

REGOLE DI TENNIS

Approvate dalla International tennis federation⁽¹⁾

⁽¹⁾ *NOTA. Eccetto quando è diversamente stabilito, ogni riferimento di queste Regole ai giocatori include anche le giocatrici.*

... schema del campo di gioco ...

IL GIOCO DI SINGOLARE

REGOLA 1. Il campo

1. Il campo deve essere un rettangolo di m 23,77 (78 piedi) di lunghezza e m 8,23 (27 piedi) di larghezza.
2. Deve essere diviso a metà da una rete, sospesa ad una corda o cavo metallico del diametro massimo di cm 0,8 (1/3 di pollice), attaccata per i capi o passata al di sopra di due pali dal lato massimo di cm 15 (6 pollici), se quadrati, o di cm 15 (6 pollici) di diametro. Questi pali non devono essere più alti di cm 2,5 (1 pollice) della parte superiore della corda. Il centro dei pali deve essere situato a m 0,914 (3 piedi) al di fuori del campo da ciascun lato e l'altezza dei pali deve essere tale che la parte superiore della corda o cavo metallico sia a m 1,07 (3 piedi e 6 pollici) dal terreno.
3. Quando un campo da doppio con la rete da doppio è usato per il singolare (si veda la Regola 34), la rete deve essere sostenuta ad un'altezza di m 1,07 (3 piedi e 6 pollici) da due pali, chiamati "paletti da singolare", di lato massimo di cm 7,5 (3 pollici), se quadrati, o di cm 7,5 (3 pollici) di diametro. Il centro dei paletti da singolare deve essere situato a m 0,914 (3 piedi) al di fuori del campo da singolare, da ciascun lato.⁽²⁾
4. La rete deve essere montata in modo da riempire completamente lo spazio compreso tra i due pali e deve essere a maglie sufficientemente piccole da non permettere alla palla di attraversarla. L'altezza della rete deve essere di m 0,914 (3 piedi) al centro, dove è tenuta tesa verso il basso da una cinghia, completamente bianca, non più larga di cm 5 (2 pollici). Un nastro completamente bianco deve coprire la corda o cavo metallico e l'orlo superiore della rete, per una profondità da ambo i lati non minore di cm 5 (2 pollici) e non maggiore di cm 6,35 (2 pollici e 1/2). Non vi deve essere pubblicità sulla cinghia, sul nastro o sui paletti da singolare. La pubblicità è permessa nella parte della rete che per m 0,914 (3 piedi) sta all'interno del palo, se è fatta in modo da consentire di vedervi attraverso. Questa pubblicità non può contenere il bianco o il giallo.⁽³⁾
5. Le linee delimitanti gli estremi ed i lati del campo sono rispettivamente chiamate linee di fondo e linee laterali. Da ciascun lato della re-

⁽²⁾NOTA DELLA F.I.T.: i cm 91,4 vanno misurati dal centro del palo o del paletto. Per la Coppa Davis, il campo deve avere i pali di sostegno della rete e la rete stessa da singolare.

⁽³⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

te, ad una distanza di m 6,40 (21 piedi) da essa e parallelamente ad essa, devono essere segnate le linee di battuta. Lo spazio da ciascun lato della rete fra le linee di battuta e le linee laterali è diviso in due parti uguali, chiamate campi di battuta, dalla linea centrale di battuta, che deve avere una larghezza di cm 5 (2 pollici) ed essere tracciata ad uguale distanza dalle linee laterali e parallelamente ad esse. Ciascuna linea di fondo deve essere bisecata da un prolungamento immaginario della linea centrale di battuta, rappresentato da un segmento di cm 10 (4 pollici) di lunghezza e cm 5 (2 pollici) di larghezza chiamato segno centrale, segnato all'interno del campo, perpendicolarmente alle linee di fondo ed in contatto con esse. Tutte le altre linee non devono avere una larghezza inferiore a cm 2,5 (1 pollice) e non superiore a cm 5 (2 pollici), eccetto la linea di fondo che può avere una larghezza non superiore a cm 10 (4 pollici). Tutte le misure vanno prese dal margine esterno delle linee. Tutte le linee devono essere di colore uniforme.

6. La pubblicità o qualsiasi altro materiale posto sul fondo del campo non può contenere il bianco o il giallo. Il colore chiaro può essere usato solamente se non arreca disturbo alla visuale dei giocatori.
7. La pubblicità posta sulle sedie dei Giudici di linea, che siedono sul fondo del campo, non può contenere il bianco e il giallo. Il colore chiaro può essere usato solo se non arreca disturbo alla visuale dei giocatori.⁽⁴⁾

Nota 1. Nella Coppa Davis, nella Fed Cup Coppa della Federazione e negli altri campionati ufficiali della International tennis federation specifiche previsioni sono incluse nei rispettivi regolamenti di queste manifestazioni in relazione allo spazio dietro le linee di fondo ed ai lati.

Nota 2. Per le manifestazioni di club o non agonistiche, lo spazio dietro a ciascuna linea di fondo non deve essere inferiore a m 5,50 (18 piedi) ed ai lati non inferiore a m 3,05 (10 piedi).⁽⁵⁾

⁽⁴⁾ *NOTA DELLA F.I.T. Illuminazione: quando un torneo si gioca con la luce artificiale, l'illuminazione deve essere uniformemente distribuita sul campo con un'intensità minima raccomandata, risultante come media di 18 misurazioni sul campo, di:*

- 1000 lux per impianti su cui si svolge attività internazionale con riprese televisive;
- 500 lux per impianti su cui si svolge attività agonistica di vertice;
- 300 lux per ogni altro tipo di impianto.

Il Giudice arbitro ha l'autorità di non far iniziare o sospendere il gioco se l'intensità dell'illuminazione, a suo giudizio, è insufficiente.

⁽⁵⁾ *NOTA DELLA F.I.T.: Sia lo spazio dietro ciascuna linea di fondo, sia quello ai due lati, devono essere dello stesso materiale di cui è composto lo spazio entro le linee delimitanti il campo.*

Si precisa che le dimensioni dei campi da tennis sono le seguenti (ivi compreso il margine continua

REGOLA 2. Arredi permanenti

1. Gli arredi permanenti del campo comprendono non solo la rete, i pali, i paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia ed il nastro, ma anche, quando vi siano, le recinzioni laterali e di fondo, le tribune, i sedili fissi o mobili, le sedie intorno al campo con i loro occupanti, tutti gli altri arredi intorno e al di sopra del campo, l'Arbitro, il Giudice di rete, il Giudice di fallo di piede, i Giudici di linea ed i raccattapalle quando sono nei loro rispettivi posti.⁽⁶⁾

Nota. Agli effetti di questa Regola, la parola "Arbitro" comprende l'Arbitro, le persone aventi diritto a sedere in campo e tutte quelle persone incaricate di assisterlo nella direzione di un incontro.

REGOLA 3. La palla⁽⁷⁾

1. Le palle approvate per il gioco a cui si applicano le Regole di tennis devono rispondere alle seguenti caratteristiche:
 - a) La palla deve avere una superficie esterna uniforme, costituita da un involucro di tessuto, e deve essere di colore bianco o giallo. Se vi

o "out" di tutti e quattro i lati):

a) campi per Coppa Davis e gli altri campionati ufficiali della Federazione internazionale:

v. rispettivi regolamenti

b) campi omologabili per tutte le altre gare:

m 34,77 x m 17,07

Per l'omologazione dei campi coperti, devono essere rispettate le seguenti misure minime (la prima misura si riferisce a gare nazionali, la seconda a gare internazionali; tutte le misure sono prese dal piano di gioco):

a) campi per Coppa Davis e gli altri campionati ufficiali della Federazione internazionale:

v. rispettivi regolamenti

b) campi omologabili per tutte le altre gare:

altezza sopra il centro della rete

m 9 - 10

altezza sopra le linee laterali

m 7 - 7,5

altezza sopra gli angoli del campo

m 4 - 5

altezza a m 4,5 dalle linee di fondo

m 2,5 - 2,5

⁽⁶⁾ NOTA DELLA F.I.T.: Sedia dell'Arbitro.

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

⁽⁷⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

sono giunture, queste devono essere senza cuciture.

- a) La palla deve essere conforme ai requisiti specificati nell'Appendice I (Norme per i controlli previsti dalla Regola 3), comma 4, per le dimensioni e deve avere un peso minimo di g 56,0 (1,975 onces) ed un peso massimo di g 59,4 (2,095 onces).
- b) Sono previsti più tipi di palle. Qualunque palla, lasciata cadere da cm 254 (100 pollici) su una superficie piatta e rigida, per esempio cemento, deve avere un rimbalzo minimo di cm 134,62 (53 pollici) e massimo di cm 147,32 (58 pollici). La palla di tipo 1 (molto veloce), sottoposta ad una pressione di kg 8,165 (18 libbre), deve avere una deformazione all'arrivo maggiore di cm 0,495 (0,195 pollici) e minore di cm 0,597 (0,235 pollici) e una deformazione al rinvio maggiore di cm 0,673 (0,265 pollici) e minore di cm 0,914 (0,360 pollici). La palla di tipo 2 (mediamente veloce) e quella di tipo 3 (poco veloce) devono avere una deformazione all'arrivo maggiore di cm 0,559 (0,220 pollici) e minore di cm 0,737 (0,290 pollici) e una deformazione al rinvio maggiore di cm 0,800 (0,315 pollici) e minore di cm 1,080 (0,425 pollici). La misura di queste due deformazioni si ottiene facendo la media di tre letture lungo tre assi della palla e, in ciascuno di questi casi, due letture non devono differire più di cm 0,076 (0,030 pollici).
- c) Per giocare al di sopra di m 1.219 (4.000 piedi) sul livello del mare, si possono impiegare anche altri due tipi di palle:
 - 1) Il primo è uguale alla palla di tipo 2 (mediamente veloce), descritto sopra, tranne per il rimbalzo che deve essere superiore a cm 121,92 (48 pollici) ed inferiore a cm 134,62 (53 pollici) e per la pressione interna che deve essere superiore a quella esterna. Questo tipo di palla è normalmente conosciuto come palla pressurizzata.
 - 2) Il secondo tipo è uguale alla palla di tipo 2 (mediamente veloce), descritto sopra, tranne per il rimbalzo che deve essere superiore a cm 134,62 (53 pollici) ed inferiore a cm 147,32 (58 pollici) e per la pressione interna che deve essere circa uguale a quella esterna e deve essere acclimatata per 60 giorni o più all'altitudine a cui si disputa il torneo. Questo tipo di palla è normalmente conosciuto come palla a pressione zero o non pressurizzata.(8)
 - 3) Il terzo tipo di palla consigliata per campi sopra i m 1.219

⁽⁸⁾ **NOTA DELLA F.I.T.:** *Nelle manifestazioni autorizzate dalla F.I.T. possono essere utilizzate solo le palle omologate dalla F.I.T.*

- (4.000 piedi) è la palla di tipo 3 (poco veloce), descritto sopra.⁽⁹⁾
- d) Tutti i test di rimbalzo, misura e deformazione devono essere fatti secondo le norme riportate in appendice I.⁽¹⁰⁾⁽¹¹⁾
 - e) Spetta alla International tennis federation stabilire se una palla o prototipo è conforme alle norme sopra precisate e quindi approvarla o non approvarla. Tale decisione può essere presa su sua iniziativa, oppure su richiesta di una parte interessata in buona fede, compresi un giocatore, una ditta o una Federazione nazionale oppure i suoi membri. Tali decisioni e richieste devono attenersi alle Procedure di revisione ed udienze della International tennis federation (v. Appendice III).

NOTA 1: Ogni palla che deve essere usata in manifestazioni a cui si applicano le Regole di tennis deve essere inclusa nell'elenco ufficiale ITF delle palle approvate, pubblicato dall'International tennis federation.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Quale tipo di palla dovrebbe essere usato per ciascun diverso tipo di fondo?

Decisione Nelle Regole di tennis vengono autorizzati tre diversi tipi di palle, tuttavia:

- a) *la palla di tipo 1 (molto veloce) è indicata per giocare sulle superfici lente (vedi Appendice I);*
- b) *la palla di tipo 2 (mediamente veloce) è indicata per giocare sulle superfici di velocità media/medio-alta (vedi Appendice I);*
- c) *La palla di tipo 3 (poco veloce) è indicata per giocare sulle superfici più veloci (vedi Appendice I).*

⁽⁹⁾ *NOTA DELLA F.I.T.: Nelle manifestazioni autorizzate dalla F.I.T. possono essere utilizzate solo le palle omologate dalla F.I.T.*

⁽¹⁰⁾ *l'appendice è riportata a pagina 35*

⁽¹¹⁾ *NOTA DELLA F.I.T.: Se la palla si rompe o diventa ingiocabile, deve essere sostituita appena possibile. Durante il palleggio preliminare o durante i primi due giochi (prima dell'inizio del primo punto del terzo gioco o se il primo punto deve essere rigiocato per qualunque motivo) dopo un cambio di palle, la sostituzione deve avvenire con una palla nuova; in tutti gli altri casi, si deve fornire una palla di usura analoga a quella da sostituire.*

Nel caso che un incontro sia sospeso o rimandato, le palle da usare per il palleggio preliminare non devono essere quelle con cui si riprende il gioco.

... inserire il disegno della racchetta ...

REGOLA 4. La racchetta

1. Le racchette che non rispondono ai requisiti seguenti non sono approvate per giocare in manifestazioni che cadono sotto la giurisdizione delle Regole di tennis:
 - a) la superficie di battuta della racchetta deve essere piatta e formata da corde incrociate e fissate ad un telaio e, alternativamente, intrecciate o legate dove si incrociano; la cordatura deve essere generalmente uniforme e, in particolare, la densità al centro non deve essere inferiore a quella della rimanente superficie. La racchetta deve essere costruita ed incordata in modo che le caratteristiche di gioco siano identiche in entrambe le facce. Le corde devono essere prive di attacchi o sporgenze, ad eccezione di quelli utilizzati solamente e specificatamente per limitarne o prevenirne l'usura e le vibrazioni e devono essere di grandezza ragionevole ed avere una collocazione rispondente allo scopo;
 - b) il telaio della racchetta, incluso il manico, non deve superare cm 73,66 (29 pollici) di lunghezza complessiva. Il telaio della racchetta non deve superare cm 31,75 (12 pollici e 1/2) di larghezza complessiva. La superficie delle corde non deve superare cm 39,37 (15 pollici e 1/2) di lunghezza complessiva e cm 29,21 (11 pollici e 1/2) di larghezza complessiva;
 - c) il telaio, compreso il manico, deve essere privo di attacchi e di dispositivi, ad eccezione di quelli utilizzati solamente e specificatamente per limitarne o prevenirne l'usura e le vibrazioni oppure per distribuirne il peso. Ogni attacco o dispositivo deve essere di grandezza ragionevole ed avere una collocazione rispondente allo scopo;
 - d) il telaio, compresi il manico e le corde, deve essere privo di qualsiasi dispositivo con cui, durante il gioco di un punto, sia possibile cambiare materialmente la forma della racchetta oppure cambiare la distribuzione del peso lungo l'asse longitudinale della racchetta che potrebbe modificare il momento d'inerzia dell'oscillazione, oppure cambiare volontariamente qualsiasi caratteristica fisica che possa influenzare la prestazione della racchetta durante il gioco di un punto. La racchetta non può contenere né ad essa può essere aggiunta alcuna sorgente di energia che, in qualche modo, possa modificare o influenzare le sue caratteristiche di gioco.⁽¹²⁾
2. Spetta alla International tennis federation stabilire se una racchetta o prototipo è conforme alle norme sopra precisate e quindi approvarla o

⁽¹²⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

non approvarla. Tale decisione può essere presa su sua iniziativa, oppure su richiesta di una parte interessata in buona fede, compresi un giocatore, una ditta o una Federazione nazionale oppure i suoi membri. Tali decisioni e richieste devono attenersi alle Procedure di revisione ed udienze della International tennis federation (v. Appendice III).⁽¹³⁾

CASI E DECISIONI

- Caso 1 La superficie di battuta della racchetta può essere composta da più di uno strato di corde?
Decisione No. La regola parla chiaramente di uno strato e non di strati di corde incrociate.
- Caso 2 La cordatura delle racchette può ritenersi ugualmente uniforme e piatta se le corde sono su più di un piano?
Decisione No.
- Caso 3 Può un attrezzo che smorza le vibrazioni essere sistemato sulle corde di una racchetta e, se così, dove può essere sistemato?
Decisione Sì, ma tali attrezzi possono soltanto essere sistemati all'esterno del disegno delle corde incrociate.
- Caso 4 Durante il gioco, il giocatore rompe accidentalmente le corde della racchetta. Può continuare a giocare con la racchetta in queste condizioni?
Decisione Sì.
- Caso 5 Nella racchetta può essere inserita una batteria che influenza le sue caratteristiche di gioco?
Decisione No. La batteria è proibita perché è una sorgente di energia, come le celle solari e gli altri dispositivi similari.

REGOLA 5. Battitore e ribattitore

1. I giocatori devono stare ognuno ai lati opposti della rete; il giocatore che lancia per primo la palla si chiama battitore e l'altro ribattitore.

CASI E DECISIONI

- Caso 1 Perde il punto un giocatore se, nell'esecuzione di un colpo, oltrepassa la linea immaginaria costituente il prolungamento della rete:
a) prima di colpire la palla?
b) dopo aver colpito la palla?
Decisione Non perde il punto per l'attraversamento della linea immaginaria in nessuno dei due casi, purché egli non entri nelle linee delimitanti il campo avversario

⁽¹³⁾ l'Appendice è riportata a pag. 39

(Regola 20/e)). Nell'eventualità che si verifichi ostacolo al gioco, il suo avversario può richiedere all'Arbitro l'applicazione delle Regole 21 e 25.

Caso 2 Il battitore pretende che il ribattitore stia entro le linee delimitanti il suo campo. È ciò obbligatorio?

Decisione No. Il ribattitore può stare dove meglio preferisce dalla sua parte della rete.

REGOLA 6. Sorteggio del lato e della battuta

1. La scelta dei lati del campo ed il diritto di essere battitore o ribattitore, nel primo gioco, sono decisi tirando a sorte. Il giocatore che vince il sorteggio può scegliere o esigere che il suo avversario scelga:
 - a) il diritto di essere battitore o ribattitore, nel qual caso l'altro giocatore sceglie il lato del campo; oppure
 - b) il lato del campo, nel qual caso l'altro giocatore sceglie il diritto di essere battitore o ribattitore.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Se un incontro viene rimandato o sospeso prima che sia iniziato, possono i giocatori cambiare la scelta già fatta?

Decisione Sì. Fermo restando l'esito del sorteggio, si può fare una nuova scelta del lato del campo e della battuta.

REGOLA 7. La battuta

1. La battuta deve essere effettuata nella maniera che segue. Immediatamente prima di cominciare a battere, il battitore deve stare in posizione di riposo con entrambi i piedi dietro (cioè più lontano dalla rete che) la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari del segno centrale e della linea laterale. Il battitore deve poi gettare, con una mano, la palla in aria in qualsiasi direzione e, prima che questa tocchi terra, la deve colpire con la racchetta; la battuta è effettuata al momento dell'impatto della racchetta con la palla. Un giocatore mancante dell'uso di un braccio può utilizzare la racchetta per gettare in aria la palla.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Può il battitore, in un incontro di singolare, piazzarsi dietro la parte della linea di fondo situata tra le linee laterali delimitanti il campo da singolare e quelle delimitanti il campo da doppio?

Decisione No.

Caso 2 Se un giocatore, nell'eseguire la battuta, lancia in alto due o più palle invece di una, perde quella battuta?

Decisione No. La palla dovrebbe essere dichiarata nulla, ma se l'Arbitro ritiene l'atto premeditato, può applicare la Regola 21.

REGOLA 8. Fallo di piede

1. Per l'intera durata della battuta, il battitore non deve:
 - a) cambiare di posizione, né camminando né correndo. Non si deve ritenere che il battitore "cambi posizione, sia camminando sia correndo", qualora egli effettui leggeri movimenti dei piedi che materialmente non modificano la sua posizione iniziale;
 - b) toccare con l'uno o l'altro piede alcuna superficie che non sia quella situata dietro la linea di fondo, compresa fra il prolungamento immaginario del segno centrale e quello della linea laterale.

REGOLA 9. Esecuzione della battuta

1. Nell'eseguire la battuta, il battitore deve rimanere alternativamente dietro la metà destra e la metà sinistra del campo, cominciando da destra in ogni gioco. Se una battuta è effettuata dalla metà campo sbagliata e di ciò non ci si accorge, tutti i punti fatti a seguito di questa o di altre battute effettuate dalla parte sbagliata restano acquisiti, ma l'errore di posto deve essere corretto appena scoperto.
2. La palla di battuta deve passare al di sopra della rete e toccare il campo di battuta che è diagonalmente opposto, o una delle linee delimitanti questo campo, prima che il ribattitore possa ribatterla.

REGOLA 10. Fallo di battuta

1. Vi è fallo di battuta:
 - a) se il battitore commette un'infrazione qualsiasi alle Regole 7, 8 o 9, comma 2;
 - b) se manca la palla tentando di colpirla;
 - c) se la palla battuta tocca un arredo permanente (che non sia la rete, la cinghia o il nastro) prima di toccare terra.

CASI E DECISIONI

- Caso 1 Il battitore, dopo aver lanciato in alto una palla per iniziare la battuta, decide di non colpirla ed invece l'afferra. È fallo?
Decisione No.
- Caso 2 Nell'eseguire la battuta, durante un incontro di singolare disputato in un campo da doppio munito di paletti da singolare e da doppio, la palla colpisce un paletto

da singolare e rimbalza di là nello spazio di terreno entro le linee del giusto campo di battuta. Questo fatto costituisce fallo o la palla è nulla?
Decisione Nella battuta costituisce fallo perché il paletto da singolare, quello da doppio e quella porzione della rete, cinghia o nastro situati tra essi sono arredi permanenti (Regole 2 e 10 e nota alla Regola 24).

REGOLA 11. Seconda battuta

1. Dopo un fallo (se è il primo fallo) il battitore deve battere di nuovo dalla stessa metà del campo in cui ha commesso il fallo, a meno che la battuta sia stata effettuata dalla metà sbagliata; in questo caso, in conformità della Regola 9, il battitore ha diritto ad una sola palla di battuta dall'altra metà del campo.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Un giocatore batte dal campo sbagliato. Perde il punto e poi pretende che ci sia stato fallo a causa del posto sbagliato che occupava.

Decisione Il punto è considerato come giocato e la successiva battuta deve essere eseguita dal posto giusto, come indicato dal punteggio.

Caso 2 Con il punteggio a 15 pari, il battitore batte, per errore, da sinistra. Vince il punto. Batte allora di nuovo da destra, mettendo la prima palla in fallo. In quel momento viene scoperto l'errore di posizione. Ha egli diritto al punto precedente? Da quale posizione deve battere la successiva palla?

Decisione Il punto precedente rimane acquisito. La battuta successiva avviene da sinistra, con il punteggio di 30 a 15, ed il battitore batte la seconda palla.

REGOLA 12. Quando battere

1. Il battitore non deve battere fin quando il ribattitore non sia pronto. Se quest'ultimo tenta di rimandare la battuta, è ritenuto pronto. Se, tuttavia, il ribattitore segnala di non essere pronto, non può reclamare un fallo qualora la palla non tocchi terra entro i limiti fissati per la battuta.

REGOLA 13. Colpo nullo

1. In tutti i casi in cui vi deve essere dichiarazione di colpo nullo in applicazione delle regole, o per provvedere ad un'interruzione del gioco, si hanno le seguenti interpretazioni:
 - a) quando la dichiarazione di colpo nullo si riferisce unicamente ad una battuta, soltanto quella battuta deve essere rigiocata;
 - b) in ogni altro caso di dichiarazione di colpo nullo, si deve rigiocare il punto.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Una battuta è interrotta da qualsivoglia causa diversa da quelle specificate nella Regola 14. Deve essere ripetuta solo la battuta?

Decisione No, deve essere rigiocato l'intero punto.

Caso 2 Se una palla in gioco si rompe, il colpo deve essere dichiarato nullo?

Decisione Si.

REGOLA 14. Colpo nullo in battuta

1. La battuta è colpo nullo:
 - a) se la palla di battuta tocca la rete, la cinghia o il nastro ed è buona sotto ogni altro aspetto oppure se, dopo aver toccato la rete, la cinghia o il nastro, tocca il ribattitore o qualunque cosa egli indossi o porti, prima di toccare terra;
 - b) se la battuta o il fallo sono stati fatti quando il ribattitore non era pronto. (vedi Regola 12).
2. In caso di colpo nullo, questa specifica battuta non conta ed il battitore deve battere di nuovo, ma una battuta nulla non annulla un fallo precedente.

REGOLA 15. Ordine di battuta

1. Alla fine del primo gioco, il ribattitore diventa battitore ed il battitore ribattitore e così di seguito alternativamente in tutti i giochi susseguenti di un incontro. Se un giocatore batte fuori turno, il giocatore che avrebbe dovuto battere deve farlo non appena scoperto l'errore, ma tutti i punti contati prima di tale scoperta sono validi. Un fallo di battuta fatto prima di tale scoperta non va contato. Se prima di tale scoperta si è completato un gioco, l'ordine di battuta deve rimanere così alterato.

REGOLA 16. Quando i giocatori cambiano lato del campo

1. I giocatori devono cambiare il lato del campo alla fine del primo, terzo e successivi giochi alternati di ogni partita ed alla fine di ogni partita a meno che il totale dei giochi in quella partita sia pari, nel qual caso il cambio è fatto alla fine del primo gioco della partita seguente.
2. Se, per errore, non viene eseguita la successione giusta, i giocatori devono riprendere il loro giusto posto non appena ci si accorge dell'errore e proseguire la successione iniziale.

REGOLA 17. Palla in gioco

1. Una palla è in gioco dal momento in cui è battuta. Essa rimane in gioco fino a quando il punto è deciso, a meno che non venga chiamato un fallo o un colpo nullo.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Un giocatore non riesce a fare un buon rimando. Non viene fatta alcuna chiamata e la palla rimane in gioco. Può il suo avversario, più tardi, al termine dello scambio, reclamare il punto?

Decisione No. Non si può reclamare il punto se i giocatori continuano a giocare dopo che si è commesso un errore, purché l'avversario non sia stato disturbato.

REGOLA 18. Battitore che vince il punto

1. Il battitore vince il punto:
 - a) se la palla battuta, che non sia un colpo nullo secondo la Regola 14, tocca il ribattitore o qualsiasi cosa egli indossi o porti prima di toccare terra;
 - b) se il ribattitore perde in altro modo il punto, come stabilito dalla Regola 20.

REGOLA 19. Ribattitore che vince il punto

1. Il ribattitore vince il punto:
 - a) se il battitore batte due falli consecutivi;
 - b) se il battitore perde in altro modo il punto, come stabilito dalla Regola 20.

REGOLA 20. Giocatore che perde il punto

1. Un giocatore perde il punto se:
 - a) non riesce, prima che la palla in gioco abbia toccato terra due volte consecutive, a rimandarla direttamente al di sopra della rete (tranne quanto stabilito nella Regola 24/a) o 24/c); oppure
 - b) rimanda la palla in gioco in modo che essa tocchi terra, un arredo permanente o altro oggetto, fuori delle linee che delimitano il campo del suo avversario (tranne quanto stabilito nella Regola 24/a) o 24/c); oppure
 - c) colpisce la palla al volo, anche stando fuori dal campo, e non riesce a fare un buon rimando; oppure

- d) giocando la palla, la accompagna o la trattiene deliberatamente con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; oppure
- e) egli o la sua racchetta (in mano o no) o qualsiasi cosa egli indossi o porti toccano la rete, i pali, i paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia, il nastro o il terreno entro il campo avversario in qualunque momento in cui la palla sia in gioco; oppure
- f) colpisce la palla al volo prima che questa abbia oltrepassato la rete; oppure
- g) la palla in gioco tocca lui o qualsiasi cosa egli indossi o porti, eccetto la racchetta tenuta con una o entrambe le mani; oppure
- h) colpisce la palla gettandole contro la racchetta; oppure
- i) deliberatamente e materialmente modifica la forma della sua racchetta durante il gioco di un punto.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Nell'eseguire la battuta, la racchetta sfugge dalle mani del battitore e tocca la rete prima che la palla abbia toccato terra. È questo fallo o punto perso per il giocatore?

Decisione Il battitore perde il punto perché la sua racchetta tocca la rete mentre la palla è in gioco (Regola 20/e).

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

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

Caso 3 A e B stanno giocando contro C e D. A batte su D. C tocca la rete prima che la palla tocchi terra. Viene dichiarato fallo in quanto la battuta cade fuori dal campo di battuta. Hanno C e D perduto il punto?

Decisione La dichiarazione di "fallo" è errata. C e D hanno già perso il punto prima che possa essere dichiarato "fallo", perché C ha toccato la rete mentre la palla era in gioco (Regola 20/e).

Caso 4 Può un giocatore saltare sopra la rete nel campo avversario mentre la palla è in gioco e non venire penalizzato?

Decisione No: perde il punto (Regola 20/e).

Caso 5 A manda di taglio la palla appena al di là della rete e la palla rimbalza indietro dalla parte di A. B, incapace di raggiungerla, lancia la racchetta e colpisce la palla. Tanto la racchetta quanto la palla cadono al di là della rete nel campo di A. A rimanda la palla fuori dal campo di B. B vince o perde il punto?

Decisione B perde il punto (Regole 20/e) e 20/h).

Caso 6 Un giocatore che si trova fuori dal campo di battuta è colpito da una palla di battuta prima che la palla abbia toccato terra. Vince o perde il punto?

Decisione Il giocatore colpito perde il punto (Regola 20/g), eccetto quanto previsto dalla Regola 14/a).

Caso 7 Un giocatore che si trova fuori dal campo colpisce la palla al volo o la afferra con la mano e pretende il punto in quanto stava sicuramente andando fuori campo.

Decisione Non può pretendere il punto in alcun caso:

1) - se afferra la palla, perde il punto per il disposto della Regola 20/g);

2) - se colpisce la palla al volo e non fa un buon rimando, perde il punto per il disposto della Regola 20/c);

3) - se colpisce la palla al volo e la manda buona, il gioco continua.

REGOLA 21. Giocatore che disturba l'avversario

1. Se un giocatore commette un atto che disturba il suo avversario nell'esecuzione di un colpo, se ciò è volontario egli perde il punto, se involontario il punto deve essere rigiocato.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Se un giocatore, nell'eseguire un colpo, tocca l'avversario, è soggetto a penalizzazione?

Decisione No, a meno che l'Arbitro ritenga necessario provvedere applicando la Regola 21.

Caso 2 Quando una palla rimbalza all'indietro al di là della rete, il giocatore interessato può allungarsi al di sopra della rete allo scopo di giocare la palla. Quale regola deve applicarsi se il giocatore viene ostacolato nel far ciò dall'avversario?

Decisione Per il disposto della Regola 21, l'Arbitro può assegnare il punto al giocatore ostacolato oppure ordinare che il punto venga rigiocato (vedasi anche la Regola 25).

Caso 3 Colpire involontariamente la palla due volte costituisce un atto che disturba l'avversario secondo la Regola 21?

Decisione No.

REGOLA 22. Palla che cade sulla linea

1. Una palla che cade sulla linea è considerata come caduta nel campo delimitato da quella linea.

REGOLA 23. Palla che tocca un arredo permanente

1. Se la palla in gioco tocca un arredo permanente (eccetto la rete, i pali, i paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro) dopo aver toccato terra, il giocatore che l'ha colpita vince il punto; se li

tocca invece prima di toccare terra, il suo avversario vince il punto.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Una risposta colpisce l'Arbitro o il suo seggiolone o sostegno. Il giocatore sostiene che la palla sarebbe andata a cadere nel campo.

Decisione Perde il punto.

REGOLA 24. Risposta buona

1. La risposta è buona:
 - a) se la palla tocca la rete, i pali, i paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia o il nastro, purché essa passi al di sopra di ognuno di essi e tocchi terra entro il campo; oppure
 - b) se la palla, battuta o rimandata, tocca terra nel campo giusto e rimbalza o è sospinta a ritornare indietro oltre la rete e il giocatore cui spetta di colpirla la gioca raggiungendola al di là della rete, purché non contravvenga alla Regola 20/e); oppure
 - c) se la palla è rimandata esternamente ad un palo o paletto da singolare, al di sopra o al di sotto del livello superiore della rete, anche se tocca il palo o paletto da singolare, purché tocchi terra nel campo giusto; oppure
 - d) se la racchetta di un giocatore passa sopra la rete dopo che questi ha rimandato la palla, purché la palla abbia passato la rete prima di essere giocata e venga rimandata buona; oppure
 - e) se un giocatore riesce a rimandare la palla battuta o in gioco che abbia toccato un'altra palla rimasta sul campo.

Nota: In un incontro di singolare, quando, per comodità, un campo da doppio è fornito di paletti da singolare, i pali del doppio e quelle porzioni della rete, della corda o cavo metallico e del nastro, all'esterno di tali paletti da singolare, sono sempre considerati arredi permanenti e non come pali o parti della rete di un campo da singolare.

Una risposta che passi sotto la corda tendirete fra il paletto da singolare e l'adiacente palo da doppio senza toccare la corda tendirete, la rete o il palo da doppio e che cada dentro il campo, è una risposta buona.

CASI E DECISIONI

Caso 1	Una palla diretta fuori campo colpisce un palo da doppio ⁽¹⁾ o un paletto da singolare ⁽²⁾ e cade entro le linee del campo avversario. Il colpo è valido? <i>Decisione</i> Se è una battuta: no, per il disposto della Regola 10/c). Se si tratta di qualunque altro colpo: sì, per il disposto della Regola 24/a).
Caso 2	Se un giocatore rimanda la palla tenendo la racchetta con entrambe le mani, la risposta è buona? <i>Decisione</i> Sì.
Caso 3	La palla di battuta o una palla in gioco colpisce una palla che si trova sul campo. Il punto, a causa di ciò, è vinto o perso? <i>Decisione</i> No. Il gioco deve continuare. Se l'Arbitro non è certo che sia stata risposta la palla giusta, il colpo deve essere dichiarato nullo.
Caso 4	Può un giocatore usare più di una racchetta contemporaneamente in qualsiasi momento della partita? <i>Decisione</i> No: le regole partono dal presupposto dell'uso di una sola racchetta per volta.
Caso 5	Può un giocatore chiedere che una o più palle giacenti nel campo avversario siano tolte? <i>Decisione</i> Sì, ma non mentre la palla è in gioco.

REGOLA 25. Interferenza che disturba un giocatore

1. Se un giocatore, nell'eseguire un colpo, viene disturbato da qualsiasi cosa al di fuori del suo controllo, tranne un arredo permanente del campo o quanto stabilito dalla Regola 21, si deve dichiarare un colpo nullo.

CASI E DECISIONI	
Caso 1	Uno spettatore ostacola un giocatore il quale manca la risposta alla palla. Può, in tal caso, il giocatore pretendere che il colpo sia dichiarato nullo? <i>Decisione</i> Sì, se ad opinione dell'Arbitro, egli fu impedito da circostanze fuori del suo controllo, ma no se dovute ad arredi permanenti od a sistemazione del campo di gioco.
Caso 2	Un giocatore viene ostacolato, come nel caso 1, e l'Arbitro dichiara il colpo nullo. Il giocatore aveva battuto la prima palla in fallo. Ha egli diritto ad eseguire due palle di battuta? <i>Decisione</i> Sì; poiché la palla è in gioco, deve essere rigiocato il punto e non soltanto il colpo, come stabilisce la Regola.
Caso 3	Può un giocatore pretendere la dichiarazione di colpo nullo, a' termini della Regola 25, in quanto egli riteneva che l'avversario fosse ostacolato e conseguentemente non si aspettava che la palla venisse ribattuta?

⁽¹⁾ NOTA DELLA F.I.T.: quando si disputa il doppio.

⁽²⁾ NOTA DELLA F.I.T.: quando si disputa il singolare.

Decisione No.

Caso 4 È buono il colpo quando la palla in gioco colpisce un'altra palla per aria?

Decisione Vi deve essere una dichiarazione di colpo nullo, a meno che la seconda palla si trovi in aria per causa di uno dei due giocatori; in tal caso, l'Arbitro applica il disposto della Regola 21.

Caso 5 Se un Arbitro o altro giudice erroneamente dichiara "fallo" o "fuori" e poi si corregge, quale dichiarazione deve prevalere?

Decisione La palla deve essere dichiarata nulla, a meno che l'Arbitro giudichi che nessuno dei due giocatori sia stato disturbato, nel qual caso deve prevalere la dichiarazione giusta.

Caso 6 Se la prima palla battuta, in fallo, rimbalza ed ostacola il ribattitore al momento della seconda battuta, può il ribattitore pretendere che il colpo sia dichiarato nullo?

Decisione Sì. Ma se egli ha avuto la possibilità di rimuovere la palla dal campo e negligenzemente ha ommesso di farlo, non può pretendere che il colpo sia dichiarato nullo.

Caso 7 È buono il colpo se la palla tocca un oggetto fermo o in movimento sul campo?

Decisione Il colpo è buono, a meno che l'oggetto fermo sia capitato in campo dopo che la palla era in gioco, nel qual caso deve dichiararsi colpo nullo. Se la palla in gioco colpisce un oggetto in movimento al di sopra o sulla superficie del campo, il colpo deve essere dichiarato nullo.

Caso 8 Che cosa si deve decidere se la prima battuta è fallo, la seconda battuta buona e sia necessario dichiarare colpo nullo, sia in applicazione della Regola 25, sia perché l'Arbitro non è in grado di attribuire il punto?

Decisione Il fallo deve essere annullato e si deve rigiocare l'intero punto.

REGOLA 26. Punteggio in un gioco⁽¹⁴⁾

1. Quando un giocatore vince il primo punto, gli viene assegnato il punteggio di 15; vinto il secondo punto, gli viene assegnato il punteggio di 30; quando vince il terzo punto, il punteggio diventa 40; vinto il quarto punto, il giocatore vince il gioco, eccetto quanto segue:
se entrambi i giocatori hanno vinto tre punti, il punteggio viene chiamato parità; il punto successivo vinto da un giocatore è conteggiato vantaggio per quel giocatore. Se lo stesso giocatore vince il punto successivo, vince anche il gioco; se invece il punto successivo è vinto dall'avversario, il punteggio è di nuovo di parità; e così di seguito fino a quando un giocatore vince i due punti immediatamente successivi al punteggio di parità, nel qual caso si aggiudica il gioco.
2. Sistema facoltativo di punteggio alternativo

⁽¹⁴⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

Il sistema di punteggio “senza vantaggi” può essere adottato in alternativa al sistema tradizionale di punteggio di cui al precedente comma,⁽¹⁵⁾ purché la decisione sia comunicata prima dell’inizio della manifestazione.

In questo caso si applicano le seguenti regole:

- a) se un giocatore vince il primo punto, gli viene assegnato il punteggio di 15; vinto il secondo punto, gli viene assegnato il punteggio di 30; quando vince il terzo punto, il punteggio diventa 40; vinto il quarto punto, il giocatore vince il gioco, eccetto quanto segue:
se entrambi i giocatori hanno vinto tre punti, il punteggio è di parità; si gioca un punto decisivo ed il ribattitore può scegliere da quale metà lato del campo (destra o sinistra) ricevere la battuta. Il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.
- b) **Doppio**
Nel doppio si applica una procedura analoga a quella del singolare. In caso di parità la coppia ribattitrice sceglie da quale metà lato del campo (destra o sinistra) ricevere la battuta. La coppia che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.
- c) **Doppio misto**
Nel doppio misto si applica una procedura leggermente differente: sul punteggio di parità, se è l’uomo alla battuta, questi batte sull’uomo della coppia avversaria, qualunque sia la metà lato di campo in cui si trova, e se è la donna alla battuta, questa batte sulla donna della coppia avversaria.

REGOLA 27. Punteggio in una partita

1. Il giocatore (o i giocatori) che per primo vince sei giochi, vince una partita; egli deve però vincere con un vantaggio di due giochi sull’avversario e quindi una partita è prolungata, se necessario, sino a raggiungere questo vantaggio.
2. Il sistema di punteggio tie-break⁽¹⁶⁾ può essere adottato in alternativa al sistema del vantaggio, come stabilito al comma 1 di questa Regola, purché tale decisione sia resa nota prima dell’incontro.
3. In questo caso si applica quanto segue:
il tie-break si usa quando il punteggio raggiunge i sei giochi pari in tutte le partite tranne la terza o la quinta di un incontro in tre o cinque

⁽¹⁵⁾ modificato con Atti ufficiali n. 3-4-5 del 2001

⁽¹⁶⁾ NOTA DELLA F.I.T.: Il tie-break si applica secondo quanto previsto dall’articolo 19 R.T.S. (pag. **Errore. Il segnalibro non è definito.**)

partite rispettivamente, quando cioè si deve giocare una partita secondo la consueta regola del vantaggio, a meno che non sia stato diversamente deciso e reso noto prima dell'incontro.

4. Il sistema che segue è adottato nel gioco del tie-break.

Singolare

- a) Il giocatore che per primo si aggiudica sette punti vince il gioco e la partita, purché abbia un vantaggio di due punti. Se il punteggio giunge a sei punti pari, il gioco continua fino a quando non si raggiunga questo vantaggio. Per tutta la durata del tie-break si usa la numerazione progressiva.
- b) Il giocatore cui tocca il turno di battuta, batte il primo punto. Il suo avversario batte il secondo e terzo punto e successivamente ogni giocatore batte alternativamente due punti consecutivi fino a quando non vi sia il vincitore del gioco e della partita.
- c) A partire dal primo punto, ogni battuta è effettuata alternativamente da destra e da sinistra, iniziando da destra. Se una battuta è effettuata dalla parte sbagliata e di ciò non ci si accorge, tutti i punti fatti dopo questa o altre battute effettuate dalla parte sbagliata restano acquisiti, ma l'errore di posizione deve essere corretto non appena scoperto.
- d) I giocatori cambiano lato del campo dopo ogni sei punti ed alla fine del gioco con tie-break.
- e) Agli effetti del cambio delle palle, il tie-break conta come un gioco, tranne quando le palle devono essere cambiate all'inizio del tie-break, nel qual caso il cambio è rimandato al secondo gioco della partita successiva.

Doppio

In doppio si usano le modalità del singolare. Il giocatore cui tocca il turno di battuta, batte il primo punto. In seguito, ogni giocatore batte a rotazione per due punti, nello stesso ordine come precedentemente stabilito in quella partita, fino a quando non vi siano i vincitori del gioco e della partita.

Rotazione della battuta

Il giocatore (o la coppia nel caso di doppio) a cui spettava di battere per primo nel tie-break, riceve la battuta nel primo gioco della partita successiva.

5. In Appendice II sono riportati sistemi diversi di punteggio.⁽¹⁷⁾

CASI E DECISIONI

Caso 1 Sul sei pari, si gioca il tie-break nonostante sia stato deciso e reso noto prima dell'incontro che si sarebbe giocato con la regola del vantaggio. I punti già fatti restano acquisiti?

Decisione Se l'errore viene scoperto prima che la palla sia messa in gioco per il secondo punto, il primo punto resta acquisito, ma l'errore viene corretto immediatamente. Se l'errore viene scoperto dopo che la palla è stata messa in gioco per il secondo punto, si continua il tie-break fino alla fine del gioco.

Caso 2 Sul sei pari, si gioca con la regola del vantaggio nonostante sia stato deciso e reso noto prima dell'incontro che si sarebbe giocato con il tie-break. I punti già fatti restano acquisiti?

Decisione Se l'errore viene scoperto prima che la palla sia messa in gioco per il secondo punto, il primo punto resta acquisito, ma l'errore è corretto immediatamente. Se l'errore viene scoperto dopo che la palla è stata messa in gioco per il secondo punto, si continua a giocare la partita con la regola del vantaggio. Se in seguito il punteggio raggiunge otto giochi pari o un numero pari superiore, si gioca il tie-break.

Caso 3 Se durante il tie-break, sia in singolare sia in doppio, un giocatore batte fuori turno, l'ordine di battuta rimane così alterato fino al termine del gioco?

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

REGOLA 28. Numero massimo di partite⁽¹⁸⁾

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

REGOLA 29. Decisioni degli Ufficiali di gara

1. Negli incontri in cui viene nominato un Arbitro, la sua decisione è definitiva; ma quando viene nominato un Giudice arbitro, si può fare appello a lui contro la decisione di un Arbitro su una questione di diritto, e in tutti questi casi la decisione del Giudice arbitro è definitiva.
2. Negli incontri in cui siano nominati gli assistenti dell'Arbitro (giudi-

⁽¹⁷⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

⁽¹⁸⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

ci di linea, di rete, di fallo di piede) le loro decisioni sono definitive su questioni di fatto, a meno che, a giudizio dell'Arbitro, sia stato commesso un errore evidente, nel qual caso egli può cambiare la decisione di un assistente o ordinare di rigiocare il punto. Quando un assistente non è in grado di decidere, lo deve segnalare immediatamente all'Arbitro che deve prendere una decisione. Quando un Arbitro non è in grado di decidere su una questione di fatto, deve ordinare di rigiocare il punto.

3. Negli incontri di Coppa Davis e negli altri incontri a squadre dove il Giudice arbitro è sul campo, qualsiasi decisione può essere cambiata dal Giudice arbitro, il quale può anche ordinare ad un Arbitro di far rigiocare il punto.⁽¹⁹⁾
4. Il Giudice arbitro, a sua discrezione, può, in qualsiasi momento, rinviare un incontro a causa dell'oscurità, delle condizioni del terreno o del tempo. In ogni caso di rinvio, il punteggio precedente ed i posti precedentemente occupati in campo restano acquisiti, a meno che il Giudice arbitro ed i giocatori, all'unanimità, non si accordino diversamente.

CASI E DECISIONI

Caso 1 L'Arbitro chiama un punto nullo, ma un giocatore sostiene che il punto non deve essere rigiocato. Si può interpellare il Giudice arbitro perché prenda una decisione?

Decisione Sì. Una questione di diritto, cioè l'applicazione delle regole a casi specifici, deve essere definita prima dall'Arbitro. Tuttavia, se l'Arbitro è incerto o se un giocatore si appella contro la sua decisione, si deve chiedere al Giudice arbitro di prendere una decisione, che è definitiva.

Caso 2 Una palla è chiamata fuori, ma un giocatore sostiene che era buona. Il Giudice arbitro può cambiare la decisione?

Decisione No. Questa è una questione di fatto, cioè ciò che effettivamente capita in un caso specifico, e perciò la decisione degli Ufficiali di gara è definitiva.

Caso 3 Può un Arbitro cambiare la decisione di un Giudice di linea al termine di uno scambio se, a suo avviso, è stato commesso un errore evidente durante lo scambio stesso?

Decisione No. L'Arbitro può cambiare la decisione di un Giudice di linea solo se lo fa immediatamente dopo che è stato commesso l'errore.

Caso 4 Un Giudice di linea chiama una palla fuori. L'Arbitro non ha visto bene, ma crede che la palla sia buona. Può cambiare la decisione del Giudice di linea?

Decisione No. L'Arbitro può cambiare una decisione solo se non ha alcun dubbio che la chiamata sia errata. Può cambiare la decisione del Giudice di linea che dà una

⁽¹⁹⁾ NOTA DELLA F.I.T.: Tali facoltà sono date al Giudice arbitro quando la competizione a squadre prevede, per regolamento, la presenza fisica ininterrotta sul campo del Giudice arbitro a tutti gli incontri.

palla buona solo se ha potuto vedere uno spazio tra la palla e la linea; può cambiare la decisione di un Giudice di linea che chiama una palla fuori, oppure fallo, solo se ha visto la palla colpire la linea oppure cadere all'interno di questa.

Caso 5 Può un Giudice di linea modificare la sua chiamata dopo che l'Arbitro ha annunciato il punteggio?

Decisione Sì. Se un Giudice di linea si rende conto di avere commesso un errore, può fare la correzione purché lo faccia immediatamente.

Caso 6 Un giocatore protesta sostenendo che la sua rimessa era buona, mentre il Giudice di linea l'ha chiamata fuori. Può l'Arbitro cambiare la decisione del Giudice di linea?

Decisione No. L'Arbitro non può mai modificare una decisione a seguito della protesta o richiesta di un giocatore.

REGOLA 30. Gioco continuo e riposi

1. Il gioco deve essere continuo dalla prima battuta fino alla conclusione dell'incontro, secondo le disposizioni che seguono:
 - a) - Se la prima battuta è fallo, la seconda battuta deve essere eseguita dal battitore senza indugio.
 - Il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere quando il battitore è pronto a battere.
 - Al cambio del lato del campo non devono trascorrere più di novanta secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco alla fine del gioco al momento in cui la palla è colpita per il primo punto del gioco successivo.⁽²⁰⁾
 - Tuttavia, dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break, il gioco deve essere continuo ed i giocatori devono cambiare campo senza sostare.
 - Alla fine di ogni partita vi è un intervallo massimo di centoventi secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco alla fine del gioco al momento in cui la palla è colpita per il primo punto del gioco successivo.
 - È a discrezione dell'Arbitro il caso in cui un'interferenza renda impossibile rispettare la continuità del gioco.
 - Gli organizzatori dei circuiti internazionali e delle manifestazioni a squadre riconosciuti dall'I.T.F. possono stabilire quanto tempo concedere fra i punti, che però non deve mai superare i venti secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui la palla viene colpita per il punto successivo.

⁽²⁰⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

- b) Il gioco non deve avere mai sospensioni, dilazioni o interferenze allo scopo di permettere ad un giocatore di riprendere forza o fiato o condizione fisica. Tuttavia, in caso di infortunio accidentale, l'Arbitro può concedere una sola volta tre minuti di sospensione per quell'infortunio.⁽²¹⁾

⁽²¹⁾ **NOTA DELLA F.I.T.: Incidente**

1. *Nel caso che un giocatore sia vittima di un incidente durante il palleggio preliminare o durante l'incontro, purché non si tratti di impossibilità a giocare per perdita naturale dell'efficienza fisica, egli ha diritto di chiedere e di ottenere per tale incidente una sospensione del gioco di tre minuti. Il giocatore deve fare la richiesta nel tempo che intercorre fra il momento in cui si è verificato l'incidente visibile ed il termine del successivo cambio di campo. Quando il giocatore ha deciso di chiedere la sospensione per incidente, questa inizia immediatamente oppure, a richiesta del giocatore, può essere rimandata fino a quando il massaggiatore o il medico arrivino e siano pronti ed in grado di fare la cura. Tuttavia, quest'ultima situazione, l'incontro continua fino alla conclusione del gioco in corso nel momento in cui arrivano il medico o il massaggiatore. Se la sospensione viene presa al cambio del campo, il tempo concesso per questo cambio del campo è di quattro minuti e mezzo.*
2. *Se l'Arbitro non esercita la sua facoltà di sospendere il gioco e di aspettare l'arrivo del massaggiatore, il giocatore è soggetto alla regola del gioco continuo (violazione di tempo) fino a quando non richieda la sospensione di tre minuti per incidente. Anche se viene punito con una violazione di tempo, il giocatore può chiedere i tre minuti di sospensione.*
3. *Gli incidenti non comprendono solo perdita di sangue, distorsioni, strappi muscolari e situazioni analoghe che si verificano accidentalmente durante il gioco, ma anche indisposizioni o situazioni preesistenti che si aggravano seriamente ed accidentalmente durante il gioco. Un danno accidentale deve verificarsi a seguito di un incidente visibile come una caduta, una collisione, uno strappo o uno stiramento improvviso, precisando che la perdita di sangue è sempre da valutare come incidente. Il graduale peggioramento di una preesistente indisposizione o la graduale perdita della condizione fisica non vanno valutati come incidente.*
4. *Il giocatore può ricevere consulti, interventi e trattamenti da parte del massaggiatore o del medico del torneo, se disponibili, durante la sospensione del gioco per incidente. Al termine della sospensione o del tempo addizionale di cura, ogni ritardo è penalizzato come una violazione del codice di comportamento applicando lo schema del punteggio penalizzato cumulativo.*
5. *L'Arbitro o il Giudice arbitro, nei casi in cui la continuazione del gioco senza intervento o consulto medico potrebbe causare un danno fisico permanente o essere di pericolo per la vita o portare ad un gioco non regolare, possono fermare immediatamente il gioco e differire l'inizio dei tre minuti per incidente fino a quando il massaggiatore o il medico arrivino e siano pronti e in grado di curare il giocatore. Se non è il Giudice arbitro a prendere la decisione di fermare il gioco, l'ufficiale che la prende deve immediatamente riferirlo al Giudice arbitro. Se il gioco è sospeso dall'Arbitro in attesa dell'arrivo del massaggiatore e poi il consulto o la cura sono completati prima del termine della sospensione, il gioco riprende immediatamente, eccetto che si debba ripetere il palleggio. Se, a giudizio del massaggiatore o del medico del torneo, la continuazione del gioco potrebbe essere di danno per la salute del giocatore, l'Arbitro o il Giudice arbitro possono decidere la conclusione dell'incontro per ritiro dell'infortunato.*
6. *Se il giocatore si ritira da un incontro per malattia o incidente, il Giudice arbitro può, a seguito di giudizio medico, decidere l'esclusione del giocatore da tutta la manifestazione. Lo stesso giocatore può continuare a giocare in un'altra gara della stessa manifestazione se il*
continua

- c) Se, per circostanze non dipendenti dal giocatore, gli indumenti, le calzature o l'equipaggiamento (esclusa la racchetta) si deteriorano in modo tale che sia impossibile o non consigliabile che egli continui il gioco, l'Arbitro può sospendere il gioco mentre si pone rimedio all'inconveniente.
- d) L'Arbitro può sospendere o differire il gioco in qualsiasi momento, se ciò si rende necessario o consigliabile.
- e) - Dopo la terza partita, o quando vi partecipano donne dopo la seconda partita, sia l'uno sia l'altro giocatore hanno diritto ad un riposo che non deve superare i dieci minuti o, nei paesi situati tra il 15° di latitudine nord ed il 15° di latitudine sud, i quarantacinque minuti; inoltre, se richiesto da circostanze non dipendenti dai giocatori, l'Arbitro può sospendere il gioco per il tempo che ritiene necessario. Se il gioco è sospeso e non viene ripreso fino al giorno successivo, il riposo può essere preso solo dopo la terza partita (o, quando vi partecipano donne, dopo la seconda partita) giocata in tale successivo giorno, calcolando come una partita la conclusione

medico certifica che le condizioni del giocatore sono migliorate al punto da permettergli di giocare l'incontro regolarmente nello stesso giorno o in quello successivo.

Altre cure.

Durante i novanta secondi del cambio di campo, il giocatore può ricevere in campo cure, consulti e interventi del massaggiatore o del medico del torneo, quando sia necessario ed appropriato, con l'approvazione del Giudice arbitro che può anche permettere al massaggiatore o al medico del torneo di visitare un giocatore che accusa perdita di efficienza fisica, ma non sono permesse prolungate cure con le mani. Al termine dei novanta secondi del cambio di campo, ogni perdita di tempo deve essere penalizzata secondo lo schema del punteggio penalizzato cumulativo. Un giocatore non può ricevere interventi in campo che richiedano iniezioni o ossigeno.

Sospensioni durante il palleggio preliminare.

Se un giocatore si infortuna durante il palleggio preliminare in modo tale che sia impossibile iniziare l'incontro secondo l'orario stabilito, può ricevere la sospensione per incidente o un trattamento di novanta secondi al termine del palleggio prima dell'inizio dell'incontro. Se, dopo aver usufruito della sospensione per incidente, è evidente che il giocatore non è in condizioni fisiche per gareggiare, l'incontro non deve avere inizio. L'incidente capitato nel corso del palleggio preliminare deve essere considerato una condizione preesistente nel proseguimento dell'incontro. La sospensione per andare in bagno presa durante il palleggio preliminare non viene contata perché l'incontro non è ancora ufficialmente iniziato.

Sospensione per andare in bagno.

Il giocatore, al cambio di campo, può chiedere ed ottenere la sospensione del gioco ed il permesso di lasciare il campo per andare in bagno. Il giocatore ha diritto ad una sospensione per il bagno negli incontri al meglio delle tre partite ed a due sospensioni in quelli al meglio delle cinque partite. L'Arbitro deve informare il Giudice arbitro quando concede la sospensione per il bagno. Ulteriori sospensioni per andare in bagno prese durante il cambio del campo sono permesse, ma sono soggette alle penalizzazioni previste dallo schema di punteggio penalizzato cumulativo. L'Arbitro deve provvedere per l'accompagnamento del giocatore.

di una partita interrotta.⁽²²⁾

- Se il gioco è sospeso e non viene ripreso prima che siano trascorsi dieci minuti, il riposo può essere preso nello stesso giorno solo dopo che siano state giocate tre partite consecutive senza interruzione (o, quando vi partecipano donne, dopo la seconda partita) calcolando come partita la conclusione di una partita interrotta.
 - Ogni nazione o comitato organizzatore di un torneo, incontro o competizione, ha facoltà di modificare questa disposizione o di ometterla dai suoi regolamenti, purché venga comunicato prima dell'inizio della manifestazione. Per quanto riguarda la Coppa Davis e la Fed Cup (Coppa della Federazione), solo la International tennis federation (I.T.F.) ha la facoltà di modificare questa disposizione o di ometterla dai suoi regolamenti.
- f) Il comitato organizzatore di un torneo ha la facoltà di decidere il tempo concesso per il palleggio preliminare, che comunque non può superare i cinque minuti e che deve essere comunicato prima dell'inizio della manifestazione.
- g) Quando sono in vigore sia il sistema di punteggio penalizzato sia il sistema di punteggio penalizzato non cumulativo, l'Arbitro prende le sue decisioni secondo i termini di questi sistemi.
- h) In caso di violazione del principio del gioco continuo, l'Arbitro può, dopo debito avviso, squalificare il trasgressore.

REGOLA 31. Istruzioni ai giocatori

1. Durante il gioco di un incontro a squadre,⁽²³⁾ un giocatore può ricevere consigli ("coaching") dal capitano che siede in campo solamente quando cambia lato del campo al termine di un gioco, ma non quando cambia lato del campo durante il tie-break.
2. Un giocatore non può ricevere consigli durante il gioco di qualsiasi altro incontro.
3. Le disposizioni di questa regola devono essere interpretate letteralmente.
4. Dopo debito avviso, il giocatore trasgressore può essere squalificato. Se è in vigore un sistema approvato di punteggio penalizzato, l'Arbitro applica la penalità secondo tale sistema.

⁽²²⁾ *NOTA DELLA F.I.T.: Per i riposi, vale quanto stabilito dall'articolo 30 del Regolamento tecnico sportivo. (pag. **Errore. Il segnalibro non è definito.**)*

⁽²³⁾ *modificato con Atti ufficiali n. 1/2003*

CASI E DECISIONI

Caso 1 Si deve ammonire o squalificare il giocatore che è consigliato mediante segni fatti in modo discreto?

Decisione L'Arbitro deve intervenire appena si accorge che vengono dati consigli a parole o a gesti. Se l'Arbitro non se ne accorge, il giocatore può richiamare la sua attenzione su quanto sta accadendo.

Caso 2 Può un giocatore ricevere consigli durante un periodo di riposo autorizzato, secondo la Regola 30, lettera e), o quando il gioco è interrotto ed egli lascia il campo?

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

Nota - La parola istruire ("coaching") comprende qualsiasi consiglio o istruzione.

REGOLA 32. Cambio delle palle

1. Nei casi in cui le palle si debbano cambiare dopo un determinato numero di giochi, se non vengono cambiate nella giusta sequenza, l'errore è corretto quando il giocatore o la coppia, in caso di doppio, che avrebbe dovuto battere con palle nuove è di nuovo di turno alla battuta. Dopo di ciò le palle sono cambiate in modo tale che il numero di giochi fra un cambio e l'altro sia quello inizialmente stabilito.

IL GIOCO DI DOPPIO

REGOLA 33. Il gioco di doppio

1. Le Regole precedenti si applicano al gioco di doppio, salvo quanto segue.

REGOLA 34. Il campo di doppio

1. Per il gioco di doppio, il campo deve essere largo m 10,97 (36 piedi) e cioè m 1,37 (4 piedi e 1/2) in più da ciascun lato del campo da singolare; quelle parti delle linee laterali del campo da singolare che si trovano fra le due linee di battuta, sono chiamate linee laterali di battuta. Per il resto, il campo deve essere come quello descritto nella Regola 1, ma le parti delle linee laterali del campo di singolare fra le linee di fondo e la linea di battuta possono, volendo, essere omesse.

REGOLA 35. Ordine di battuta nel doppio

1. L'ordine di battuta deve essere deciso all'inizio di ogni partita come segue:
la coppia che deve battere nel primo gioco di ciascuna partita deve decidere quale dei due compagni deve essere il primo battitore e la coppia avversaria deve decidere analogamente per il secondo gioco. Il compagno del giocatore che ha battuto nel primo gioco deve battere nel terzo; il compagno del giocatore che ha battuto nel secondo gioco deve battere nel quarto, e così di seguito nello stesso ordine in tutti i giochi seguenti di una partita.

CASI E DECISIONI

Caso 1 In un incontro di doppio, uno dei giocatori non si presenta in campo all'ora stabilita ed il suo compagno chiede che gli sia concesso di giocare da solo contro gli avversari. Può farlo?

Decisione No.

REGOLA 36. Ordine di ribattuta nel doppio

1. L'ordine di ribattuta deve essere deciso all'inizio di ogni partita come segue:
la coppia che deve ribattere la battuta nel primo gioco deve decidere quale dei due compagni deve ribattere la prima battuta e questo giocatore

deve continuare a ribattere la prima battuta in ogni gioco dispari durante tutta quella partita. La coppia avversaria deve parimenti decidere quale dei due compagni deve ribattere la prima battuta nel secondo gioco e questo giocatore deve continuare a ribattere la prima battuta in ogni gioco pari durante tutta quella partita. I compagni devono ricevere alternativamente la battuta durante ciascun gioco.

CASI E DECISIONI

Caso 1 È ammesso in doppio che il compagno del battitore o del ribattitore prenda una posizione che ostruisce la vista del ribattitore?
Decisione Sì. Il compagno del battitore o del ribattitore può prendere, dalla sua parte della rete, qualunque posizione voglia, sia in campo sia fuori dal campo.

REGOLA 37. Battuta fuori turno nel doppio

1. Se un giocatore batte fuori turno, il suo compagno, che avrebbe dovuto battere, deve farlo non appena scoperto l'errore, ma tutti i punti fatti e tutti i falli battuti prima di tale scoperta devono essere contati. Se è stato completato un gioco prima di tale scoperta, l'ordine di battuta rimane così alterato.

REGOLA 38. Errore dell'ordine di ribattuta nel doppio

1. Se durante un gioco, l'ordine di ribattuta viene cambiato dai ribattitori, esso rimane così alterato fino alla fine del gioco in cui si è scoperto l'errore, ma i componenti la coppia devono riassumere l'ordine iniziale di ribattuta nel gioco successivo di quella partita in cui essi saranno ribattitori.

REGOLA 39. Fallo di battuta nel doppio

1. La battuta è fallo nei casi contemplati dalla Regola 10 oppure se la palla battuta tocca il compagno del battitore o qualsiasi cosa egli indossi o porti; ma se la palla battuta tocca il compagno del ribattitore o qualsiasi cosa egli indossi o porti e, prima di toccare terra, non sia nulla per la Regola 14/a), il battitore vince il punto.

REGOLA 40. Come giocare la palla nel doppio

1. La palla deve essere colpita alternativamente dall'uno o dall'altro giocatore delle coppie avversarie e, se un giocatore tocca con la sua rac-

chetta la palla in gioco contravvenendo a questa Regola, i suoi avversari vincono il punto.

Nota. Vedi alla Regola 26, b) il sistema facoltativo di punteggio alternativo per i doppi (maschile, femminile e misto).

REGOLE DEL TENNIS CON SEDIA A ROTELLE⁽²⁴⁾

Il tennis con sedia a rotelle segue le stesse Regole del tennis approvate dalla I.T.F. (International tennis federation) con le seguenti modificazioni.

1. **La regola del doppio rimbalzo**
Il giocatore su sedia a rotelle può far fare due rimbalzi alla palla. Il giocatore deve ribattere la palla prima che tocchi il terreno per la terza volta. Il secondo rimbalzo può avvenire sia all'interno sia all'esterno delle linee delimitanti il campo.
2. **La sedia a rotelle**
La sedia a rotelle è considerata come parte del corpo del giocatore e quindi le regole che riguardano il corpo del giocatore si applicano anche alla sedia a rotelle.
3. **La battuta**
 - a) La battuta deve essere effettuata nella seguente maniera. Immediatamente prima di iniziare la battuta, il battitore deve essere fermo nella posizione. Poi il battitore ha la facoltà di effettuare un solo slancio prima di colpire la palla.
 - b) Il battitore, per tutta l'esecuzione della battuta, non deve toccare con alcuna ruota altra superficie che non sia quella situata dietro la linea di fondo compresa tra il prolungamento immaginario del segno centrale e quello della linea laterale.
 - c) Se un giocatore tetraplegico ha l'impossibilità fisica di eseguire la battuta con metodi ordinari, lo stesso giocatore o un'altra persona può lanciare la palla per lui. Tuttavia ogni volta deve essere usato lo stesso metodo di battuta.
4. **Giocatore che perde il punto**
Un giocatore perde il punto se:
 - a) non riesce a rimandare la palla prima che abbia toccato il suolo per la terza volta;
 - b) Nel rispetto di quanto previsto alla successiva lettera e), quando la palla è in gioco, utilizza una parte dei piedi o delle estremità inferiori come freni o stabilizzatori contro il suolo o contro una ruota

⁽²⁴⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

durante la battuta, quando colpisce la palla, per girarsi o per fermarsi;

c) non tocca la sedia con almeno una natica quando colpisce la palla.

5. Spinta alla sedia con i piedi

a) Se il giocatore non ha la possibilità di spingere la sedia per mezzo della ruota a mano, può usare un piede.

b) Anche se il giocatore, a norma della regola di cui alla lettera e,1) sopra descritta, può spingere la sedia usando un piede, nessuna parte del piede può toccare il terreno:

1) durante il movimento di oscillazione in avanti, compreso il momento in cui la racchetta colpisce la palla;

2) durante il tempo che va dall'inizio del movimento di battuta fino a quando la racchetta colpisce la palla.

c) Il giocatore che non rispetta questa regola, perde il punto.

6. Tennis su sedia a rotelle/tennis

Quando un giocatore su sedia a rotelle gioca con o contro un giocatore fisicamente normale in singolare o in doppio, si applicano le Regole di tennis su sedia a rotelle per il giocatore sulla sedia a rotelle, mentre si applicano le Regole di tennis per il giocatore fisicamente normale.

In questo caso, al giocatore con sedia a rotelle sono concessi due rimbalzi, mentre al giocatore fisicamente normale è concesso un solo rimbalzo.

Nota. La definizione di estremità inferiori comprende l'arto inferiore, comprese le natiche, l'anca, la coscia, la gamba, la caviglia ed i piede.

APPENDICE I

LA PALLA

NORME PER I CONTROLLI PREVISTI DALLA REGOLA 3⁽²⁵⁾

1. Se non altrimenti specificato, tutti i controlli debbono essere fatti ad una temperatura di circa 20° centigradi (68° Fahrenheit) con umidità relativa di circa il 60%. Ogni palla deve essere tolta dal suo contenitore e mantenuta alla temperatura ed all'umidità sopra indicate per ventiquattro ore prima dei controlli e deve essere nelle stesse condizioni di temperatura ed umidità quando si iniziano i controlli.
2. Se non altrimenti specificato, tali limiti si riferiscono ad operazioni di controllo eseguite ad una pressione atmosferica di circa 76 cm (30 pollici).
3. Standard differenti possono essere fissati per le località ove la temperatura media, l'umidità e la pressione barometrica media, durante il periodo di gioco, siano sensibilmente differenti da quella di 20° centigradi (68° Fahrenheit), 60% e 76 cm (30 pollici) rispettivamente. Una richiesta per tali correzioni può essere formulata da parte di qualsiasi Federazione nazionale alla International tennis federation e, se approvata, possono essere adottate per tali località.
4. Per tutti i controlli del diametro si usa un doppio calibro circolare consistente in una piastra di metallo, di preferenza inossidabile, di spessore uniforme di cm 0,318 (1/8 di pollice). Per le palle di tipo 1 (molto veloce) e di tipo 2 (mediamente veloce) nella piastra sono praticate due aperture circolari del diametro di cm 6,541 (2,575 pollici) l'una e cm 6,858 (2,700 pollici) l'altra. Per la palla di tipo 3 (poco veloce) nella piastra sono praticate due aperture circolari del diametro di cm 6,985 (2,750 pollici) l'una e cm 7,302 (2,875 pollici) l'altra. Il bordo interno delle aperture del calibro deve avere un profilo convesso di raggio di cm 0,159 (1/16 di pollice). La palla non deve passare, per effetto del proprio peso, attraverso il calibro più piccolo e deve passare, per il suo solo peso, attraverso quello più largo.
5. Per tutti i controlli di deformazione delle palle, menzionati alla Regola 3, è utilizzato l'apparecchio progettato da Percy Herbert Stevens e brevettato in Gran Bretagna con il brevetto n. 230250, con le aggiunte ed

⁽²⁵⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

i miglioramenti successivi, ivi comprese le modifiche necessarie per controllare la deformazione al rinvio. Sono indicate altre apparecchiature, che danno risultati equivalenti all'apparecchio di Stevens e queste possono essere usate per il controllo di deformazione della palla, purché siano state approvate dall'International tennis federation.

6. Procedura da seguire per il controllo:
 - a) Compressione preliminare. Prima di controllare ogni palla, si deve comprimerla in modo continuo fino ad imprimerle una deformazione di cm 2,54 (1 pollice) su ciascuno di tre diametri disposti ad angolo retto fra di loro; tale procedura deve essere eseguita per tre volte (nove compressioni in tutto). Tutti i controlli devono essere effettuati entro due ore dalla compressione preliminare.
 - b) Controllo del rimbalzo (vedi Regola 3). Le misurazioni vanno fatte fra la superficie dura e la parte inferiore della palla.
 - c) Controllo del diametro (vedi precedente comma 4).
 - d) Controllo del peso (vedi Regola 3).
 - e) Accertamento della deformazione. La palla viene posta sulla macchina di Stevens modificata in maniera che nessuna piastra dell'apparecchio sia in contatto con la giuntura esterna. Applicati i pesi di contatto, allineata la lancetta con la tacca fissa, portati gli indicatori a zero e fissato al bilanciere il peso di controllo, equivalente a Kg 8,165 (18 libbre), si applica la pressione alla palla girando il volante ad una velocità uniforme, cosicché passino esattamente cinque secondi da quando il bilanciere lascia il suo posto a quando la lancetta ritorna allineata con la tacca fissa. In questo istante è rilevata la lettura (deformazione all'invio). Si gira di nuovo il volante fino alla cifra 10 (dieci) sulla scala (deformazione di cm 2,54, pari ad 1 pollice). Il volante viene poi fatto girare in senso inverso a velocità uniforme (per togliere la compressione) fino al punto in cui la lancetta del bilanciere coincide con la tacca fissa. Dopo dieci secondi, se necessario, si corregge l'allineamento dell'indice e della tacca. Ciò fatto, si rilevano le indicazioni dei quadranti (deformazione al rinvio). Questa operazione va ripetuta per ogni palla su due diametri ad angolo retto rispetto alla posizione iniziale e per ciascuno rispetto all'altro.
7. Classificazione della velocità della superficie del campo
 - a) Il metodo di prova usato per determinare la velocità della superficie di un campo è il metodo ITF CS 01/01 (Classificazione dell'ITF della velocità della superficie) descritto nella pubblicazione ITF intitolata "Uno studio iniziale dell'ITF sulle norme di prestazione per le superfici dei campi di tennis".

- b) Le superfici dei campi che hanno una Classificazione dell'ITF della velocità della superficie tra 0 e 35 sono classificate di categoria 1 (bassa velocità). Esempi di tipi di superfici del campo che sono conformi a questa classificazione includono la maggior parte dei campi in terra battuta e altri tipi di superficie minerale slegata.
- c) Le superfici dei campi che hanno una Classificazione dell'ITF della velocità della superficie tra 30 e 45 sono classificate di categoria 2 (velocità media/medio-alta). Esempi di tipi di superfici del campo che sono conformi a questa classificazione includono la maggior parte dei campi in duro con manti acrilici di diverso tipo, oltre ad alcune superfici tessili.
- d) Le superfici dei campi che hanno una Classificazione dell'ITF della velocità della superficie superiore a 40 sono classificate di categoria 3 (alta velocità). Esempi di tipi di superfici del campo che sono conformi a questa classificazione includono la maggior parte delle superfici in erba naturale, con tappeto erboso artificiale e alcune superfici tessili.

N.B. La sovrapposizione dei valori nella Classificazione dell'ITF della velocità della superficie per le sopra elencate categorie è proposta per permettere l'impiego di palle diverse alle diverse latitudini.

SISTEMI DIVERSI DI PUNTEGGIO (REGOLA 27)

1. **Partite “corte”**
Il giocatore (o la coppia) che si aggiudica quattro giochi vince la partita purché con il vantaggio di almeno due giochi. Se il punteggio è quattro giochi pari, si gioca il tie-break.
2. **Tie-break decisivo dell'incontro (7 punti)**
Quando il punteggio è una partita pari, o due partite pari in un incontro al meglio delle cinque partite, si gioca un tie-break che aggiudica l'incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva.
Il giocatore che per primo raggiunge sette punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti, vince il tie-break decisivo e l'incontro.
3. **Tie-break decisivo dell'incontro (10 punti)**
Quando il punteggio è una partita pari, o due partite pari in un incontro al meglio delle cinque partite, si gioca un tie-break che aggiudica l'incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva.
Il giocatore che per primo raggiunge dieci punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti, vince il tie-break decisivo e l'incontro.

⁽²⁶⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1/2003

APPENDICE III

PROCEDURE PER LA REVISIONE E LE UDIENZE SULLE REGOLE DI TENNIS

1 INTRODUZIONE

- 1.1 Queste procedure sono state approvate dal Consiglio di amministrazione dell'International tennis federation il 17 maggio 1998.
- 1.2 Il Consiglio di amministrazione può di volta in volta integrare, emendare o cambiare queste procedure.

2 OBIETTIVI

- 2.1 L'International tennis federation è il custode delle Regole di tennis ed è impegnata a:
 - a) conservare il carattere tradizionale e l'integrità del gioco del tennis;
 - b) conservare attivamente le capacità tradizionalmente richieste per giocare;
 - c) favorire miglioramenti, che mantengano la sfida del gioco;
 - d) favorire la leale competizione.
- 2.2 Per assicurare imparziali, coerenti e sollecite revisioni ed udienze in relazione alle Regole di tennis, si applicano le procedure sotto descritte.

3 SCOPO

- 3.1 Queste procedure sono applicate per le decisioni relative a:
 - a) Regola 1 - il campo
 - b) Regola 3 - la palla
 - c) Regola 4 - la racchetta
 - d) Appendice I delle Regole di tennis
 - e) Ogni altra Regola di tennis di cui l'International tennis federation possa decidere.

4 STRUTTURA

- 4.1 Le decisioni sulla base di queste procedure sono emesse dal Comita-

- to per le Regole.
- 4.2 Tali decisioni sono definitive salvo il diritto al ricorso ad un Tribunale di appello secondo queste procedure.
- 5 RICORSO**
- 5.1 Le decisioni sono prese:
- a) sia sulla base di una mozione del Consiglio di amministrazione;
 - b) sia in caso di ricezione di una richiesta secondo le procedure sotto descritte.
- 6 NOMINA E COMPOSIZIONE DEL COMITATO PER LE REGOLE**
- 6.1 Il Comitato per le Regole è nominato dal Presidente dell'International tennis federation ("il Presidente") o da un suo delegato e comprende componenti nel numero definito dal Presidente o dal suo delegato.
- 6.2 Se più persone sono nominate nel Comitato per le Regole, questo nomina nel suo seno un presidente.
- 6.3 Il presidente ha la facoltà di regolare le procedure prima e durante ogni revisione o udienza del Comitato per le Regole.
- 7 DECISIONI PROPOSTE DAL COMITATO PER LE REGOLE**
- 7.1 I dettagli di ogni decisione proposta emessa su richiesta del Consiglio di amministrazione possono essere forniti ad ogni persona o ad ogni giocatore, costruttore di attrezzature o Federazione nazionale oppure suoi membri, che abbia interesse in buona fede alla decisione proposta.
- 7.2 Ogni persona così definita ha un ragionevole periodo entro il quale presentare commenti, obiezioni o richieste di informazioni al Presidente o al suo delegato in relazione alla decisione proposta.
- 8 RICHIESTA DI DECISIONE**
- 8.1 Una richiesta di decisione può essere presentata da qualsiasi parte interessata in buona fede alla decisione, compresi ogni giocatore, costruttore di attrezzature o Federazione nazionale oppure suoi membri.

- 8.2 Ogni richiesta di decisione deve essere presentata per iscritto al Presidente.
- 8.3 Per essere valida una richiesta di decisione deve comprendere almeno le seguenti notizie:
- a) il nome completo e l'indirizzo del richiedente;
 - b) la data della richiesta;
 - c) una dichiarazione che dimostri chiaramente l'interesse del richiedente al problema sul quale è richiesta la decisione;
 - d) tutte le prove documentali relative su cui il richiedente intende fare affidamento ad ogni udienza;
 - e) se, a giudizio del richiedente, è necessaria una prova peritale, egli deve allegare una richiesta perché sia ascoltato tale perito. Tale richiesta deve identificare il nome di ogni perito proposto e la sua relativa capacità;
 - f) quando è presentata una richiesta di decisione su una racchetta od altro pezzo di equipaggiamento, alla richiesta di decisione deve essere allegato un prototipo o, esattamente, una copia dell'equipaggiamento in questione;
 - g) se, a giudizio del richiedente, ci sono circostanze straordinarie o insolite, che richiedano che la decisione sia assunta entro un tempo definito o prima di una data specificata, egli deve allegare una dichiarazione che descriva le circostanze straordinarie od insolite.
- 8.4 Se una richiesta di decisione non contiene le informazioni o l'equipaggiamento a cui fa riferimento la clausola 8.3 (a)-(g) sopra riportata, il Presidente o il suo delegato debbono notificarlo al richiedente dandogli un tempo ragionevole entro cui rimediare alla mancanza. Se il richiedente non rimedia alla mancanza nel tempo indicato, la richiesta è respinta.

9 CONVOCAZIONE DEL COMITATO PER LE REGOLE

- 9.1 Alla ricezione di una valida richiesta o di una mozione del Consiglio di amministrazione il Presidente o il suo delegato convocano il Comitato per le Regole per trattare la richiesta o la mozione.
- 9.2 Il Comitato per le Regole non ha necessità di tenere un'udienza per trattare una richiesta od una mozione, se, a giudizio del presidente (del Comitato per le Regole), può essere risolta in modo imparziale senza un'udienza.

10 PROCEDURE DEL COMITATO PER LE REGOLE

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

11 NOTIFICAZIONE

- 11.1 Quando il Comitato per le Regole ha raggiunto una decisione, ne dà notificazione scritta al richiedente, o ad ogni persona o associazione che ha manifestato interesse alla decisione proposta, non appena ragionevolmente possibile.
- 11.2 Tale notificazione scritta include una sintesi delle motivazioni della decisione del Comitato per le Regole.
- 11.3 Non appena notificata al richiedente o ad altra data definita dal Comitato per le Regole, la decisione del Comitato per le Regole è immediatamente obbligatoria nelle Regole di tennis.

12 RICHIESTA DELLE VIGENTI REGOLE DI TENNIS

- 12.1 Soggette al potere del Comitato per le Regole di emettere decisioni provvisorie, le vigenti Regole di tennis continuano ad avere applicazione finché ogni revisione o udienza del Comitato per le Regole sia conclusa ed una decisione sia emessa dal Comitato per le Regole.
- 12.2 Prima e durante ogni revisione o udienza il presidente del Comitato per le Regole può emettere direttive che siano ritenute ragionevolmente necessarie nell'applicazione delle Regole di tennis e di quelle procedure che includano l'emissione di decisioni provvisorie.
- 12.3 Tali decisioni provvisorie possono comprendere ordini restrittivi nell'uso di ogni equipaggiamento secondo le Regole di tennis mentre è in sospenso una decisione del Comitato per le Regole, sia che l'equipaggiamento soddisfi o no la prescrizione delle Regole di tennis.

13 RICORSI E COMPOSIZIONE DEI TRIBUNALI DI APPELLO

- 13.1 Tribunali di appello sono nominati dal Presidente o dal suo delegato con componenti scelti tra i membri del Consiglio di amministrazione e della Commissione tecnica.
- 13.2 Nessun componente del Comitato per le Regole che abbia preso parte alla decisione appellata può far parte del Tribunale di appello.
- 13.3 Il Tribunale di appello è composto del numero dei membri definiti dal Presidente o dal suo delegato, ma non in numero inferiore a tre.
- 13.4 Il Tribunale di appello nomina nel suo seno un presidente.
- 13.5 Il presidente ha la facoltà di regolare le procedure prima e durante ogni udienza di appello.

14 RICORSO IN APPELLO

- 14.1 Un richiedente (o una persona od un'associazione che hanno manifestato interesse o inoltrato commenti, obiezioni o richieste verso una decisione proposta) può appellare qualsiasi decisione del Comitato per le Regole.
- 14.2 Per essere valido un ricorso in appello deve essere:
 - a) presentato per iscritto al presidente del Comitato per le Regole che ha preso la decisione;
 - b) deve esporre i dettagli della decisione contro cui è proposto; e
 - c) deve contenere tutte le motivazioni dell'appello.

- 14.3 Alla ricezione di un valido ricorso in appello il presidente del Comitato per le Regole che ha preso la decisione appellata può chiedere che sia pagata una ragionevole tassa di ricorso da parte del ricorrente come condizione per l'appello. Tale tassa di ricorso è restituita al ricorrente se l'appello è accolto.

15 CONVOCAZIONE DEL TRIBUNALE DI APPELLO

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

16 PROCEDURE DEL TRIBUNALE DI APPELLO

- 16.1 Il Tribunale di appello ed il suo presidente conducono le procedure e le udienze secondo le disposizioni indicate nelle precedenti sezioni 10, 11 e 12.
- 16.2 Non appena notificata al ricorrente o ad altra data definita dal Tribunale di appello, la decisione del Tribunale di appello è immediatamente obbligatoria e definitiva nelle Regole di tennis.

17 GENERALITÀ

- 17.1 Se un Comitato per le Regole è costituito di un solo componente, tale singolo componente è responsabile di regolare l'udienza quale presidente e definisce le procedure da seguire prima e durante ogni revisione o udienza.
- 17.2 Tutte le revisioni e le udienze sono tenute in inglese. In ogni udienza dove un richiedente, o altri individui o organizzazioni che commentano, obiettano o richiedono informazioni, non parlano inglese deve essere presente un interprete. Se possibile, l'interprete deve essere indipendente.
- 17.3 Il Comitato per le Regole o il Tribunale di appello possono pubblicare per estratto le proprie decisioni.
- 17.4 Tutte le notificazioni che debbono essere fatte secondo queste procedure debbono essere fatte per iscritto.
- 17.5 Tutte le notificazioni che debbono essere fatte secondo queste procedure si ritengono notificate alla data in cui sono state comunicate, spedite o trasmesse al richiedente o altra parte interessata.
- 17.6 Un Comitato per le Regole ha la facoltà di rigettare una richiesta se, a sua ragionevole opinione, la richiesta è sostanzialmente simile ad una richiesta o ad una mozione su cui un Comitato per le Regole ha

assunto una decisione o ha emesso una Regola nei trentasei mesi precedenti la data della richiesta.

MODIFICAZIONE DELLE REGOLE DI TENNIS

1. Il testo ufficiale e decisivo delle Regole di tennis deve essere sempre in lingua inglese e nessuna variazione o interpretazione di tali Regole può essere fatta al di fuori dell'Assemblea generale annuale del Council e l'avviso di deliberazione comportante tale variazione deve essere ricevuto dalla Federazione in conformità dell'Articolo 16 dello statuto dell'I.T.F. Ltd (Avviso di deliberazioni) e tale deliberazione o una avente analoghi effetti deve essere approvata con la maggioranza dei due terzi dei voti espressi in riferimento alla stessa.
2. Ogni variazione così adottata ha effetto dal 1° gennaio seguente, a meno che l'Assemblea, con la medesima maggioranza, abbia deciso diversamente.
3. Il Comitato di direzione ha tuttavia il potere di risolvere tutti i problemi urgenti di interpretazione, da sottoporre alla ratifica della successiva Assemblea generale.
4. Questa regola non può essere mai modificata senza l'accordo unanime dell'assemblea generale del Council.

COME DELIMITARE UN CAMPO

... inserire il disegno di pagina 289 attuale...

SUGGERIMENTI PER DELIMITARE UN CAMPO

La procedura che segue si riferisce al più diffuso campo combinato da doppio e da singolare (vedere la nota in fondo per il campo da solo singolare).

Per prima cosa scegliere la posizione della rete: una linea retta della lunghezza di m 12,80 (42 piedi). Segnare il centro (la X nel disegno precedente) e, misurando da questo punto in ciascuna direzione, segnare:

- a m 4,11 (13 piedi e 6 pollici) i punti a,b dove la rete incrocia le linee laterali interne;
- a m 5,03 (16 piedi e 6 pollici) le posizioni dei pali da singolare (o paletti) (n,n);
- a m 5,49 (18 piedi) i punti A,B dove la rete incrocia le linee laterali esterne;
- a m 6,40 (21 piedi) le posizioni dei pali della rete (N,N) agli estremi della linea iniziale di m 12,80 (42 piedi).

Inserire due picchetti in A e B ed attaccarvi i capi di due cordelle metriche. Su una, che misura la diagonale di mezzo campo, prendere una lunghez-

REGOLE DI TENNIS

za di m 16,18 (53 piedi e 1 pollice) e sull'altra (per misurare la linea laterale) una lunghezza di m 11,89 (39 piedi).

Tenerle ben tese così che a queste distanze si incontrino nel punto C, che è un angolo del campo. Invertire le misure per trovare l'altro angolo D. Per controllare questa operazione è consigliabile, a questo punto, verificare la lunghezza della linea CD che, essendo la linea fondo, deve essere di m 10,97 (36 piedi); nello stesso tempo può essere segnato il suo centro J ed anche i punti terminali delle linee laterali interne (c,d) a m 1,37 (4 piedi e 6 pollici) dai punti C e D.

La linea centrale e la linea di servizio sono ora segnate dalle misure dei punti F, H, G che si trovano a m 6,40 (21 piedi) dalla rete lungo le linee bc, XJ, ad rispettivamente.

Un'identica procedura dall'altra parte della rete completa il campo.

Note:

- (1) Se è richiesto un campo da solo singolare, non sono necessarie le linee al di fuori dei punti a, b, c, d, ma il campo può essere misurato come sopra. Alternativamente gli angoli della linea di fondo (c,d) possono essere trovati, se così si preferisce, fissando le due cordelle in a,b invece che in A,B e da essi prendendo le misure di m 14,46 (47 piedi e 5 pollici) e di m 11,89 (39 piedi). I pali della rete si trovano in n,n e deve essere usata una rete da singolare di m 10 (33 piedi).
- (2) Quando si utilizza, per giocare il singolare, un campo combinato da doppio e da singolare, con la rete da doppio, la rete deve essere sorretta nei punti n,n ad un'altezza di m 1,07 (3 piedi e 6 pollici) per mezzo di due pali chiamati paletti da singolare, che, se quadrati, non devono superare cm 7,5 (3 pollici) di lato o cm 7,5 (3 pollici) di diametro, se tondi. Il centro dei paletti da singolare deve essere posto a m 0,914 (3 piedi) al di fuori del campo da singolare, da ciascun lato. Per mettere al loro giusto posto questi pali da singolare, è consigliabile che i punti n, n siano contrassegnati da un punto bianco quando il campo viene segnato.