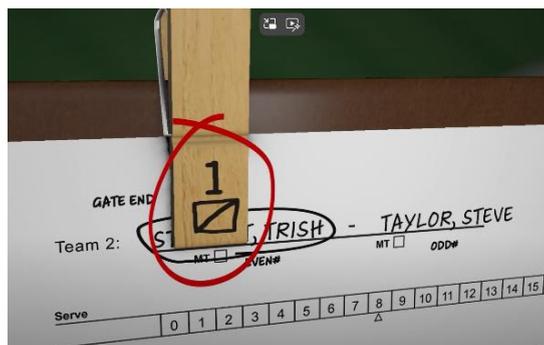
Posizionare la clip del server:

Individuate sempre il numero a sinistra della barra verticale se:

numero pari la clip del server con il numero **1** si posiziona sopra il nome del giocatore con il **cerchio**;

numero dispari la clip del server si posiziona sopra il nome del giocatore **senza cerchio**.

- La squadra 2 non ha ancora servito e il loro punteggio è 0 (numero pari).
- La clip del server con il numero 1 viene posizionata sopra il nome del giocatore con il cerchio.
- Nota: La clip del server mostra la barra diagonale.



La squadra 2 segna un punto:

- Disegna una **barra diagonale** sopra il numero **1** per indicare che il punto è stato guadagnato con il primo server.

La squadra 2 segna due punti successivi:

- Disegna una **barra diagonale** sopra i numeri **2 e 3**.



La squadra 2 perde il punto successivo: cambio di server della squadra 2

- La clip del server posizionat sul giocatre numero 1, quello con il cerchio, viene rimossa e riposizionata con il numero **2** sopra il nome del giocatore **senza cerchio**.

Nota: La clip del server mostra ora una **barra diagonale invertita**.



La squadra 2 segna due punti successivi:

- Disegna una **barra diagonale invertita** sopra i numeri **4 e 5**.

La squadra 2 perde il punto successivo: cambio di servizio da squadra 2 a squadra 1 (side-out)

- Disegna una **barra verticale** a destra dell'ultimo punto segnato dalla squadra.
- **Posizione della barra verticale:** Tra il numero 5 e il numero 6.



FINE GIOCO - CAMBIO DI CAMPO (PARTITE MULTI GAME)

Un cambio di campo si verifica quando una squadra raggiunge:

- Il 6° punto nel 3° gioco di una partita al meglio di 2 su 3.
- Il 6° punto nel 5° gioco di una partita al meglio di 3 su 5.
- Il 6° punto in una partita singola a 11 punti.
- L'8° punto in una partita a 15 punti.
- L'11° punto in una partita a 21 punti.

N.B. Il time-out dura 2 minuti. Alcuni contesti o tornei possono prevedere una durata ridotta (ad esempio 1 minuto), ma deve essere chiarito prima dell'inizio della partita.

PREPARAZIONE AL NUOVO GIOCO

Aspetti da verificare prima del prossimo gioco:

1. Cambio del server iniziale:

- I giocatori possono cambiare il server iniziale.
- Se c'è un cambio, conferma con i giocatori e modifica il foglio segnapunti:
 - Cancella il cerchio sul nome attuale del server e riposizionalo sul nome del partner.
 - Notifica il cambio agli avversari.
- Non ci sono penalità o fault se una squadra non informa l'arbitro del cambio.

GATE END

am 2: NABORS, AMY - NABORS, JIMMY

MT MT

	X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

2. Ispezione delle racchette:

- Ispeziona nuovamente tutte le racchette che hanno lasciato l'area di gioco o qualsiasi nuova racchetta introdotta.

3. Coaching:

- È consentito il coaching tra i giochi.

4. Tempo per il cambio di lato:

- I giocatori hanno **2 minuti** per cambiare lato.

Procedura tra i giochi:

1. Segna l'esito dello scambio che ha concluso il gioco

- Annuncia:
 - "Punto, Gioco, (Point, game) [cognome dei vincitori], [punteggio]."
 - Seguito da "Cambio lato, 2 minuti."

2. Avvia il timer mentre ti sposti al centro del campo.

3. Raccogli la pallina da gioco per facilitare un avvio fluido del prossimo gioco.

4. Segna i punteggi finali:

- Circonda i punteggi finali di entrambe le squadre.
- Disegna una linea attraverso tutti i punti e le caselle dei time-out inutilizzati del gioco completato.
- **Nota:** Non segnare attraverso le caselle delle penalità, poiché si applicano all'intero match.
- Non scrivere il punteggio finale. I punteggi vengono registrati solo al termine del match.

Event: MIXED DOUBLES 4.0 55+ Match: 14

Team 1: CARTER, TERI - CARTER, GUNNER Court: 01

MT MT Referee: YOUR NAME

Format: 2/3 TO 11

		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17

Time Outs TW / TF

		11	9	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	X
		11	9	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	X
		11	9	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	0	X

TW / TF

Team 2: NABORS, AMY - NABORS, JIMMY MT MT

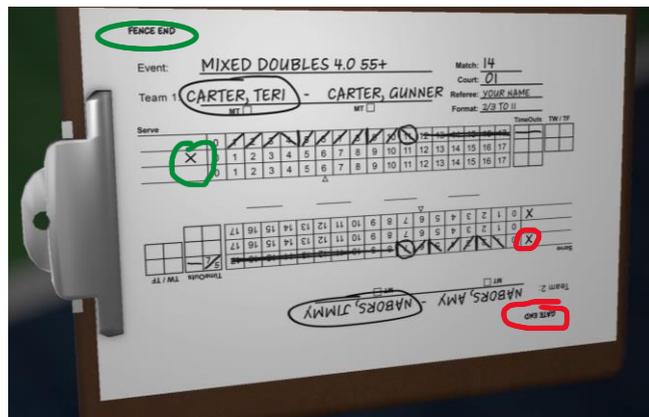
Multi Game Match - Between Games

Rotazione del foglio segnapunti:

1. Rimuovi il foglio segnapunti e ruotalo di **180 gradi**.
2. Ricollega il foglio sotto la clip di metallo.
3. Verifica che la clip di metallo sia orientata verso il lato della nuova squadra al servizio.
 - Se non lo è, ruota la clipboard di **180 gradi** per assicurarti che i nomi della nuova squadra al servizio siano rivolti verso l'alto.

Come conferma secondaria, la posizione del lato del campo è opposta:

- Ad esempio, se la squadra al servizio ha iniziato dal lato del cancello (gate end), ora sta ricevendo dal lato della recinzione (fence end).



Completamento del foglio segnapunti:

1. **Aggiorna il clip del server:**
 - Sostituisci il clip del server con il numero **2** rivolto verso l'alto sopra il nome del giocatore cerchiato accertandoti che il server iniziale sia rimasto quello cerchiato altrimenti procedi come indicato sopra.



Preparazione per riprendere il gioco in tempo:

1. **Controlla il timer** e verifica la prontezza dei giocatori.
2. I giocatori potrebbero essere pronti **prima del limite di 15 secondi**.
 - Conferma con ogni giocatore se sono pronti a iniziare il gioco in anticipo.
3. **Se lavori con una squadra arbitrale:**
 - Assicurati che ogni ufficiale confermi di essere pronto.

Avviso dei 15 secondi:

1. Se i giocatori hanno utilizzato **1 minuto e 45 secondi** del timer:
 - Annuncia "**15 secondi**."
2. Ritorna alla **postazione arbitrale (post position)**.

Restituzione della pallina da gioco:

- Lancia la pallina da gioco nel campo dei battitori, **ma evita di consegnarla direttamente al server, poiché questo potrebbe essere considerato coaching.**

Verifica prima di annunciare il punteggio:

1. Individua gli **ID dei server** e conferma le loro posizioni:
 - Sono sul lato **destro o pari (even)** del campo?
 - L'ID del server iniziale sta servendo all'ID del server iniziale avversario?
2. **Se le posizioni non sono corrette:**
 - **NON CORREGGERE I GIOCATORI.**
 - **PREPARATI A CHIAMARE UN FALLO**

Ripresa del gioco:

1. Quando di è pronti per riprendere il gioco:
 - Ferma il timer.
 - Annuncia il numero del gioco "secondo gioco ("second game")"

- o "Time in, 0-0-2."

Partita che prosegue a un altro gioco:

1. Se la partita passa a un altro gioco:
2. Ripeti questi passaggi a partire dal **segnare l'esito dello scambio che ha concluso il gioco e prosegui come sopra.**

Avviso per il gioco finale con cambio di lato: (descritta in 'COME REGISTRARE I TIME-OUT)

1. **Prima o durante l'avviso dei 15 secondi** del gioco finale con cambio di lato annuncia
 - o "Giocatori, un cambio di lato avverrà al 6° punto." **oppure**
 - o "15 secondi, per favore mettetevi in posizione. Giocatori, vi ricordo, quando la prima squadra raggiunge sei punti, cambieremo lato."

COME REGISTRARE LE VIOLAZIONI DEL CODICE

Nel pickleball, **violazioni di tempo e di condotta non sono separate**, ma entrambe sono integrate in un unico sistema progressivo di penalità

Registrazione di un avvertimento verbale (Verbal Warning - VW):

1. Individua un'area vicino alle caselle penalità sul foglio segnapunti.
2. Scrivi **VW** per la squadra colpevole.
3. Successivamente, scrivi **VW** accanto al punteggio della squadra colpevole per indicare il numero del punto e il numero del gioco.
4. Sul retro del foglio segnapunti, annota:
 - o I cognomi dei giocatori coinvolti.
 - o Un breve dettaglio sull'accaduto.
5. La registrazione sul foglio segnapunti è completa.

VW

0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5
0	1	2	3	4	5



Registrazione di un avvertimento tecnico (Technical Warning - TW):

1. Individua le **quattro caselle penalità** della **squadra colpevole** sul foglio segnapunti se la squadra è quella a 180° non è necessario girare la cartellina.
2. Scegli una delle caselle penalità.
3. Controlla il clip del server (server clip) e traccia una **linea diagonale** nella casella penalità scelta.
4. Scrivi:
 - o Il punteggio della squadra al servizio **sopra** la linea diagonale.
 - o Il punteggio della squadra ricevente **sotto** la linea diagonale.

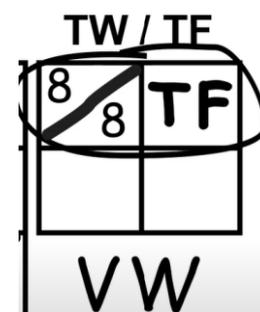
5. Scrivi **TW** nella casella del punto della squadra colpevole per indicare il numero del gioco.
6. Sul retro del foglio segnapunti, annota:
 - I cognomi dei giocatori coinvolti.
 - Un breve dettaglio sull'accaduto.
7. La registrazione sul foglio segnapunti è completa.

5	4	3	2	1	0	
5	4	3	TW	1	0	X
5	4	3	2	1	0	



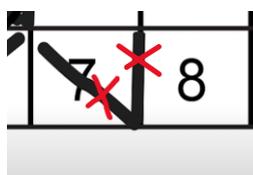
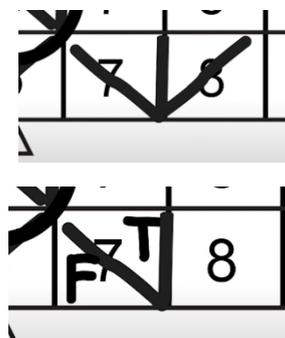
Registrazione di un fallo tecnico (Technical Foul - TF):

1. Individua le **quattro caselle penalità** della squadra colpevole.
2. Scegli **due caselle penalità** consecutive.
3. Controlla il clip del server (server clip) e traccia una **linea diagonale** in una delle caselle penalità.
 - Scrivi:
 - Il punteggio della squadra al servizio **sopra** la linea diagonale.
 - Il punteggio della squadra ricevente **sotto** la linea diagonale.
4. Scrivi **TF** nella casella penalità adiacente e disegna un **cerchio attorno alle due caselle**. La registrazione della penalità è completa, ora bisogna regolare il punteggio.



Regolazione del punteggio:

- **Se la squadra colpevole è al servizio e ha segnato punti:**
 1. Cancella l'ultimo punto segnato, cancellando il punto appena terminato
 - Se ho vinto lo scambio e subito dopo commetto un TF il punto appena conquistato viene comunque **registrato regolarmente**, e **successivamente** viene applicata la penalità del fallo tecnico. In altre parole, il punto vinto non viene "annullato". Si sottrae **un punto totale** dal punteggio accumulato fino a quel momento.
 - Se ho perso lo scambio, il servizio passa al secondo server (se sei il primo) o si verifica un **side-out** (se sei il secondo server).
 - Successivamente, si applica la penalità del Technical Foul:
 - **Se il tuo punteggio è maggiore di 0:** Ti viene **sottratto un punto**.
 - **Se il tuo punteggio è 0:** All'avversario viene **aggiunto un punto**.
 2. Scrivi **TF** nella casella del punteggio inferiore aggiornato.
- N.B. **Non viene ripetuto lo scambio perso.** La penalità è una conseguenza aggiuntiva al risultato del punto.
- **Se la squadra colpevole è al servizio e non ha segnato punti, o se è la squadra ricevente:**
 1. Cancella il segno di side-out.
 2. Cancella l'ultimo punto segnato.



3. Scrivi **TF** nella casella del punteggio inferiore aggiornato.
4. Reinserisci il segno di side-out.



5. Sul retro del foglio segnapunti, annota:

- I cognomi dei giocatori coinvolti.
- Un breve dettaglio sull'accaduto.

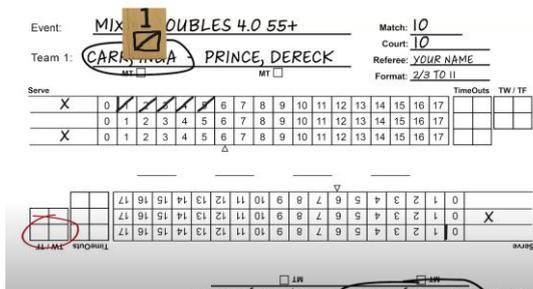
6. La registrazione sul foglio segnapunti è completa.

- **Se la squadra colpevole non ha punti da sottrarre:**

Un punto viene **assegnato alla squadra non colpevole** e segnato nel prossimo punto disponibile.

- **Scegli due caselle penalità:**

Quando registri un fallo tecnico (Technical Foul - TF) per la squadra colpevole senza punti da detrarre, devi utilizzare due delle quattro caselle penalità disponibili.

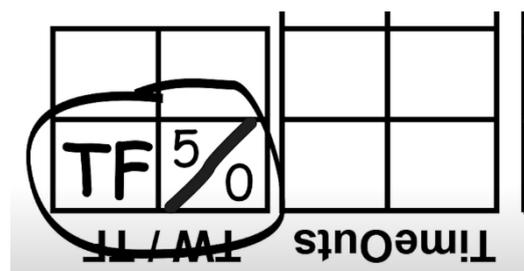


- **Traccia la linea diagonale:**

Disegna una linea diagonale in una delle due caselle penalità scelte.

Sopra la linea diagonale: Scrivi il punteggio della squadra al servizio.

Sotto la linea diagonale: Scrivi il punteggio della squadra ricevente.



- **Scrivi TF nella casella penalità adiacente:**

Nella casella penalità adiacente, scrivi **TF** (Technical Foul).
Disegna un cerchio attorno alle due caselle penalità utilizzate.

- **Assegna un punto alla squadra non colpevole:**

Individua la prossima casella punteggio disponibile per la squadra non colpevole.

Scrivi **TP** (Technical Point) nella casella per indicare che il punto è stato assegnato come penalità tecnica.



- **Se la squadra non colpevole non è in rotazione di servizio:**

Dopo aver assegnato il punto, ripristina il segno di **side-out** nella casella del punteggio.

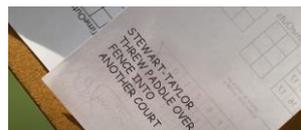
- **Annota il fallo tecnico per la squadra colpevole:**

- Scrivi **TF** nella casella del punteggio zero della squadra colpevole.

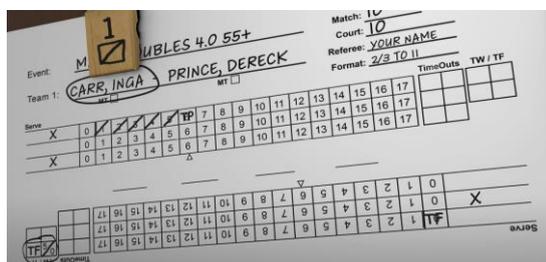


5. Sul retro del foglio segnapunti, annota:

- I cognomi dei giocatori coinvolti.
- Un breve dettaglio sull'accaduto.



6. La registrazione sul foglio segnapunti è completa.



Importante: ad ogni revisione del punteggio bisogna accertarsi che i giocatori abbiano compreso il cambiamento del punteggio e , prima della ripresa del gioco, che i battitori e i ricevitori siano nelle posizioni corrette in base al punteggio altrimenti un cambiamento va fatto immediatamente per non squilibrare l'alternanza.

COME REGISTRARE I TIME-OUT

TIME-OUT STANDARD

1. Informazioni sul time-out standard:

1. Un **time-out** dura fino a **1 minuto**.
2. **Ispeziona nuovamente tutte le racchette** che lasciano l'area di gioco.
3. Durante il time-out, è **consentito il coaching**.
4. Il numero di time-out varia a seconda del formato di gioco:
 - o **2 time-out** per partite a **11 e 15 punti**.
 - o **3 time-out** per partite a **21 punti**.

2. Gestione del time-out:

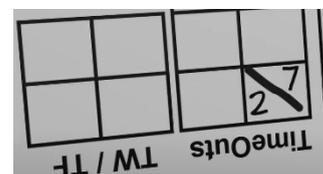
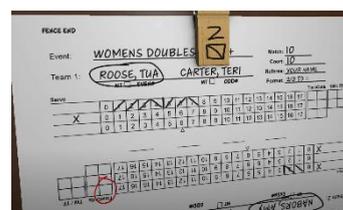
Poiché la maggior parte dei time-out è chiamata dalla squadra ricevente, esaminiamo questa procedura:

1. **Segna l'esito del rally prima di considerare il time-out.**
2. Annuncia:
 - o **"Timeout chiamato dalla squadra ricevente, 1 minuto."**
 - o Puoi utilizzare anche un **segnale manuale**.
3. **Avvia il timer simultaneamente** mentre ti muovi verso il centro del campo.
4. Come conferma secondaria, posizionati sul lato della rete della squadra ricevente.
5. **Non ruotare la clipboard:**
 - o La squadra al servizio deve rimanere rivolta verso l'alto.



3. Registrazione del time-out:

1. Individua la casella del time-out appropriata per la squadra ricevente in quella partita.
2. Per registrare il time-out:
 - o Controlla il **server clip** e traccia una **linea diagonale**.
 - o Scrivi:
 - Il punteggio della squadra al servizio **sopra** la diagonale.
 - Il punteggio della squadra ricevente **sotto** la diagonale.
3. Il foglio segnapunti è ora completo.



4. Preparazione alla ripresa del gioco:

1. **Controlla regolarmente il timer** e verifica la prontezza dei giocatori.
2. Se possibile, informa ogni squadra del numero di time-out rimanenti.
 - o È accettabile fornire un **annuncio verbale** insieme a un **segnale manuale**.
3. Se i giocatori sono pronti **prima del limite di 15 secondi**, si il gioco può riprendere.
4. Se lavori con una squadra arbitrale, assicurati che ogni ufficiale confermi di essere pronto.

5. Avviso dei 15 secondi:

1. Se i giocatori hanno utilizzato **45 secondi** del timer, annuncia: **"15 secondi."**

2. Ritorna nella posizione da arbitro sul lato della rete della squadra ricevente.

6. Registrazione del time-out per la squadra al servizio:

1. Individua la casella del time-out appropriata per la squadra al servizio in quella partita.
2. Traccia la linea diagonale seguendo il **server clip**.
3. Scrivi:
 - Il punteggio della squadra al servizio **sopra** la diagonale.
 - Il punteggio della squadra ricevente **sotto** la diagonale.



7. Ripresa del gioco:

- Continua la procedura del time-out verificando il timer e la prontezza dei giocatori.

TIME-OUT CAMBIO DI CAMPO

Un cambio di campo si verifica quando una squadra raggiunge:

- Il **6° punto** nel **3° gioco** di una partita al meglio di 2 su 3.
- Il **6° punto** nel **5° gioco** di una partita al meglio di 3 su 5.
- Il **6° punto** in una partita singola a **11 punti**.
- L'**8° punto** in una partita a **15 punti**.
- L'**11° punto** in una partita a **21 punti**.

Il **time-out dura 2 minuti**. Alcuni contesti o tornei possono prevedere una durata ridotta (ad esempio 1 minuto), ma deve essere chiarito prima dell'inizio della partita.

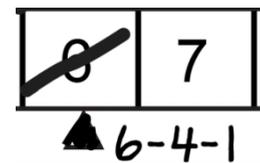
E' consentito il coaching.

Prima di iniziare una partita con un cambio di lato, ricorda ai giocatori quando avverrà il cambio.

- Esempio: Prima o durante l'avviso dei 15 secondi di quel gioco del 3° o 5° gioco, annuncia:
 - "Giocatori, un cambio di lato avverrà al 6° punto." **oppure**
 - "15 secondi, per favore mettetevi in posizione. Giocatori, vi ricordo, quando la prima squadra raggiunge sei punti, cambieremo lato."

Procedura per il cambio di lato quando la prima squadra segna il punto del cambio:

1. **Segna l'esito del rally prima di gestire il time-out:**
 - Annotare il risultato del rally è il primo passo da completare.
2. **Annuncia il time-out per il cambio di lato:**
 - "Timeout per cambio lato, 2 minuti."
3. **Avvia il timer:**
 - Avvia il timer contemporaneamente mentre ti sposti verso il centro del campo.
4. **Registrazione del cambio di lato:**
 - Appunta con un triangolo il cambio di lato relativo alla squadra che ha segnato il punto.
 - Registra il punteggio accanto al triangolo.
 - **Nota:** Includere il punteggio aiuta nella ricostruzione dei punti, se necessario.



Passaggi successivi (molto importanti):

1. **Controlla il numero del clip del server:**
 - Il numero del clip sarà **1** o **2**.
 - Annotalo con un **segno di spunta grande** accanto al nome del server, rendendolo chiaramente visibile.



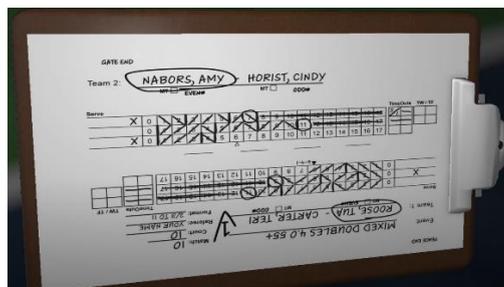
- Questa annotazione identifica il server attuale e la rotazione di servizio.

2. Rimuovi il server clip:

- Rimuovi il clip del server e prepara il foglio segnapunti per il cambio di lato.

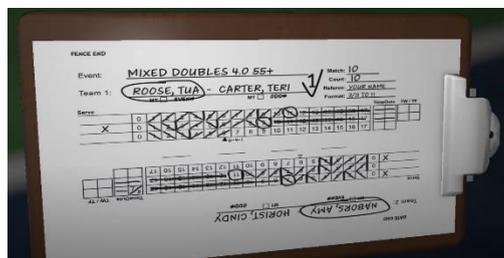
3. Ruota la clipboard:

- Ruota la clipboard in modo che la clip di metallo punti verso il lato in cui si trova il nuovo server.



4. Ruota il foglio segnapunti:

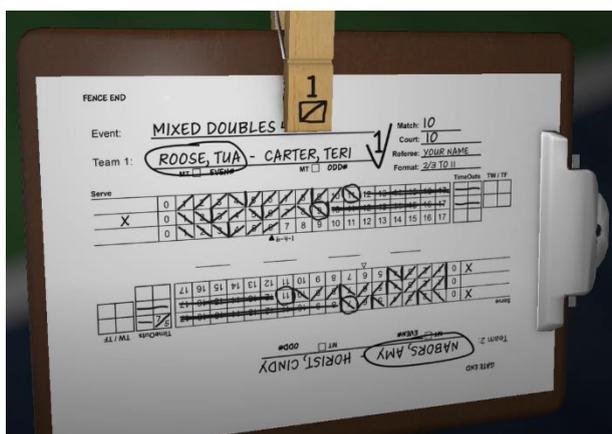
- Rimuovi il foglio segnapunti, ruotalo di **180 gradi** e riattaccalo alla clipboard.



Fase finale:

1. Trova il segno di spunta e il numero accanto al nome del server:

- Riposiziona il clip del server con quel numero sopra il nome del giocatore.
- Verifica attentamente che il clip del server sia posizionato sul nome corretto del giocatore attivo.



Per partite a gioco singolo, i giocatori dovrebbero trovarsi sul lato opposto rispetto al precedente.

Preparazione per riprendere il gioco in tempo:

1. Continua a controllare il timer e la prontezza dei giocatori.
2. **Giocatori pronti prima del limite dei 15 secondi:**
 - Conferma con ciascun giocatore se sono pronti per iniziare il gioco in anticipo.
3. **Se lavori con una squadra arbitrale:**
 - Assicurati che ogni ufficiale confermi di essere pronto.
4. **Annuncio dei 15 secondi:**
 - Se i giocatori hanno utilizzato 45 secondi del timer, annuncia: "**15 secondi.**"
 - Controlla la squadra arbitrale e ritorna in posizione.

Errori di posizione:

- **Ricorda:** Gli errori di posizione si verificano spesso dopo qualsiasi ritardo in una partita.

Prima di annunciare il punteggio:

1. Individua gli **ID dei server** e verifica le loro posizioni in base al punteggio.
2. Controlla:

- Sono nella posizione corretta?
 - Il ricevitore è corretto?
 - Il server è corretto in base alla posizione del clip del server?
3. Se le posizioni non sono corrette:
- **NON CORREGGERE I GIOCATORI.**
 - **PREPARATI A CHIAMARE UN FALLO.**

Ripresa del gioco:

1. Quando il tempo è scaduto:
 - Ferma il timer.
 - Annuncia: "**Time in**" e il punteggio completo.

GLI ANNUNCI DELL'ARBITRO

Momento	Annuncio	Dettagli
Prima dell'inizio del 3° o 5° game	"Giocatori, un cambio di lato avverrà al [punteggio specifico]."	Per partite con cambio di lato, ricorda ai giocatori quando avverrà il cambio (es. 6, 8 o 11 punti, a seconda del formato).
Inizio del match	Annuncio del punteggio iniziale: "0-0-2."	Indica il punteggio iniziale a servire è il solo battitore iniziale
Prima di ogni servizio	Annuncio del punteggio completo (es. "5-3-1").	Annuncia il primo numero verso il ricevitore e gli ultimi due verso il server.
Timeout chiamato da una squadra	"Timeout chiamato dalla squadra [ricevente/al servizio], , 1 minuto."	Annuncia chi ha chiamato il timeout e la durata del timeout.
Avviso 15 secondi prima della ripresa	"15 secondi."	Annuncia il tempo rimanente nel timeout.
Ripresa del gioco dopo timeout	"Time in [punteggio completo]."	Annuncia la ripresa del gioco con il punteggio completo.
Fine di uno scambio	"Punto (Point)" / "Secondo battitore (Second server)" / "Cambio battuta(Side out.)"	Annuncia il risultato del rally.
Fallo durante il rally	"Fault, [specifica il tipo di fallo]" (es. "Fault, piede nella zona di non-volée").	Identifica chiaramente il fallo commesso.
Cambio di lato (end-change)	"Timeout per cambio di lato, punteggio completo, 1 minuto."	Annuncia il cambio di lato e il timeout associato.
Fine del gioco	"Punto, Gioco (Point, game) [cognome dei vincitori], [punteggio finale]."	Annuncia il vincitore del gioco e il punteggio.
Inizio di un nuovo gioco	"Cambio di lato, 2 minuti."	Annuncia il cambio di lato e il tempo disponibile prima dell'inizio del nuovo gioco.
Avviso del cambio di lato nel gioco finale	"Giocatori, un cambio di lato avverrà [punteggio specifico]."	Da fare prima o durante i 15 secondi di avviso del gioco finale.
Fine del match	"Punto, Gioco, Partita (Point, game, match), [cognome dei vincitori], [punteggio finale]."	Annuncia il vincitore del match e il punteggio finale.

ANNUNCIARE E GESTIRE LE VIOLAZIONI COMPORTAMENTALI

Tipo di Violazione Comportamentale	Annuncio	Dettagli
Avvertimento verbale (Verbal Warning - VW)	"Verbal Warning alla squadra [specifica la squadra] per [descrizione breve del comportamento]."	Usato per comportamenti antisportivi minori, come proteste lievi o linguaggio inappropriato non eccessivo.
Avvertimento tecnico (Technical Warning - TW)	"Technical Warning alla squadra [specifica la squadra] per [descrizione breve del comportamento]."	Emesso per comportamenti più gravi o ripetuti dopo un avvertimento verbale, come discussioni accese o insulti moderati.
Fallo tecnico (Technical Foul - TF)	"Technical Foul alla squadra [specifica la squadra], punto sottratto/assegnato."	Usato per comportamenti gravi come insulti pesanti, comportamenti aggressivi o distruttivi, o violazioni ripetute.
Minaccia o linguaggio offensivo estremo	"Technical Foul, comportamento aggressivo o linguaggio offensivo."	Annuncia immediatamente la violazione e applica un fallo tecnico senza avvertimenti precedenti.
Lancio o abuso della racchetta/pallina	"Technical Warning/Foul per lancio o abuso della racchetta/pallina."	Se il comportamento è grave, può essere direttamente un fallo tecnico con sottrazione o assegnazione di punti.
Distruzione di proprietà	"Technical Foul per distruzione di proprietà."	Emesso immediatamente con penalità severa (fallo tecnico).
Comportamento aggressivo o minacce fisiche	"Technical Foul per comportamento aggressivo."	In caso di comportamento pericoloso, si può emettere direttamente un fallo tecnico e notificare il Direttore del torneo.
Distrazione intenzionale dell'avversario	"Fault per distrazione intenzionale."	La violazione viene annunciata come fallo e comporta la perdita del rally.
Richiesta di timeout medico senza giustificazione valida	"Technical Foul per uso improprio di timeout medico."	Penalità immediata con sottrazione o assegnazione di punti, se non ci sono time-out disponibili.

RITIRI E SQUALIFICHE

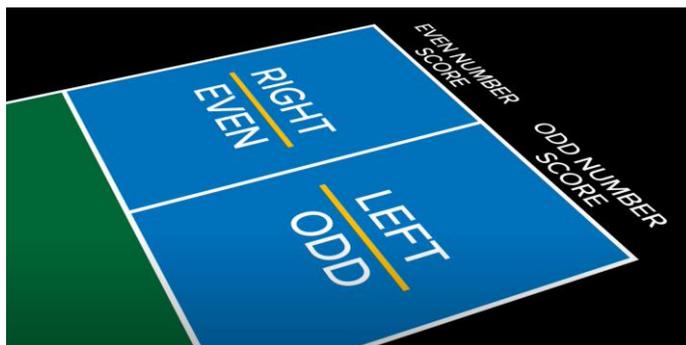
Tipo di Evento	Momento	Annuncio	Esempio
Ritiro (Retirement)	Durante la partita	"Ritiro della squadra [nome squadra/giocatore]. La partita è terminata."	"Ritiro della squadra A. La partita è terminata. La vittoria è assegnata alla squadra B."
	Dopo la registrazione del punteggio	"Punteggio finale: [punteggi parziali]. La squadra vincitrice è [nome squadra/giocatore]."	"Punteggio finale: 11-5, 0-0. La squadra vincitrice è B."
Forfeit	Prima della partita (non presentato)	"Forfeit della squadra [nome squadra/giocatore]. La vittoria è assegnata alla squadra avversaria."	"Forfeit della squadra A. La vittoria è assegnata alla squadra B."

Tipo di Evento	Momento	Annuncio	Esempio
	Durante la partita (squalifica)	"Forfeit della squadra [nome squadra/giocatore]. La partita è terminata."	"Forfeit della squadra A per comportamento antisportivo. La vittoria è assegnata alla squadra B."
Registrazione sul foglio segnapunti	Per match non completati o non disputati	Usa i seguenti formati per indicare i match incompleti:	Formato 2 su 3: "0-0, 0-0." Formato 3 su 5: "0-0, 0-0, 0-0." 1 partita a 15 punti: "0-0." 1 partita a 21 punti: "0-0."
Notifica agli avversari	Dopo il ritiro o il forfeit	"La vittoria è assegnata alla squadra [nome squadra/giocatore]."	"La vittoria è assegnata alla squadra B."

ARBITRARE UNA PARTITA

1. Preparazione prima di chiamare il punteggio

- Prima di annunciare il punteggio, preparati mentalmente a concentrarti sui giocatori, le loro azioni e le loro posizioni sul campo.
- Sii consapevole di eventuali problemi di sicurezza e altre preoccupazioni che potrebbero influire sul benessere dei giocatori.
- Usa il tempo di preparazione dei giocatori per verificare:
 - Il server corretto.
 - Il ricevitore corretto.
 - Se entrambi si trovano nelle posizioni corrette in base al punteggio:
 - **Punteggio pari:** Il giocatore con l'ID del server deve trovarsi sul lato destro del campo (even court).
 - **Punteggio dispari:** Il giocatore con l'ID del server deve trovarsi sul lato sinistro del campo (odd court).
- Pronuncia mentalmente il punteggio alcune volte prima di annunciare:
 - Il **primo numero** verso il ricevitore.
 - I **due numeri finali** verso il server.



2. Segnali di non prontezza

- Ignora tutti i segnali di non prontezza una volta che il punteggio è stato chiamato, a meno che non ci sia un **ostacolo, disturbo**.
- Il conteggio di **10 secondi** inizia immediatamente dopo aver detto il **terzo numero del punteggio** e termina nel momento in cui la palla viene colpita.

3. Concentrazione sugli errori possibili

- L'arbitro deve concentrarsi su dove è più probabile che si verifichi il prossimo fallo nella partita:
 1. **Errore di servizio:** Il primo possibile errore è un fallo al servizio.
 2. **Palla non supera la rete:** La palla non supera la rete o non raggiunge la zona di non-volée avversaria.
 3. **Ricevitore scorretto:** il ricevitore che risponde al servizio non è il ricevitore corretto.
 4. **Errore di doppio rimbalzo:** La squadra al servizio non lascia rimbalzare la palla correttamente o si verifica un doppio rimbalzo.
 5. **Zona di non-volée:** Il prossimo errore potrebbe verificarsi quando tutti i giocatori si trovano nella zona di non-volée.
- L'arbitro deve essere vigile e attento, ma non ansioso nel rilevare i falli.

4. Al termine di ogni rally

- Annuncia immediatamente il risultato del rally in modo chiaro e udibile ai giocatori:
 - **"Point" (punto):** Se la squadra al servizio vince il rally.
 - **"Second server" (secondo server):** Se il primo server perde il rally in doppio.
 - **"Side out":** Se la squadra al servizio perde il rally e il servizio passa alla squadra avversaria.

- **Se il rally termina con un fallo:**
 - Annuncia immediatamente "**fault**" (**fallo**) e identifica il tipo di fallo:
 - Per una violazione della **zona di non-volée**, specifica quale piede, ruota o oggetto ha toccato la zona.

Dopo aver segnato il punto, utilizza nuovamente il tempo di preparazione dei giocatori per verificare:

- Il server corretto.
- Il ricevitore corretto.
- La posizione degli **ID dei server** in base al punteggio.

Preparazione per chiamare il punteggio

- Ripeti mentalmente il punteggio alcune volte.
- Quando sei pronto:
 - Annuncia il **primo numero** rivolgendoti verso il ricevitore.
 - Annuncia gli ultimi **due numeri** rivolgendoti verso il server.

5. Interruzione del gioco

- **Quando è necessario fermare il gioco:**
 - Fai un passo verso il campo mentre alzi una mano e fai l'annuncio.
 - Questo è un segnale non verbale dell'arbitro per indicare che il gioco è momentaneamente sospeso e che una situazione deve essere risolta.
- **Promemoria ai giocatori, annuncio:**
 - Ricorda loro che il punteggio sarà richiamato.
 - Ad esempio: "Caduta sul campo. Richiamerò il punteggio."

6. Ritmo e tempo dell'arbitraggio

- **L'arbitraggio riguarda anche il mantenimento di un ritmo e di un tempo appropriati.**

7. Dopo il punto vincente finale in una partita al meglio dei 3/5 sets:

1. Annuncia:
 - "**punto, gioco, partita, (Point, game, match)**" seguito dal cognome dei vincitori e dal punteggio.
 - **Esempio:** "Point, game, match, Ruth Carter, 11-8."
2. **Dopo il punto vincente finale in una partita a 15 o 21 punti:**
 - Annuncia:
 - "**punto, partita (Point, match,)**" seguito dal cognome dei vincitori e dal punteggio.

8. Se lavori con un team arbitrale:

- Ringrazia il team prima che lasci l'area di gioco.

9. Elaborazione del foglio segnapunti:

1. **Al centro del campo:**
 - Cerchia il punteggio finale della partita completata per entrambe le squadre.
2. **Organizza il foglio segnapunti:**
 - Posiziona il foglio sul clipboard in modo che il nome della squadra vincente sia in alto, con la clip metallica sulla sinistra.
 - Disegna un cerchio o un rettangolo scuro attorno all'evento e al nome della squadra vincente.
 - Scrivi "**WINNERS**" in lettere maiuscole all'interno del cerchio o rettangolo.
 - Rendi evidente per il desk operativo del torneo chi sono i vincitori.
3. **Registra il punteggio della partita:**

- Scrivi il punteggio del match sulle linee dedicate al centro del foglio segnapunti, tra le linee di attività della partita.
 - Disegna un cerchio a destra del punteggio per le iniziali del giocatore vincente. Questo assicura che le iniziali siano nella sezione corretta.
 - **Nota:** Un foglio segnapunti senza iniziali non è valido.
-

10. Conferma del punteggio finale:

1. Conferma il nome della squadra vincente e il loro punteggio con almeno uno dei vincitori.
 - **Esempio:**
 - "Siete Ruth e Carter, corretto?"
 - Dopo la conferma: "I vostri punteggi sono 11-7, 11-8. Confermate?"
 2. **Nel formato round-robin:**
 - Quando tutti i punti segnati sono importanti, come opzione, fai verificare il punteggio finale a entrambe le squadre.
-

11. Ultimo passo:

- Fai mettere le **iniziali** del foglio segnapunti a uno dei giocatori vincenti nel cerchio designato.
 - È anche accettabile inizializzare il foglio segnapunti su richiesta di un giocatore.
-

12. Prima di lasciare il campo:

1. Assicurati che i giocatori non abbiano dimenticato nulla.
 2. Raccogli tutte le palline di gioco, se devono essere restituite all'area operativa del torneo.
-

13. Ritorno al desk operativo:

- Riporta rapidamente il foglio segnapunti in direzione gara.

SINTESI SCHEMATICA DELLE PRINCIPALI VIOLAZIONI DEL CODICE E I RELATIVI PROVVEDIMENTI

1. Violazioni durante il servizio

Violazione	Provvedimento
Il servizio non è eseguito sotto la linea della vita (movimento sopraelevato).	Fallo – il servizio passa al compagno (o side-out se è il secondo server).
Il servizio non viene colpito di sotto (movimento ascendente).	Fallo – il servizio passa al compagno (o side-out se è il secondo server).
La palla non viene colpita al di sotto dell'altezza della vita .	Fallo – il servizio passa al compagno (o side-out se è il secondo server).
La palla viene colpita al volo prima di essere lanciata o rilasciata.	Fallo – il servizio passa al compagno (o side-out se è il secondo server).

2. Violazioni generali durante il gioco

Violazione	Giocatore/squadra	Provvedimento
La palla viene colpita al volo all'interno della "zona di non-volée".	servitore	Punto alla squadra che riceve Se è il primo server, il servizio passa al compagno della stessa squadra altrimenti side-out
La palla viene colpita al volo all'interno della "zona di non-volée".	ricevitore	Punto alla squadra che batte e continua il proprio turno di servizio
La palla rimbalza due volte sullo stesso lato.	servitore	Punto alla squadra che riceve Se è il primo server, il servizio passa al compagno della stessa squadra altrimenti side-out
La palla rimbalza due volte sullo stesso lato.	ricevitore	Punto alla squadra che batte e continua il proprio turno di servizio
Giocatore tocca la rete con il corpo o la racchetta.	servitore	Punto alla squadra che riceve Se è il primo server, il servizio passa al compagno della stessa squadra altrimenti side-out
Giocatore tocca la rete con il corpo o la racchetta.	ricevitore	Punto alla squadra che batte e continua il proprio turno di servizio
La palla non viene colpita in modo regolare (doppio tocco o spinta).	servitore	Punto alla squadra che riceve Se è il primo server, il servizio passa al compagno della stessa squadra altrimenti side-out
La palla non viene colpita in modo regolare (doppio tocco o spinta).	ricevitore	Punto alla squadra che batte e continua il proprio turno di servizio
Interferenza o disturbo intenzionale del gioco. Vedi NOTA sotto		Avvertimento o perdita del punto a seconda della gravità e dalla natura dell'infrazione

NOTA:

Esempi di interferenza o disturbo intenzionale

- **Verbale:** Urlare o fare rumori per distrarre l'avversario durante lo scambio.
- **Fisica:** Invasione del campo avversario o tocco della rete per interferire con il gioco.
- **Oggettistica:** Lancio di oggetti o utilizzo di attrezzature per disturbare l'avversario.

- **Comportamentale:** Fare movimenti esagerati, finte non regolamentari o gesti provocatori.

Gravità dell'interferenza	Provvedimento	Esempi di applicazione
Lieve	Avvertimento verbale	Prima infrazione di urla o gesti provocatori.
Moderata	Perdita del punto	Interferenza verbale durante uno scambio.
Grave	Perdita del game corrente o penalità in punti	Disturbo ripetuto o invasione del campo.
Molto grave/recidiva	Squalifica dalla partita	Comportamento persistente o intenzionalità evidente.

Regole generali

- **Decisione dell'arbitro:**
L'arbitro valuta la situazione in base alla **gravità e intenzionalità** del gesto.
- **Ripetizione della violazione:**
Ogni ulteriore infrazione comporta un'escalation delle penalità, passando da avvertimenti verbali alla squalifica.

3. Violazioni del tempo

Violazione	Provvedimento
Ritardo nel servire (oltre i 10 secondi dall'annuncio del punteggio).	Fallo – Perdita del servizio, nessuna penalità aggiuntiva diretta.
Ritardo eccessivo nel riprendere il gioco (es. pausa prolungata tra i punti).	Avvertimento Verbale – Successive infrazioni: Avvertimento tecnico => Fallo tecnico con assegnazione del punto (sottratto o aggiunto).
Superamento del tempo consentito durante i timeout	Avvertimento tecnico => Fallo tecnico con assegnazione del punto (sottratto o aggiunto).
Ritardo intenzionale per disturbare il ritmo del gioco	Avvertimento Verbale – Successive infrazioni: Avvertimento tecnico => Fallo tecnico con assegnazione del punto (sottratto o aggiunto).

4. Violazioni del comportamento

Violazione	Provvedimento
Uso di linguaggio offensivo o gesti inappropriati.	Avvertimento verbale o Avvertimento tecnico (ammonimento) – Successive infrazioni: Perdita del punto, squalifica se grave.
Proteste non giustificate o eccessive verso arbitri o avversari.	Avvertimento verbale => Avvertimento tecnico (ammonimento) – Successive infrazioni: Perdita del punto, squalifica se grave.
Azioni deliberate per distrarre o provocare l'avversario.	Avvertimento verbale => Avvertimento tecnico (ammonimento) – Successive infrazioni: Perdita del punto, squalifica se grave.
Lanciare racchette o altri oggetti	Direttamente un Avvertimento tecnico (ammonimento) o un fallo tecnico senza passare per l'avvertimento verbale – Ripetizioni o in casi estremi: squalifica.
Rifiuto di continuare a giocare senza motivo valido	Squalifica immediata.

5. Violazioni di regole specifiche

Violazione	Provvedimento
Uso di racchette o attrezzature non regolamentari.	Perdita del punto – possibile squalifica.
Errore di giocatore nel servire o ricevere	Vedi GIOCATORE O POSIZIONE ERRATI (4.B.10) Pag. 31
Errore di posizione nel servire o ricevere	Vedi GIOCATORE O POSIZIONE ERRATI (4.B.10) Pag. 31

Questa schematizzazione segue i principi stabiliti dalla **International Federation of Pickleball (IFP)** e può variare leggermente a seconda dei regolamenti specifici applicati nei tornei locali.

La differenza tra **avvertimento** e **ammonimento** nel contesto del pickleball (o di altri sport) riguarda principalmente la **gravità dell'infrazione**, il **registro formale** e le **conseguenze immediate**:

AVVERTIMENTO – VERBAL WARNING

Definizione:

Un richiamo **informale** da parte dell'arbitro o dell'avversario (se non c'è un arbitro), per segnalare una **violazione lieve** o un comportamento non appropriato.

Caratteristiche:

- **Non influisce immediatamente sul punteggio.**
- Serve come **avviso preventivo**: invita il giocatore a correggere il comportamento o evitare ulteriori infrazioni.
- Utilizzato per situazioni di **bassa gravità**.

Esempi di situazioni che richiedono un avvertimento:

- Ritardo nel riprendere il gioco.
- Urla o distrazioni lievi senza impatto diretto sullo scambio.
- Prima infrazione per violazioni comportamentali (es. gesto non intenzionale di frustrazione).

AMMONIMENTO – TECHNICAL WARNING

Definizione:

Una **sanzione ufficiale e formale** per una violazione **più grave** o ripetuta, che può avere **conseguenze dirette** sul punteggio o sulla partita.

Caratteristiche:

- **Registrato ufficialmente** dall'arbitro (se presente).
- Può comportare **perdita del punto** o altre penalità, a seconda della gravità dell'infrazione.
- Usato per infrazioni **moderate o gravi**, oppure per violazioni **ripetute** dopo un avvertimento.

Esempi di situazioni che richiedono un ammonimento:

- Uso di linguaggio offensivo o gesti inappropriati verso arbitri o avversari.
- Comportamento deliberatamente antisportivo, come disturbi intenzionali durante uno scambio.
- Ritardo prolungato o ostinato nel riprendere il gioco.

FALLO TECNICO – TECHNICAL FOUL

Definizione:

E' una **penalità formale e significativa** assegnata per comportamenti **antisportivi**, **violazioni gravi** delle regole, o per il superamento del limite di ammonimenti tecnici (Technical Warnings). Ha un impatto diretto sul punteggio e viene gestito in maniera immediata e seria dall'arbitro.

Caratteristiche:

- **Penalità diretta sul punteggio:**
 - Un punto viene sottratto dal punteggio del giocatore o della squadra che commette l'infrazione.
 - Se il punteggio della squadra è zero, un punto viene aggiunto al punteggio dell'avversario.
- **Nessun effetto sul servizio:**
 - Un fallo tecnico non cambia il servizio o provoca un side-out.

- **Conseguenze cumulative:**
 - Due falli tecnici accumulati possono comportare la squalifica dal match (Match Forfeit).
- **Non sempre preceduto da ammonimenti:**
 - In caso di comportamenti gravi, l'arbitro può assegnare direttamente un fallo tecnico senza passare per un ammonimento tecnico.
- **Decisione ufficiale e spiegazione:**
 - L'arbitro deve dichiarare il fallo tecnico in modo chiaro e fornire una breve spiegazione del motivo.

Esempi di situazioni che richiedono un ammonimento:

- **Comportamento antisportivo grave:**
 - **Lancio negligente della racchetta** in modo pericoloso, ma senza colpire persone o danneggiare proprietà.
 - **Uso di linguaggio estremamente offensivo o volgare**, diretto o non diretto a qualcuno.
- **Minacce o intimidazioni:**
 - Fare una **minaccia verbale o fisica** nei confronti di arbitri, avversari o spettatori.
- **Infrazioni deliberate:**
 - **Colpire o lanciare la palla con negligenza**, causando il ferimento involontario di una persona.
 - Sfide aggressive o ingiustificate alle decisioni arbitrali **senza timeout disponibili**.
- **Violazioni del regolamento grave:**
 - Richiedere un **timeout medico non valido** quando la squadra non ha più timeout disponibili.
 - Comportamenti giudicati come **estremo antisportivismo** dall'arbitro.

SQUALIFICA

Esempi di situazioni che richiedono una squalifica immediata

- Contatto fisico aggressivo con avversari, arbitri o spettatori.
- Lancio aggressivo di palline o racchette con rischio per persone o proprietà.

Nel **pickleball**, uno schema di **punteggio penalizzato simile al tennis** potrebbe essere adottato nei casi di comportamento antisportivo o violazioni persistenti delle regole. Questo sistema funziona con **penalità progressive** che influiscono sul punteggio o sul risultato del giocatore/partita.

Schema di penalità progressiva

Infrazione	Penalità	Effetto sul punteggio
Prima infrazione Technical warning	Avvertimento	Nessun impatto immediato sul punteggio.
Seconda infrazione Technical foul	Perdita del punto	L'avversario guadagna 1 punto.
Terza infrazione Technical foul	Perdita del game	L'avversario vince il game corrente.
Quarta infrazione	Squalifica	Il giocatore perde la partita.

Esempi pratici

1. **Comportamento antisportivo**
 - **Prima volta:** Avvertimento verbale.
 - **Seconda volta:** L'avversario guadagna un punto.
 - **Terza volta:** Perdita del game corrente (se applicabile in torneo).
 - **Quarta volta:** Squalifica diretta.
2. **Ritardi deliberati nel gioco**
 - **Prima volta:** Avvertimento.
 - **Ripetizione:** Perdita del punto e possibile ulteriori penalità.

Applicazione nel punteggio continuo

Se il pickleball utilizza un sistema di punteggio continuo (non basato su game), le penalità possono essere tradotte in **punti diretti all'avversario**, come segue:

- **Prima violazione:** Avvertimento.
- **Violazioni successive:** Ogni penalità assegna **un punto all'avversario**.

ORGANIZZARE UN TORNEO DI PICKLEBALL

Organizzare un torneo di pickleball è un'attività che richiede cura nei dettagli e una pianificazione ben strutturata. Di seguito come procedere per garantire il successo del tuo evento.

Fase 1: Pianificazione del Torneo

Inizia definendo lo scopo del torneo: può essere una competizione amatoriale, un evento competitivo per esperti, oppure un'occasione sociale per promuovere il pickleball. Stabilire un budget è fondamentale per calcolare i costi relativi al noleggio dei campi, all'acquisto delle attrezzature necessarie (come palline e reti), alla pubblicità e ai premi. Se possibile, cerca sponsor locali, come negozi di articoli sportivi o aziende del territorio, per ridurre le spese e rendere l'evento più attrattivo.

Scegli una data adeguata, preferibilmente un fine settimana o un giorno festivo, verificando che non coincida con altri eventi locali. La location deve essere accessibile, dotata di spogliatoi, parcheggi e, ovviamente, campi da pickleball di buona qualità. Prenota con largo anticipo per evitare problemi di disponibilità.

1. Pianificazione Preliminare

Obiettivi e Tipo di Torneo

- **Definisci il target:** Il torneo è per principianti, giocatori esperti o misto?
- **Scopo:**
 - Competizione seria?
 - Evento sociale?
 - Raccolta fondi o promozione del pickleball nella tua zona?
 - Determinare il numero di partecipanti e il livello di competenza richiesto

Budget Dettagliato

- **Costi stimati:**
 - **Campi:** Affitto giornaliero o orario.
 - **Attrezzature:** Palline (meglio avere un surplus), reti aggiuntive, lavagne per punteggi.
 - **Marketing:** Volantini, pubblicità sui social.
 - **Personale:** Arbitri, organizzatori (eventualmente rimborsi o compensi).
 - **Premi:** Trofei, medaglie, gadget.
- **Entrate:**
 - Quote di iscrizione: Stabilisci un prezzo equo in base ai costi.
 - Sponsorizzazioni: Chiedi supporto a negozi di articoli sportivi, aziende locali.
 - Vendite: Snack, bevande, gadget a tema.

Scegliere Data, Orario e Location

- **Data**
 - Seleziona un fine settimana o un giorno festivo per massimizzare la partecipazione.
 - Verifica che non ci siano altri eventi sportivi nella zona.
- **Location**
 - Prenota campi adeguati con illuminazione e servizi (spogliatoi, bagni, parcheggi).
 - Assicurati che ci siano almeno **2-4 campi disponibili**, a seconda del numero di partecipanti.

Fase 2: Definizione della Struttura del Torneo

2. Struttura del torneo

Un passo cruciale è decidere il formato del torneo. Puoi scegliere tra diversi tipi:

Formato

1. **Round Robin:** Ogni squadra/giocatore affronta tutti gli altri del proprio gruppo.
 - Vantaggi: Più partite garantite.
 - Svantaggi: Più lungo da organizzare.
2. **Eliminazione Diretta:** Chi perde è eliminato.
 - Vantaggi: Più rapido.
 - Svantaggi: Alcuni giocatori giocano solo una partita.
3. **Doppia Eliminazione:** C'è un secondo tabellone per i perdenti.
 - Perfetto per dare più opportunità ai giocatori.
4. **Pool Play + Finali:** Gruppi preliminari, seguiti da una fase a eliminazione diretta.
 - Ideale per tornei di medie dimensioni.

Categorie

- **Livelli di abilità:** Principianti, intermedi, avanzati.
- **Tipo di partita:**
 - Singoli
 - Doppi
 - Doppi misti
- **Fasce di età:** Juniors, senior, open.

Numero di Partite

- Calcola il tempo medio per una partita (15-30 minuti).
- Determina quante partite puoi ospitare in una giornata.

Dividi i partecipanti in categorie per abilità (principianti, intermedi, avanzati) o per fasce di età. Puoi includere anche tipi di partita come singoli, doppi e doppi misti. Pianifica il numero di partite tenendo conto del tempo disponibile e del numero di campi.

Fase 3: Promozione e Iscrizioni

Per attirare partecipanti, promuovi l'evento sui social media, nei club sportivi locali e con volantini nei negozi della zona. Collabora con centri sportivi e allenatori per spargere la voce.

Organizza un sistema di registrazione chiaro, che può essere online tramite un modulo Google o una piattaforma come PickleballTournaments.com. Raccogli informazioni essenziali come nome, contatti, livello di abilità e categoria di partecipazione. Stabilisci una quota di iscrizione che copra i costi e offra valore per i partecipanti.

3. Iscrizioni

Sistema di registrazione:

- Moduli online (Google Forms, siti come PlayPickleball.com).
- In alternativa, un modulo cartaceo in club locali.

Quota di partecipazione:

- Stabilisci una cifra che copra i costi e, se possibile, lasci un margine per premi o beneficenza.
- Richiedi informazioni chiave:
 - ❖ Nome, cognome
 - ❖ Contatti (email, telefono)
 - ❖ Categoria di partecipazione (livello e tipo di partita).

4. Promozione

Social Media:

- Pubblica il torneo su Facebook, Instagram e gruppi locali.
- Crea un evento su Facebook con dettagli chiari.

Collaborazioni:

- Club di pickleball locali.
 - Centri sportivi.
- 2. Materiali promozionali:**
- Volantini da distribuire in negozi e palestre.
 - Email marketing a liste locali.
-

Fase 4: Logistica del Giorno del Torneo

Il giorno dell'evento, allestisci un'area di accoglienza dove i giocatori possano effettuare il check-in. Consegna loro un programma dettagliato con l'elenco delle partite, i campi assegnati e le regole principali. Assicurati di avere una scorta abbondante di palline, reti in buone condizioni e tavoli per segnare i punteggi.

Gestisci le partite con un tabellone ben visibile, che puoi creare manualmente o tramite software. Assegna orari precisi alle partite per evitare ritardi. Se possibile, organizza un team di arbitri o chiedi ai partecipanti stessi di arbitrare, garantendo un briefing sulle regole del gioco.

Prevedi un'area ristoro con acqua e snack per mantenere i giocatori e il pubblico idratati ed energici.

5. Preparazione

Check-In

- Allestisci un'area dedicata per il check-in con volontari.
- Consegna:
 - Programma del torneo.
 - Tabellone dei match.
 - Regole specifiche.

Materiali Necessari

- Tabelloni per il punteggio (fisici o digitali).
- Palline di riserva e racchette.
- Tavoli per acqua, snack e premi.
- Tavoli per l'organizzazione.
- Sedie per spettatori e giocatori in attesa.

Gestione del Tempo

- Pianificare orari precisi per ogni partita.
- Assicurarsi che ci siano pause adeguate per i giocatori.

Arbitri

- Formali o volontari.
- Includi briefing sulle regole principali.

Punteggi e Risultati:

- Registra ogni partita in tempo reale.
 - Pubblica risultati visibili (lavagna, schermo o app).
-

Fase 5: Premiazione e Conclusione

Al termine delle partite, organizza una cerimonia di premiazione per celebrare i vincitori e i finalisti. Puoi offrire trofei, medaglie o premi simbolici, come buoni regalo. Considera anche premi speciali, come quello per il "Giocatore più sportivo" o per il miglior spirito di squadra.

Scatta foto durante l'evento e condividile sui social media per ringraziare i partecipanti, i volontari e gli sponsor. Questo aiuta anche a promuovere future edizioni del torneo.

- Premiare vincitori e finalisti con trofei, medaglie o buoni regalo.
- Considerare premi simbolici per categorie come "Giocatore più sportivo".

6. Premi e Conclusione

Premi principali:

- Trofei, medaglie, premi in denaro o buoni regalo.

Premi aggiuntivi:

- Premio per il “Giocatore più sportivo”.
- Premio per il miglior outfit.

Foto e Ringraziamenti

- Scatta foto durante la premiazione e condividile sui social per ringraziare partecipanti e sponsor.

Fase 6: Feedback e Miglioramento

Dopo il torneo, invia un sondaggio ai partecipanti per raccogliere opinioni sull’organizzazione, il formato e la logistica. Usa questi feedback per migliorare i tuoi futuri eventi.

- Distribuire un sondaggio post-evento per raccogliere suggerimenti.
- Ringraziare pubblicamente partecipanti, volontari e sponsor.

Valutazione

- Distribuisci un breve questionario per raccogliere opinioni su:
 - Organizzazione.
 - Struttura del torneo.
 - Logistica.
- Analizza i risultati per migliorare i futuri eventi.

Checklist Riassuntiva

Fase	Azione
Pianificazione	Definire obiettivi, budget e formato
Promozione	Pubblicità su social media, club e collaborazioni locali
Logistica	Prenotazione campi, attrezzature e gestione del check-in
Giorno dell’evento	Tabelloni, arbitri, punteggi e gestione orari
Premi e ringraziamenti	Premiazioni e follow-up

ESEMPIO CON 56 ISCRITTI

Con 56 iscritti, puoi strutturare il torneo utilizzando diversi formati di tabellone, a seconda delle esigenze. Ti fornisco alcuni modelli organizzativi per gestire al meglio i match.

1. Tabellone Eliminazione Diretta

Con 56 giocatori, un tabellone di **Eliminazione Diretta** richiede che il numero di partecipanti sia una potenza di 2 (ad esempio, 64). Per gestire i tuoi 56 iscritti:

- **8 giocatori riceveranno un bye** al primo turno, avanzando automaticamente al secondo turno.
- Questo porta il numero totale a 64 entro il secondo turno.

Struttura:

1. Prima fase:
 - 28 match al primo turno (56 - 8 bye).
2. Seconda fase:
 - 32 giocatori avanzano (8 bye + 24 vincitori).
3. Prosegui fino alla finale.

Puoi usare Excel o un generatore di tabelloni online per impostare questa struttura.

2. Tabellone Doppia Eliminazione

La **Doppia Eliminazione** garantisce che ogni giocatore abbia almeno due partite:

- I vincitori avanzano nel **tabellone principale**.
- I perdenti scendono nel **tabellone dei perdenti**, dove hanno una seconda possibilità.
- Alla fine, i vincitori di entrambi i tabelloni si affrontano nella finale.

Struttura per 56 giocatori:

- Primo turno: 28 match.
- Tabellone perdenti: 28 scendono dopo il primo turno, con un ulteriore tabellone di recupero.

Questo formato richiede più tempo e organizzazione, ma è molto apprezzato perché bilancia la competitività.

3. Tabellone Round Robin

Con 56 giocatori, il **Round Robin** funziona meglio suddividendo i giocatori in **8 gruppi da 7**:

- Ogni giocatore affronta gli altri 6 del proprio gruppo (6 partite per giocatore).
- I migliori (es. 2 per gruppo) avanzano a una fase **ad eliminazione diretta**.

Esempio di Struttura:

1. **Fase a gruppi:**
 - 8 gruppi da 7 (42 partite per gruppo, totale: 336 partite).
2. **Fase finale:**
 - 16 giocatori avanzano agli ottavi di finale.

Questo formato garantisce molte partite per tutti i partecipanti nella fase iniziale, ma richiede un maggior numero di campi e tempi lunghi.

4. Tabellone Pool Play + Finali

La **Pool Play** è simile al Round Robin, ma più snella:

- **Suddivisione in 14 gruppi da 4 giocatori.**
- Ogni giocatore gioca contro gli altri 3 del proprio gruppo (totale 3 partite per giocatore).
- I migliori (es. i primi 2 di ogni gruppo) avanzano a un tabellone finale ad **eliminazione diretta**.

Esempio di Struttura:

1. Fase a gironi:
 - 14 gruppi da 4 (42 partite in totale).
 2. Fase finale:
 - 28 giocatori avanzano (eliminazione diretta, 5 turni totali).
-

5. Modello con Turni e Tempi (Esempio Pratico per 56 Giocatori)

Se hai 4 campi e vuoi pianificare i tempi delle partite:

- **Partite singole:** 15-20 minuti.
 - **Turni:** Ogni ora puoi completare circa 12 partite (3 per campo).
 - **Fase a gruppi:** Dedicare la mattina.
 - **Eliminazione diretta:** Pomeriggio, con finali in serata.
-
-

Riepilogo delle Regole di Base

8/1/2025

Il seguente è un riepilogo abbreviato delle regole per fornire una rapida panoramica su come si gioca. Una copia completa delle regole ufficiali è disponibile sul sito della Federazione Italiana Tennis e Padel. In caso di conflitto tra questo riepilogo e le regole ufficiali, prevalgono le regole ufficiali.

Panoramica delle Regole di Base

- **Formato:** Il pickleball si gioca in **doppio** (due giocatori per squadra) o in **singolo**; il doppio è la modalità più comune.
- **Campo:** Le dimensioni del campo e le regole sono le stesse sia per il gioco in singolo che in doppio.

Il servizio

- **Movimento:** Il braccio del giocatore che serve deve muoversi in un arco verso l'alto nel momento in cui colpisce la palla.
- **Punto di contatto:** Il contatto con la palla deve avvenire sotto il livello della vita e la testa della racchetta non deve essere più alta della parte più alta del polso al momento del colpo.
- **Drop Serve:** È consentito un "drop serve", in cui il giocatore lascia cadere la palla prima di colpirla. In questo caso, le regole relative al movimento verso l'alto, al livello della vita e alla posizione della racchetta non si applicano.
- **Posizione dei piedi:**
Al momento del colpo i piedi del giocatore non devono toccare il campo, le linee laterali o la linea centrale immaginaria e almeno un piede deve essere dietro la linea di fondo, sul terreno o sulla superficie esterna al campo.
- **Direzione:** Il servizio deve essere effettuato in diagonale e atterrare all'interno dei confini del campo diagonale opposto.
- **Tentativi:** È consentito un solo tentativo di servizio per turno.

Posizioni dei giocatori

- Le posizioni a inizio game determinano da quale lato il giocatore batterà sui propri punti pari e di conseguenza i suoi punti dispari.
- **Nel singolare** se il punteggio del battitore è pari batterà da destra, se dispari batterà da sinistra.
- **Nel doppio** il giocatore che a inizio game si posiziona a destra (ha il segno di riconoscimento) comincerà tutti i punti pari della sua squadra a destra e i punti dispari a sinistra; il compagno che si posiziona a sinistra comincerà tutti i punti pari della squadra a sinistra e i punti dispari a destra.
NB: nel normale svolgimento del gioco questo aspetto è automatico, ma saperlo è utile per un eventuale controllo delle posizioni.

Sequenza del Servizio

- Entrambi i giocatori della squadra che serve hanno l'opportunità di servire e segnare punti fino a quando non commettono un fallo, **eccetto durante la prima sequenza di servizio di ogni nuova partita.**
- Il primo servizio dopo un "side-out" viene effettuato dalla **metà destra del campo.**
- Se viene segnato un punto, il giocatore che serve **cambia lato** e avvia il servizio successivo dalla **metà sinistra del campo.**
- Questo cambio di lato continua finché il giocatore che serve segna punti.

Sequenza del Servizio

- **Cambio di lato continuo:** Quando vengono segnati punti consecutivi, il giocatore che serve continua a cambiare lato del campo ad ogni punto fino a quando non commette un fallo e perde il servizio.
- **Passaggio al secondo giocatore: quando il primo giocatore perde il servizio,** il suo compagno di squadra serve dalla propria metà corretta del campo (**eccetto durante la prima sequenza di servizio della partita**).
- **Secondo server:** Il secondo giocatore continua a servire fino a quando la sua squadra commette un fallo e perde il servizio a favore della squadra avversaria.
- **Cambio del servizio (side-out):** Quando il servizio passa alla squadra avversaria, il primo servizio viene effettuato dalla metà destra del campo. Entrambi i giocatori della squadra avversaria hanno l'opportunità di servire e segnare punti fino a quando la loro squadra commette **due falli.**
- **Regole per il singolo:** Nel singolo, il giocatore serve dalla **metà destra** del campo quando il proprio punteggio è pari, e dalla **metà sinistra** del campo quando il punteggio è dispari.
- **Prima sequenza di servizio del gioco:** All'inizio di ogni nuova partita, solo uno dei due giocatori della squadra al servizio ha l'opportunità di servire prima di commettere un fallo; dopo il fallo, il servizio passa alla squadra ricevente.

Punteggio

Tradizionale (Stoesaide-Out Scoring)

- **Chi segna i punti:** I punti possono essere segnati **solo dalla squadra che serve.**
- **Punteggio per vincere:** Le partite normalmente si giocano fino a **11 punti**, con una differenza minima di **2 punti** per vincere.

- **Partite di torneo:** Nei tornei, le partite possono essere giocate fino a **15 o 21 punti**, sempre con una vittoria con **2 punti di scarto**.
- **Posizione dei giocatori:** quando il punteggio della squadra che serve è **pari** (0, 2, 4, 6, 8, 10), il giocatore che ha iniziato il servizio per la squadra sarà nella **metà destra del campo** sia durante il servizio che durante la ricezione; quando il punteggio è **dispari** (1, 3, 5, 7, 9), lo stesso giocatore sarà nella **metà sinistra del campo**.

Rally Scoring

- **Punti ad ogni rally:** In questo metodo, viene segnato un punto **dopo ogni rally**, indipendentemente da quale squadra stia servendo.
- **Ricompensa:** Questo sistema premia il successo dopo ogni scambio.

Regola del Doppio Rimbalzo

- **Doppio rimbalzo obbligatorio:** Quando la palla viene servita, la squadra ricevente deve lasciarla rimbalzare prima di rispondere, e successivamente la squadra che ha servito deve lasciarla rimbalzare prima di rispondere, completando così **due rimbalzi**.
- **Dopo i due rimbalzi:** Una volta che la palla ha rimbalzato una volta nel campo di ciascuna squadra, entrambe le squadre possono colpire la palla al volo (**prima che rimbalzi**) o giocarla dopo un rimbalzo (**colpo a terra**).
- **Vantaggi della regola:** La regola del doppio rimbalzo elimina il vantaggio del servizio e del colpo al volo, prolungando gli scambi.

Zona Non-Volley

- **Definizione:** La zona non-volley è l'area del campo situata entro **7 piedi (circa 2,13 metri)** su entrambi i lati della rete.
- **Divieto di colpire al volo:** È proibito colpire la palla al volo all'interno della zona non-volley. Questa regola impedisce ai giocatori di eseguire smash da una posizione all'interno della zona.
- **Falli relativi al non-volley:** È un fallo se, durante un colpo al volo, un **giocatore calpesta la zona non-volley** (inclusa la linea) o se il suo slancio lo porta, o porta qualsiasi cosa indossi o trasporti, a toccare la zona non-volley, incluse le relative linee.
- È un fallo se, dopo aver colpito la palla al volo, un giocatore **viene spinto dallo slancio nella zona non-volley** o la tocca, anche se la palla colpita è già dichiarata fuori gioco.
- **Permesso di entrare:** Un giocatore può legalmente trovarsi nella zona non-volley in qualsiasi momento,

purché **non colpisca la palla al volo**.

- **Termine informale:** La zona non-volley è comunemente chiamata "**kitchen**" (cucina).

Chiamate sulle Linee

- **Palla sulle linee:** Una palla che tocca qualsiasi linea è considerata "**dentro**", eccetto la linea della zona non-volley durante un servizio.
- **Servizio corto:** Un servizio che tocca la linea della zona non-volley è considerato **corto** e costituisce un fallo.

Falli

- **Definizione:** Un fallo è qualsiasi azione che interrompe il gioco a causa di una violazione delle regole.
- **Falli della squadra ricevente:** Un fallo commesso dalla squadra ricevente comporta un punto per la squadra che serve.
- **Falli della squadra che serve:** Un fallo commesso dalla squadra che serve comporta la perdita del servizio o il cambio del servizio (side-out).
- **Situazioni di fallo:**
 - Il servizio non atterra all'interno dei confini del campo di ricezione.
 - La palla viene colpita nella rete durante il servizio o qualsiasi risposta.
 - La palla viene colpita al volo prima che abbia rimbalzato una volta su ciascun lato del campo.
 - La palla viene colpita fuori dai confini del campo.
 - La palla viene colpita al volo dalla zona non-volley.
 - La palla rimbalza due volte prima di essere colpita dal ricevitore.
 - Un giocatore, l'abbigliamento di un giocatore o qualsiasi parte della racchetta di un giocatore tocca la rete o i suoi pali mentre la palla è in gioco.
 - Vi è una violazione di una regola di servizio.
 - Una palla in gioco colpisce un giocatore o qualsiasi cosa che il giocatore indossa o trasporta.
 - Una palla in gioco colpisce un oggetto permanente prima di rimbalzare sul campo.

Determinare la Squadra al Servizio

Metodo di selezione: Qualsiasi metodo equo può essere utilizzato per determinare quale giocatore o squadra ha la prima scelta di lato, servizio o ricezione.