

REGOLE DI TENNIS

Approvate dalla International tennis federation⁽¹⁾

edizione 2011

in Atti ufficiali n. 4 del mese di aprile 2011

INDICE

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

⁽¹⁾ NOTA. Ogni riferimento alla Federazione internazionale di tennis o ITF si deve intendere come ITF Limited.

PREFAZIONE

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

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

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

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

⁽²⁾ **NOTA DELLA F.I.T.:** Definizioni

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

Lato del campo: parte destra o parte sinistra del campo

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

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

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

Partita (set): insieme di giochi (games)

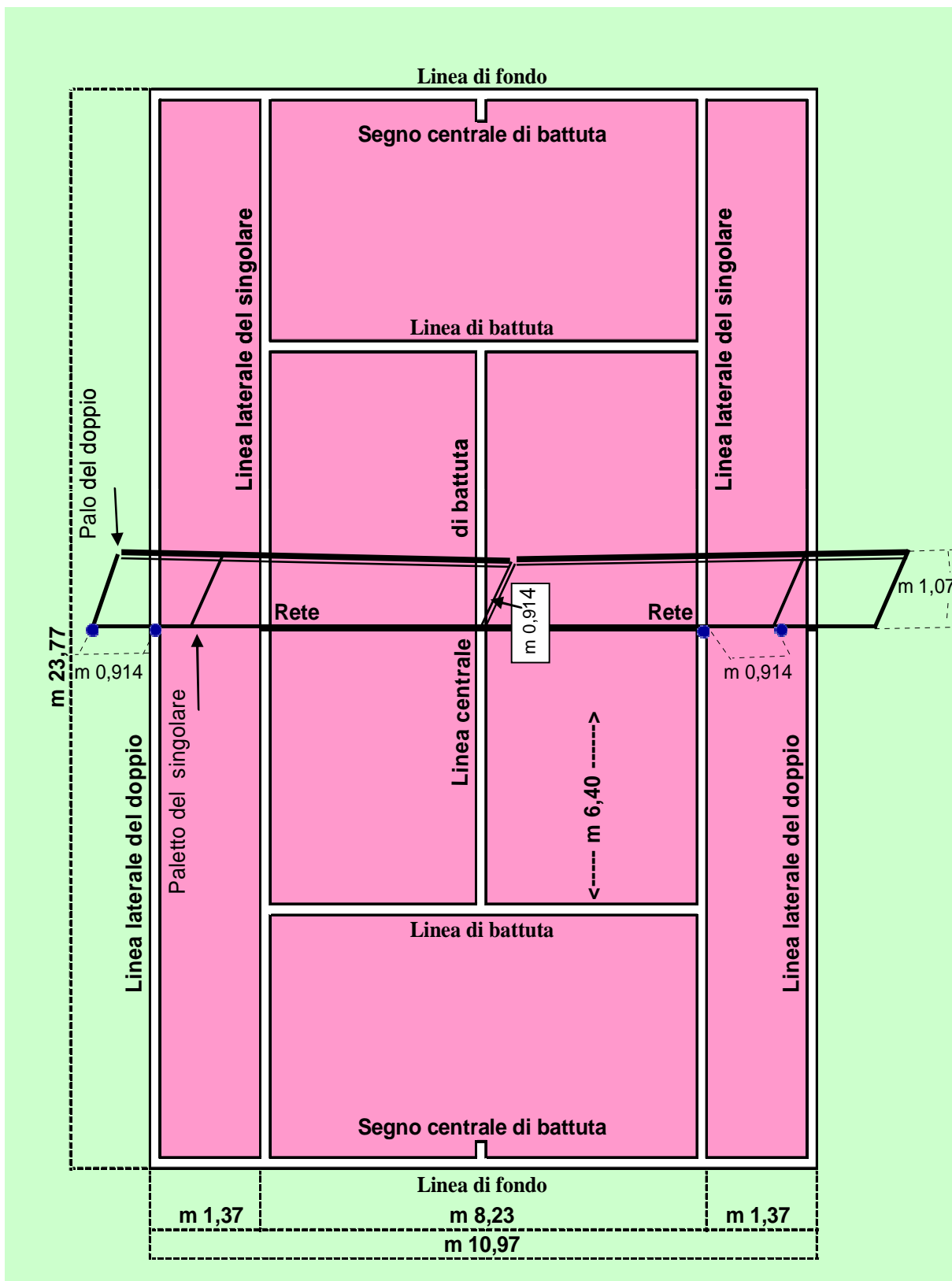
Partita decisiva: set finale (terzo o quinto) che aggiudica l'incontro

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

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

Gara: insieme di incontri

PIANTA DEL CAMPO



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

REGOLA 1. Il campo⁽³⁾⁽⁴⁾

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

⁽³⁾ 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.

⁽⁴⁾ 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 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

REGOLA 2. Arredi permanenti⁽⁵⁾

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

REGOLA 3. La palla⁽⁶⁾⁽⁷⁾

1. Le palle approvate per il gioco a cui si applicano le regole di tennis devono rispondere alle caratteristiche riportate in appendice I.
2. Da gennaio 2012, per le gare under 10, le palle descritte nell'Appendice I non possono essere più usate. Al loro posto devono essere usate le palle di uno dei tipi 3 (rosso), 2 (arancione) od 1 (verde) descritti nell'Appendice VI.
3. La Federazione internazionale di tennis stabilisce se una palla o un prototipo siano conformi all'appendice I o siano altrimenti approvati o non approvati per il gioco. Tale decisione può essere presa d'iniziativa, oppure su richiesta di una parte interessata in buona fede alla questione, compresi un giocatore, un produttore di attrezzature o una Federazione nazionale oppure i suoi membri. Tali decisioni e richieste devono attenersi alle "Procedure di revisione ed udienze della Federazione internazionale di tennis" (vedi appendice VII).
4. Gli organizzatori delle manifestazioni devono comunicare preventivamente:
 - a) il numero di palle per il gioco (2, 3, 4 o 6);
 - b) le modalità del cambio delle palle, se previsto.
5. Il cambio delle palle, quando previsto, è effettuato:
 - a) dopo un determinato numero di giochi dispari, nel qual caso il primo cambio delle palle dell'incontro viene effettuato due giochi prima del resto dell'incontro, per compensare il palleggio preliminare. Ai fini del cambio delle palle, il tie-break conta come un gioco. Il cambio delle palle non può essere fatto all'inizio del tie-break. In questo caso il cambio delle palle deve essere ritardato all'inizio del secondo gioco della partita successiva; oppure
 - b) all'inizio di una partita.
6. Se una palla si rompe durante il gioco, il punto deve essere rigiocato.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Se la palla è sgonfia alla fine di un punto, si deve rigiocare il punto?
Decisione Se la palla è sgonfia, ma non rotta, non si deve rigiocare il punto.

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

REGOLA 4. La racchetta

1. Le racchette approvate per giocare secondo le regole di tennis devono rispondere alle caratteristiche riportate in appendice II.
2. La Federazione internazionale di tennis stabilisce se una racchetta o un prototipo siano conformi all'appendice II o siano altrimenti approvati o non approvati per il gioco. Tale decisione può essere presa d'iniziativa, oppure su richiesta di una parte interessata in buona fede alla questione, compresi un giocatore, un produttore di attrezzature o una Federazione nazionale oppure i suoi membri. Tali decisioni e richieste devono attenersi alle "Procedure di revisione ed udienze della Federazione internazionale di tennis" (vedi appendice VII).

CASI E DECISIONI

Caso 1 La superficie di battuta della racchetta può essere composta da più di uno strato di corde?

⁽⁵⁾ *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.

⁽⁶⁾ *NOTA DELLA F.I.T.: Nelle manifestazioni autorizzate dalla F.I.T., possono essere utilizzate solo le palle omologate dalla F.I.T.*

⁽⁷⁾ *NOTA DELLA F.I.T. Se la palla si rompe e diventa ingiocabile, deve essere sostituita appena possibile. Durante il palleggio preliminare o durante i primi due giochi (prima dell'inizio del primo punto del terzo gioco o se il primo punto deve essere rigiocato per qualunque motivo) dopo un cambio di palle, la sostituzione deve avvenire con una palla nuova; in tutti gli altri casi, si deve fornire una palla di usura analoga a quella da sostituire. Nel caso che un incontro sia sospeso o rimandato, le palle da usare per il palleggio preliminare non devono essere quelle con cui si riprende il gioco.*

Decisione No. La regola menziona uno strato(e non strati) di corde incrociate. (vedi appendice II)

Caso 2 La cordatura delle racchette può ritenersi ugualmente uniforme e piatta se le corde sono su più di un piano?

Decisione No.

Caso 3 Può un attrezzo che smorza le vibrazioni essere sistemato sulle corde di una racchetta e, se così, dove può essere sistemato?

Decisione Sì, ma tali attrezzi possono essere sistemati solo all'esterno del piatto delle corde incrociate.

Caso 4 Durante il gioco, un giocatore rompe accidentalmente le corde della racchetta. Può continuare a giocare un altro punto con la racchetta in queste condizioni?

Decisione Sì, a meno che ciò sia stato specificamente proibito dagli organizzatori della manifestazione.

Caso 5 Può un giocatore durante il gioco utilizzare contemporaneamente più di una racchetta?

Decisione No.

Caso 6 Nella racchetta può essere inserita una batteria che influenza le sue caratteristiche di gioco?

Decisione No. La batteria è proibita perché è una sorgente di energia, come le celle solari e gli altri dispositivi similari.

REGOLA 5. Punteggio in un gioco

1. Gioco normale

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

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

eccetto quando, se entrambi i giocatori/coppie hanno vinto tre punti, il punteggio è "parità". Dopo "parità" il punteggio è "vantaggio" per il giocatore/coppia che vince il punto successivo. Se lo stesso giocatore/coppia vince anche il punto successivo, vince il "gioco"; se invece il punto successivo è vinto dal giocatore/coppia avversario, il punteggio è di nuovo "parità". Il giocatore/coppia deve vincere due punti consecutivi subito dopo "parità" per vincere il "gioco".

2. Gioco tie-break

a) Nel gioco tie-break i punti vengono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc. Il giocatore/coppia che vince per primo sette punti vince il "gioco" e la "partita", purché vi sia un margine di due punti sull'avversario/i. Se necessario, il tie-break continua fino al raggiungimento di questo margine.

b) Il giocatore cui tocca il turno di battuta batte il primo punto del tie-break. I due punti successivi sono battuti dall'avversario/i (in doppio, dal giocatore della coppia avversaria cui spetti di battere dopo). Dopo ciò, ogni giocatore/coppia batte alternativamente per due punti consecutivi fino alla fine del tie-break (in doppio, la rotazione della battuta fra i due compagni continua nello stesso ordine tenuto in quella partita).

c) Il giocatore/coppia che ha battuto per primo nel tie-break è ribattitore nel primo gioco della partita successiva.

3. Altri metodi di punteggio alternativo approvati sono riportati in appendice IV.

REGOLA 6. Punteggio in una partita

1. Vi sono diversi metodi di punteggio di una partita. I due metodi principali sono "partita ai vantaggi" e "partita con tie-break"⁽⁸⁾. Possono essere usati entrambi, ma quello adottato deve essere comunicato prima della manifestazione. Se si usa il metodo di "partita con tie-break", si deve anche comunicare se la partita decisiva si gioca col metodo di "partita con tie-break" o col metodo di "partita con vantaggio".

a) "Partita con vantaggio"

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

b) "Partita con tie-break"

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

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

REGOLA 7. Punteggio in un incontro

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

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

REGOLA 8. Battitore e ribattitore

1. I giocatori/coppie devono stare ai lati opposti della rete. Il battitore è il giocatore che mette in gioco la palla per

⁽⁸⁾ NOTA DELLA F.I.T. Il tie-break si applica secondo quanto previsto dall'articolo 18 R.T.S.

il primo punto. Il ribattitore è il giocatore che è pronto a ribattere la palla battuta dal battitore.

CASI E DECISIONI

Caso 1 Può stare il ribattitore fuori dalle linee del campo?

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

REGOLA 9. Scelta del lato del campo e della battuta

1. La scelta del lato del campo e la scelta di essere battitore o ribattitore, nel primo gioco, sono decise per sorteggio, prima di iniziare il palleggio preliminare. Il giocatore/coppia che vince il sorteggio può scegliere:
 - a) di essere battitore o ribattitore nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario/i sceglie il lato del campo per il primo gioco dell'incontro; oppure
 - b) il lato del campo nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario/i sceglie di essere battitore o ribattitore per il primo gioco dell'incontro; oppure
 - c) di chiedere all'avversario/i di fare una delle scelte precedenti.

CASI E DECISIONI

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

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

REGOLA 10. Cambio del lato del campo

1. I giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo, terzo e successivi giochi dispari di ogni partita. I giocatori cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita salvo che la somma totale dei giochi disputati nella partita sia pari, nel qual caso i giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo gioco della partita successiva.
2. Durante il tie-break, i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.
3. Altri metodi approvati sono riportati in appendice IV.

REGOLA 11. Palla in gioco

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

REGOLA 12. Palla che tocca la linea

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

REGOLA 13. Palla che tocca un arredo permanente

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

REGOLA 14. Ordine di battuta

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

REGOLA 15. Ordine di ribattuta in doppio

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

CASI E DECISIONI

Caso 1 Può un componente di una coppia giocare da solo contro gli avversari?
Decisione No.

REGOLA 16. La battuta

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

REGOLA 17. Esecuzione della battuta

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

REGOLA 18. Fallo di piede

1. Durante il movimento della battuta, il battitore non deve:
 - a) cambiare di posizione camminando o correndo, benché leggeri movimenti dei piedi siano consentiti; oppure
 - b) toccare con l'uno o l'altro piede la linea di fondo o il campo; oppure
 - c) toccare con l'uno o l'altro piede l'area situata oltre il prolungamento immaginario della linea laterale; oppure
 - d) toccare con l'uno o l'altro piede il prolungamento immaginario del segno centrale.
2. Se il battitore non rispetta questa regola commette "fallo di piede".

CASI E DECISIONI

Caso 1 In singolare, può il battitore battere dietro la parte della linea di fondo che si trova fra la linea laterale del singolo e quella del doppio?
Decisione No.
 Caso 2 Può il battitore, con uno o entrambi i piedi, non stare in contatto con la superficie?
Decisione Sì.

REGOLA 19. Fallo di battuta

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

CASI E DECISIONI

Caso 1 Dopo aver lanciato la palla per battere, il battitore decide di non colpirla e la afferra. È fallo?
Decisione No. Il giocatore, che lancia la palla e poi decida di non colpirla, può prenderla con la mano o la racchetta o lasciare che rimbalzi a terra.
 Caso 2 Durante il singolare, disputato con la rete da doppio con i paletti da singolare, la palla battuta tocca un paletto da singolare e quindi cade nel giusto campo di battuta. È fallo?
Decisione Sì.⁽⁹⁾

REGOLA 20. Seconda battuta

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

REGOLA 21. Quando battere e ribattere

1. Il battitore non deve battere fin quando il ribattitore non è pronto. Tuttavia il ribattitore deve adeguarsi al ra-

⁽⁹⁾ *NOTA DELLA FIT: Identica decisione si adotta nel caso in cui si giochi con la rete da singolare.*

- gionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto.
2. Il ribattitore che tenta di ribattere la battuta è considerato pronto. Se si accerta che il ribattitore non era pronto, la battuta non può essere chiamata fallo.⁽¹⁰⁾

REGOLA 22. Colpo nullo in battuta

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

REGOLA 23. Colpo nullo

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

CASI E DECISIONI

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

REGOLA 24. Giocatore che perde il punto

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

CASI E DECISIONI

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

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

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

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

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

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

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

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

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

⁽¹⁰⁾ NOTA DELLA FIT: Si considera colpo nullo in battuta.

Decisione No. Perde il punto.

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

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

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

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

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

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

REGOLA 25. Risposta buona

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

CASI E DECISIONI

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

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

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

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

REGOLA 26. Disturbo

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

CASI E DECISIONI

Caso 1 Colpire involontariamente la palla due volte costituisce disturbo?

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

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

Decisione No. Il giocatore perde il punto.

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

Decisione Sì, il punto viene rigiocato.

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

Decisione No.

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

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

REGOLA 27. Correzione degli errori

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

un gioco.

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

In doppio, se uno dei compagni di una coppia batte invece dell'altro, il fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore rimane fallo.⁽¹¹⁾

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

REGOLA 28. Compiti degli ufficiali di gara in campo

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

REGOLA 29. Gioco continuo⁽¹²⁾⁽¹³⁾

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

⁽¹¹⁾ NOTA DELLA F.I.T.: Il compagno esegue la seconda battuta.

⁽¹²⁾ NOTA DELLA F.I.T. Per i riposi, vale quanto stabilito dall'articolo 30 del Regolamento tecnico sportivo.

⁽¹³⁾ NOTA DELLA F.I.T.: Per le sospensioni consentite per le situazioni di rilevanza medica od altro, si veda l'Appendice FIT alla fine delle Regole

dell'abbigliamento.⁽¹³⁾

- d) Se viene comunicato prima della manifestazione, gli organizzatori possono concedere un riposo della durata massima di dieci minuti. Il riposo può essere preso dopo la terza partita in un incontro al meglio delle cinque partite o dopo la seconda partita in un incontro al meglio delle tre partite.
- e) Il palleggio preliminare può essere al massimo di cinque minuti, se non diversamente stabilito dagli organizzatori della manifestazione.

REGOLA 30. Istruzioni ai giocatori (coaching)

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

CASI E DECISIONI

Caso 1 Può il giocatore ricevere istruzioni se queste vengono date con segni fatti in modo discreto?

Decisione No.

Caso 2 Può il giocatore ricevere istruzioni quando il gioco è sospeso?

Decisione Sì

REGOLE DEL TENNIS IN CARROZZINA

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

1. **La regola del doppio rimbalzo**

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

2. **La carrozzina**

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

3. **La battuta**

La battuta deve essere effettuata nella seguente maniera:

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

4. **Giocatore che perde il punto**

Un giocatore perde il punto se:

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

5. **Spinta alla carrozzina con i piedi**

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

6. **Tennis in carrozzina/tennis**

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

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

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

MODIFICAZIONE DELLE REGOLE DI TENNIS

1. Il testo ufficiale e definitivo delle regole di tennis deve essere sempre in lingua inglese e nessuna variazione o interpretazione di tali regole può essere fatta al di fuori dell'assemblea generale annuale del "Council", a meno che l'avviso di deliberazione comportante tale variazione non sia stato ricevuto dalla Federazione in conformità dell'articolo 17 dello statuto dell'I.T.F. Ltd (Avviso di deliberazioni) e tale deliberazione o una avente analoghi effetti siano approvate con la maggioranza dei due terzi dei voti espressi.
2. Ogni variazione così adottata ha effetto dal 1° gennaio seguente, a meno che l'assemblea, con la medesima maggioranza, abbia deciso diversamente.
3. Il consiglio di amministrazione ha tuttavia il potere di risolvere tutti i problemi urgenti di interpretazione, da sottoporre alla ratifica della successiva assemblea generale.
4. Questa regola non può essere mai modificata senza l'accordo unanime dell'assemblea generale del "Council".

APPENDICE I

LA PALLA

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

1. La palla deve avere una superficie esterna uniforme, costituita da un involucro di tessuto, e deve essere di colore bianco o giallo. Se vi sono giunture, queste devono essere senza cuciture.
2. Sono previsti più tipi di palle. Le palle devono rispettare le caratteristiche riportate nella tabella che segue:(14)

	TIPO 1 (veloce)	TIPO 2 (media) ⁽¹⁵⁾	TIPO 3 (lenta) ⁽¹⁶⁾	PER ALTITUDINE ⁽¹⁷⁾
Peso (massa)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)	g 56,0 – 59,4 (1,975 – 2,095 onces)
Misura	cm 6,54 – 6,86 (2,57 – 2,70 pollici)	cm 6,54 – 6,86 (2,57 – 2,70 pollici)	cm 7,00 – 7,30 (2,76 – 2,87 pollici)	cm 6,54 – 6,86 (2,57 – 2,70 pollici)
Rimbalzo	cm 135 - 147 (53 - 58 pollici)	cm 135 - 147 (53 - 58 pollici)	cm 135 - 147 (53 - 58 pollici)	cm 122 - 135 (48 - 53 pollici)
Deformazione all'arrivo ⁽¹⁸⁾	cm 0,50 – 0,60 (0,197 – 0,236 pollici)	cm 0,56 – 0,74 (0,220 – 0,291 pollici)	cm 0,56 – 0,74 (0,220 – 0,291 pollici)	cm 0,56 – 0,74 (0,220 – 0,291 pollici)
Deformazione al rinvio ⁽¹⁸⁾	cm 0,67 – 0,91 (0,264 – 0,358 pollici)	cm 0,80 – 1,08 (0,315 – 0,425 pollici)	cm 0,80 – 1,08 (0,315 – 0,425 pollici)	cm 0,80 – 1,08 (0,315 – 0,425 pollici)

3. Inoltre, la palla deve mantenere i requisiti indicati nella tabella che segue:

	MASSA (PESO)	RIMBALZO	DEFORMAZIONE ALL'ARRIVO	DEFORMAZIONE AL RINVIO
Massimo cambiamento ⁽¹⁹⁾	g 0,4 (0,014 onces)	cm 4,0 (1,6 pollici)	cm 0,08 (0,031 pollici)	cm 0,10 (0,039 pollici)

4. Tutti i test di rimbalzo, massa, misura, deformazione e mantenimento dei requisiti devono essere fatti secondo le norme descritte nella corrente edizione di "Palle da tennis approvate e superfici dei campi classificate dall'ITF".⁽²⁰⁾

⁽¹⁴⁾ NOTA DELLA F.I.T.: Nelle manifestazioni autorizzate dalla F.I.T. possono essere utilizzate solo le palle omologate dalla F.I.T.

⁽¹⁵⁾ Questo tipo di palla può essere pressurizzata o non pressurizzata. La palla non pressurizzata deve avere una pressione interna non superiore a 7 kPa (1 psi) e può essere usata al di sopra di m 1.219 (4.000 piedi) s.l.m. e deve essere acclimatata per sessanta giorni o più all'altitudine a cui si disputa il torneo.

⁽¹⁶⁾ Questo tipo di palla è anche indicato per ogni superficie sopra m 1.219 (4.000 piedi) s.l.m.

⁽¹⁷⁾ Questo tipo di palla è pressurizzata ed è anch'esso indicato solo per il gioco sopra m 1.219 (4.000 piedi) s.l.m.

⁽¹⁸⁾ La deformazione è la media delle singole misurazioni prese su tre assi fra loro perpendicolari. Due misurazioni non possono differire tra loro più di cm 0,08 (0,031 pollici).

⁽¹⁹⁾ Massimo cambiamento consentito nelle specifiche caratteristiche risultanti dalla prova di tolleranza descritta nella corrente edizione di "Palle da tennis approvate e superfici dei campi classificate dall'ITF". La prova di tolleranza usa apparecchiature di laboratorio per simulare gli effetti dell'uso per nove giochi.

⁽²⁰⁾ 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.

CLASSIFICAZIONE DELLA VELOCITÀ DELLA SUPERFICIE DEL CAMPO

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

CASI E DECISIONI

Caso 1 A seconda del tipo di superficie, quale tipo di palla deve essere usato?

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

a) la palla di tipo 1 (molto veloce) è indicata per giocare su superfici lente;

b) la palla di tipo 2 (mediamente veloce) è indicata per giocare su superfici medio-lente/medie/medio-veloci;

c) la palla di tipo 3 (poco veloce) è indicata per giocare su superfici veloci.

APPENDICE II
LA RACCHETTA



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

1. La superficie di battuta della racchetta, definita come l'area principale del piatto delle corde individuato dai punti in cui le corde entrano nel telaio o entrano in contatto col telaio, prendendo quella più piccola delle due, 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. La racchetta non deve avere attacchi, sporgenze e dispositivi, ad eccezione di quelli utilizzati solamente e specificatamente per limitare o prevenire l'usura o le vibrazioni o, per il solo telaio, per ripartire il peso. Questi oggetti, sporgenze e dispositivi devono essere di grandezza ragionevole ed avere una collocazione rispondente allo scopo.
2. Il telaio della racchetta, incluso il manico, non deve superare cm 73,7 (29 pollici) di lunghezza complessiva. Il telaio della racchetta non deve superare cm 31,7 (12,5 pollici) di larghezza complessiva. La superficie delle corde non deve superare cm 39,4 (15,5 pollici) di lunghezza complessiva e cm 29,2 (11,5 pollici) di larghezza complessiva.
3. 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.

4. La racchetta non può avere alcun dispositivo che possa fornire al giocatore durante il gioco comunicazioni, consigli od istruzioni di qualunque tipo, sia sonoro sia visivo.

APPENDICE III

PUBBLICITÀ

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

APPENDICE IV

PROCEDURE E METODI DIVERSI DI PUNTEGGIO

PUNTEGGIO IN UN GIOCO (regola 5)

Punteggio “no-ad” (*no advantage = senza vantaggi*)

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

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

PUNTEGGIO IN UNA PARTITA (regole 6 e 7)

1. **Partita “corta”**
Il giocatore/la coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita purché abbia un vantaggio di almeno due giochi sull'avversario/i. Se il punteggio è quattro giochi pari, si gioca il tie-break.
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/coppia che per primo raggiunge sette punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull'avversario, vince il tie-break decisivo e l'incontro.
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/coppia che per primo raggiunge dieci punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull'avversario, vince il tie-break decisivo e l'incontro.

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

- la rotazione della battuta continua con la stessa successione originaria (regole 5 e 14)
- in doppio, l'ordine di battuta e di ribattuta della coppia può essere modificato all'inizio di ogni partita (regole 14 e 15)
- prima dell'inizio del tie-break che decide l'incontro vi è un intervallo di centoventi secondi
- prima dell'inizio del tie-break che decide l'incontro, le palle non possono essere cambiate, anche se il cambio era previsto

CAMBIO DEL LATO DEL CAMPO (regola 10)

1. Nel tie-break si può adottare questo modo diverso di cambiare lato del campo: durante il tie-break i giocatori cambiano il lato del campo dopo il primo punto e successivamente dopo ogni quattro punti.

COLPO NULLO NELLA BATTUTA (regola 22)

1. Questa è l'alternativa al colpo nullo in battuta previsto nella regola 22 a): la palla è in gioco anche se la battuta tocca la rete, la cinghia o il nastro.
2. Questa alternativa è comunemente nota come "regola senza nullo"

APPENDICE V

COMPITI DEGLI UFFICIALI DI GARA IN CAMPO

1. Il giudice arbitro è l'autorità finale sulle questioni di diritto e le sue decisioni sono definitive.
2. Negli incontri in cui è nominato un arbitro, questi è l'autorità finale sulle questioni di fatto.
3. I giocatori hanno il diritto di far intervenire il giudice arbitro sul campo quando non concordano con l'arbitro sull'interpretazione di una questione di diritto.
4. Negli incontri in cui siano nominati i giudici di linea e di rete, a loro spetta fare le chiamate (comprese quelle per il fallo di piede) per la linea di loro competenza o per la rete. L'arbitro può correggere la chiamata di un giudice di linea o di rete se è certo che stato commesso un errore evidente. L'arbitro fa le chiamate (comprese quelle per fallo di piede) per le linee e per la rete quando mancano i relativi giudici.
5. Quando un giudice non è in grado di decidere, lo deve segnalare immediatamente all'arbitro che deve prendere una decisione. Se il giudice di linea non può decidere, o se il giudice di linea manca, e l'arbitro non è in grado di decidere su una questione di fatto, il punto deve essere rigiocato.
6. Negli incontri a squadre dove il giudice arbitro è sul campo, egli è anche l'autorità finale per le questioni di fatto.⁽²¹⁾
7. Il gioco può essere interrotto o sospeso in ogni momento se l'arbitro decide che è necessario o appropriato. Il giudice arbitro può inoltre interrompere o sospendere il gioco a causa dell'oscurità, del tempo o delle cattive condizioni del terreno. La sospensione del gioco per oscurità deve essere disposta al termine di una partita o dopo un numero pari di giochi della partita in corso. In ogni caso di sospensione del gioco, il punteggio precedente ed i posti precedentemente occupati dai giocatori in campo restano i medesimi quando si riprende a giocare.
8. L'arbitro o il giudice arbitro possono adottare decisioni in merito alla continuità del gioco e alle istruzioni ai giocatori in base al codice di condotta approvato e vigente.

CASI E DECISIONI

Caso 1 L'arbitro assegna la prima battuta al battitore dopo aver fatto una correzione, ma il ribattitore obietta che dovrebbe essere seconda battuta dal momento che il battitore ha sbagliato la prima battuta. Si può chiamare il giudice arbitro in campo per avere la sua decisione?

Decisione Sì. L'arbitro prende la prima decisione su questioni di diritto (decisioni relative a fatti specifici). Ma se il giocatore si appella contro la decisione dell'arbitro, il giudice arbitro deve essere chiamato per la decisione definitiva.

Caso 2 Una palla è chiamata fuori, ma un giocatore sostiene che era buona. Si può chiamare il giudice arbitro in campo per avere la sua decisione?

Decisione No. L'arbitro prende la decisione finale su questioni di fatto (decisione relativa a ciò che è accaduto in un caso specifico).

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

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

⁽²¹⁾ 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.

Caso 4	Un giudice di linea chiama "fuori" una palla, ma il giocatore protesta sostenendo che la palla era buona. Può l'Arbitro cambiare la decisione del Giudice di linea? <i>Decisione No. L'Arbitro non deve mai modificare una decisione a seguito della protesta o richiesta di un giocatore.</i>
Caso 5	Un giudice di linea chiama una palla "fuori". L'arbitro non ha visto bene, ma crede che la palla sia buona. Può l'arbitro fare la correzione? <i>Decisione No. L'arbitro può fare la correzione solo quando è certo che il giudice di linea abbia commesso un errore evidente.</i>
Caso 6	Può un giudice di linea modificare la sua chiamata dopo che l'arbitro ha annunciato il punteggio? <i>Decisione Sì. Se un giudice di linea si rende conto di avere commesso un errore, la correzione deve essere fatta appena possibile, purché non sia conseguente alla protesta o richiesta del giocatore.</i>
Caso 7	Se l'arbitro o il giudice di linea erroneamente chiamano una palla "fuori" e poi si correggono chiamandola buona, quale decisione è quella giusta? <i>Decisione L'arbitro deve decidere se la prima chiamata "fuori" ha arrecato disturbo all'uno o all'altro giocatore. Se decide per il disturbo, il punto deve essere rigiocato. Se non era disturbo, il giocatore che ha colpito la palla vince il punto.</i>
Caso 8	Una palla torna indietro oltre la rete ed il giocatore correttamente la raggiunge oltre la rete per provare a giocarla. L'avversario lo disturba mentre esegue il colpo. Qual è la decisione giusta? <i>Decisione L'arbitro deve decidere se il disturbo è stato volontario o involontario e, a seconda del caso, assegna il punto al giocatore disturbato o fa rigiocare il punto.</i>

PROCEDURE PER LA VERIFICA DEL SEGNO

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

PROCEDURE PER IL CONTROLLO ELETTRONICO

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

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

chi. Negli incontri con tie-break decisivo, questo conta come una nuova partita ed ogni giocatore (o coppia) può chiedere tre controlli senza successo. I giocatori (o le coppie) possono fare un numero illimitato di richieste di controllo con successo.

APPENDICE VI

GARE DEL SETTORE UNDER 10

Campi:

1. Oltre al campo (con dimensioni intere) descritto nella Regola 1, per le gare del settore under 10 si può usare un campo con le seguenti dimensioni:
 - a) un campo, chiamato “rosso” per le gare del settore under 10, è un rettangolo lungo tra m 10,97 (36 piedi) e m 12,80 (42 piedi) e largo tra m 4,88 (16 piedi) e m 6,10 (20 piedi). La rete è alta tra m 0,80 (31,5 pollici) e m 0,838 (33 pollici) al centro;
 - b) un campo, chiamato “arancione”, è un rettangolo lungo tra m 17,98 (59 piedi) e m 18,29 (60 piedi) e largo tra m 6,40 (21 piedi) e m 8,23 (27 piedi). La rete è alta tra m 0,80 (31,5 pollici) e m 0,914 (36,0 pollici) al centro.

Palle:

2. Da gennaio 2012, solo i seguenti tipi di palle possono essere usate nelle gare del settore under 10:
 - a) una palla tipo 3 (rossa), raccomandata per il gioco sul campo “rosso”, per giocatori fino ad otto anni, che usano una racchetta lunga fino a cm 58,4 (23 pollici);
 - b) una palla tipo 2 (arancione), raccomandata per il gioco sul campo “arancione”, per giocatori da otto a dieci anni, che usano una racchetta lunga da cm 58,4 (23 pollici) a cm 63,5 (25 pollici);
 - c) una palla tipo 1 (verde), raccomandata per il gioco sui campi di dimensioni normali, per giocatori più abili da nove a dieci anni, che usano una racchetta lunga da cm 63,5 (25 pollici) a cm 66,0 (26 pollici) .

Nota: Da gennaio 2012, gli altri tipi di palle descritti nell’Appendice I non possono essere usate nelle gare under 10.

3. Caratteristiche delle palle di tipo 1, 2 o 3:

	TIPO 3 “rosso” (gommapiuma)	TIPO 3 “rosso” (normale)	TIPO 2 “arancione” (normale)	TIPO 1 “verde” (normale)
Peso (massa)	g 25,0 – 43,0 (0,882 – 1,517 onces)	g 36,0 – 49,0 (1,270 – 1,728 onces)	g 36,0 – 46,9 (1,270 – 1,654 onces)	g 47,0 – 51,5 (1,658 – 1,817 onces)
Misura	cm 8,00 – 9,00 (3,15 – 3,54 pollici)	cm 7,00 – 8,00 (2,76 – 3,15 pollici)	cm 6,00 – 6,86 (2,36 – 2,70 pollici)	cm 6,30 – 6,86 (2,48 – 2,70 pollici)
Rimbalzo	cm 85 - 105 (33 - 41 pollici)	cm 90 – 105 (35 - 41 pollici)	cm 105 - 120 (41 - 47 pollici)	cm 120 - 135 (47 - 53 pollici)
Deformazione all'arrivo	-----	-----	cm 1,40 – 1,65 (0,551 – 0,650 pollici)	cm 0,80 – 1,05 (0,315 – 0,413 pollici)

4. Tutte le prove di rimbalzo, massa, misura e deformazione debbono essere eseguite secondo le prescrizioni contenute nella vigente edizione di “Palle da tennis approvate e superfici dei campi classificate dall’ITF”.

Metodi di punteggio:

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

APPENDICE VII

PROCEDURE PER LA REVISIONE E LE UDIENZE PER LE REGOLE DI TENNIS**1. INTRODUZIONE**

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

2. OBIETTIVI

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

3. SCOPO

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

4. STRUTTURA

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

5. RICORSO

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

6. NOMINA E COMPOSIZIONE DEL COMITATO PER LE REGOLE

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

7. DECISIONI PROPOSTE DAL COMITATO PER LE REGOLE

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

8. RICHIESTA DI DECISIONE

- 8.1 Una richiesta di decisione può essere presentata da qualsiasi parte interessata in buona fede alla decisione, compresi ogni giocatore, produttore di attrezzature o Federazione nazionale oppure suoi membri.

REGOLE DI TENNIS

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

9. CONVOCAZIONE DEL COMITATO PER LE REGOLE

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

10. PROCEDURE DEL COMITATO PER LE REGOLE

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

11. NOTIFICAZIONE

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

12. APPLICAZIONE DELLE VIGENTI REGOLE DI TENNIS

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

13. RICORSI E COMPOSIZIONE DEI TRIBUNALI DI APPELLO

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

14. RICORSO IN APPELLO

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

15. CONVOCAZIONE DEL TRIBUNALE DI APPELLO

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

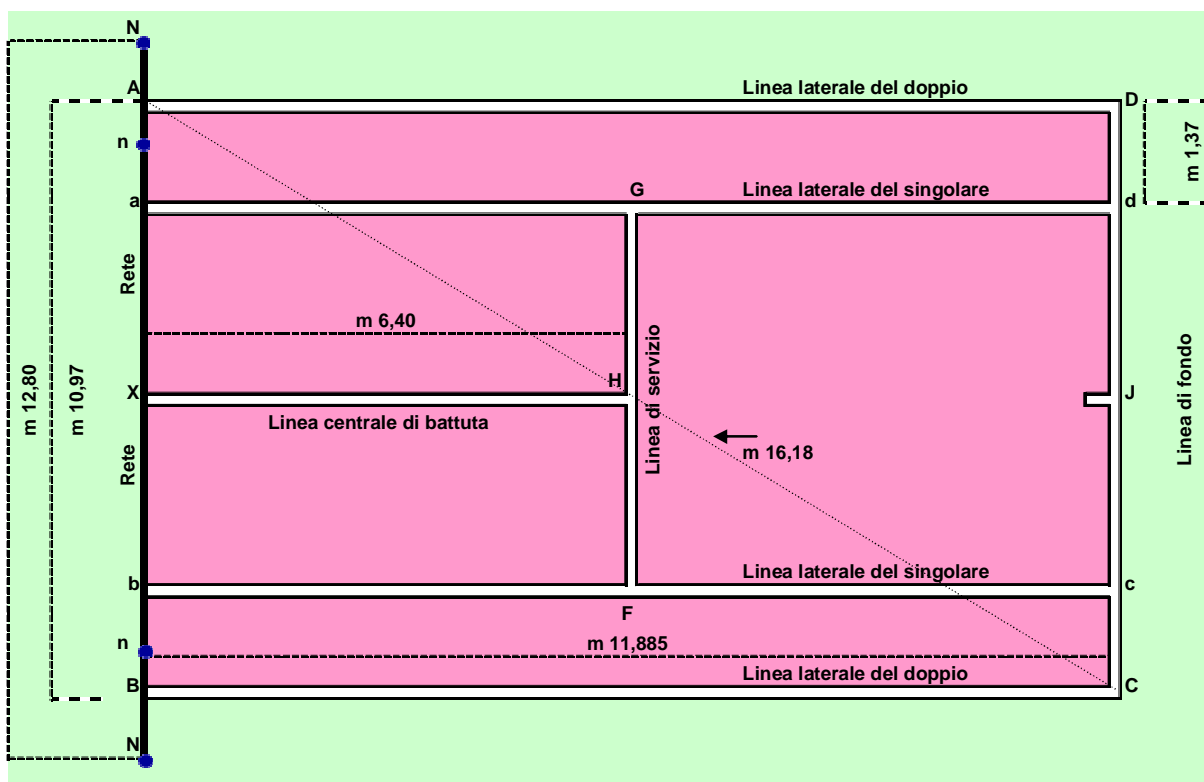
16. PROCEDURE DEL TRIBUNALE DI APPELLO

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

17. GENERALITÀ

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

SUGGERIMENTI PER DELIMITARE UN CAMPO



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

- La procedura che segue si riferisce al più diffuso campo combinato da doppio e da singolo (vedere il punto n. 7 per il campo con una sola destinazione).
- Per prima cosa scegliere la posizione della rete: una linea retta della lunghezza di m 12,80 (42 piedi). Segnare il centro (la X nel disegno precedente) e, misurando da questo punto in ciascuna direzione, segnare:
 - a m 4,11 (13 piedi e 6 pollici) i punti a,b dove la rete incrocia le linee laterali interne;
 - a m 5,03 (16 piedi e 6 pollici) le posizioni dei paletti da singolo (n,n);
 - a m 5,48 (18 piedi) i punti A,B dove la rete incrocia le linee laterali esterne;
 - a m 6,40 (21 piedi) le posizioni dei pali della rete (N,N) agli estremi della linea iniziale di m 12,80 (42 piedi).
- Inserire due picchetti in A e B ed attaccarvi i capi di due cordelle metriche. Su una, che misura la diagonale di mezzo campo, prendere una lunghezza di m 16,18 (53 piedi e 1 pollice) e sull'altra (per misurare la linea laterale) una lunghezza di m 11,89 (39 piedi).
- Tenerle ben tese così che a queste distanze si incontrino nel punto C, che è un angolo del campo. Invertire le misure per trovare l'altro angolo D. Per controllare questa operazione è consigliabile, a questo punto, verificare la lunghezza della linea CD che, essendo la linea di fondo, deve essere di m 10,97 (36 piedi); nello stesso tempo può essere segnato il suo centro J ed anche i punti terminali delle linee laterali interne (c,d) a m 1,37 (4 piedi e 6 pollici) dai punti C e D.
- La linea centrale e la linea di battuta sono ora segnate dalle misure dei punti F, H, G che si trovano a m 6,40 (21 piedi) dalla rete lungo le linee bc, XJ, ad, rispettivamente.
- Un'identica procedura dall'altra parte della rete completa il campo.
- Se è richiesto un campo da solo singolo, non sono necessarie le linee al di fuori dei punti a, b, c, d, ma il campo può essere misurato come sopra. Alternativamente gli angoli della linea di fondo (c,d) possono essere trovati, se così si preferisce, fissando le due cordelle in a,b invece che in A,B e da essi prendendo le misure di m 14,46 (47 piedi e 5 pollici) e di m 11,89 (39 piedi). I pali della rete si trovano in n,n e deve essere usata una rete da singolo di m 10 (33 piedi).
- Quando si utilizza, per giocare il singolo, un campo combinato da doppio e da singolo, 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 singolo, che non devono superare cm 7,5 (3 pollici) di lato, se quadrati, o cm 7,5 (3 pollici) di diametro, se tondi. Il centro dei paletti da singolo deve essere posto a m 0,914 (3 piedi) al di fuori del campo da singolo, da ciascun lato.
- Per mettere al loro giusto posto questi pali da singolo, è consigliabile che i punti n, n siano contrassegnati da un punto bianco quando il campo viene segnato.

Nota.

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

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

Come linea guida si raccomanda un'altezza minima del punto più alto della copertura di m 9,14 (30 piedi).

APPENDICE F.I.T.

SOSPENSIONI CONSENTITE PER LE SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA O ALTRO**Condizioni di rilevanza medica**

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

1. Condizioni trattabili dal punto di vista medico:
 - a) condizioni acute di rilevanza medica: l'improvviso manifestarsi di una malattia o di un danno muscolo-scheletrico durante il palleggio preliminare o l'incontro che richiedono un'immediata attenzione medica;
 - b) condizioni non acute di rilevanza medica: una malattia o un danno muscolo-scheletrico che si manifestano o si aggravano durante il palleggio preliminare o l'incontro e che richiedono un'attenzione medica al cambio di lato del campo, compreso il tie-break.
2. Condizioni non trattabili dal punto di vista medico:
 - a) una condizione medica che non può essere trattata convenientemente o che non può migliorare con un trattamento medico praticabile nel tempo permesso;
 - b) una condizione medica (compresi i relativi sintomi) che non si è manifestata né si è aggravata durante il palleggio preliminare o l'incontro;
 - c) affaticamento generale del giocatore;
 - d) una condizione che richieda iniezioni, infusioni venose od ossigeno, ad eccezione dei diabetici per i quali, se hanno ottenuto preventivamente il certificato medico, possono fare iniezioni sottocutanee di insulina.

Valutazione medica

Il giocatore può chiedere all'arbitro, durante il palleggio preliminare o durante l'incontro, di essere visto dal fisioterapista/preparatore atletico per essere esaminato al successivo cambio di lato del campo o durante la sospensione a fine partita. Solo nel caso in cui le condizioni evolvano in una condizione acuta che richieda l'immediata interruzione del gioco, il giocatore può chiedere all'arbitro l'intervento del fisioterapista/preparatore atletico per essere esaminato immediatamente.

Lo scopo della valutazione medica è quello di stabilire se il giocatore ha sviluppato una condizione medica trattabile, nel qual caso decidere quando trattarla. La valutazione deve essere fornita in un tempo ragionevole che tenga conto, da una parte, della sicurezza del giocatore e, dall'altra, della continuità del gioco. A discrezione del fisioterapista/preparatore atletico, la valutazione può essere data di concerto col medico del torneo, anche consultandosi fuori dal campo.

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

Sospensione per trattamento medico

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

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

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

Ogni condizione con febbre è una condizione medica da trattare. Ogni danno muscolo-scheletrico trattabile che sia parte di una catena cinetica è da considerare una condizione medica da trattare.

Crampi

Il giocatore può usufruire del trattamento per i crampi solo durante il tempo del cambio di lato del campo o il riposo. Il giocatore non può avere per i crampi la sospensione per trattamento medico. Nei casi in cui vi sia il dubbio se il giocatore soffra di una condizione acuta o non acuta, compresi i crampi, o di una condizione non trattabile dal punto di vista medico, la decisione che viene presa dal fisioterapista/preparatore atletico, insieme al medico del torneo se del caso, è definitiva.

Se il fisioterapista/preparatore atletico valuta che il giocatore ha la febbre, tenuto conto che la febbre è uno dei sintomi dei crampi, i crampi possono essere trattati solo in quanto parte del trattamento che il fisioterapista/preparatore atletico può effettuare per la febbre.

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

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

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

Trattamento medico

Il giocatore può ricevere in campo il trattamento medico o i supplementi dal fisioterapista/preparatore atletico o dal medico del torneo durante ogni cambio di lato del campo o al riposo. Come indicazione di massima, il trattamento medico deve essere limitato a due cambi di lato del campo/riposo per ciascuna condizione, prima o dopo una sospensione per situazioni di rilevanza medica, e non devono essere consecutivi. Il giocatore non può ricevere un trattamento medico per condizioni che non sono trattabili dal punto di vista medico.

Penalità

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

Sanguinamento

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

Su richiesta del fisioterapista/preparatore atletico o del medico del torneo, il supervisor o il giudice arbitro o l'arbitro devono concedere fino a cinque minuti per controllare il sanguinamento. Se il sangue si è sparso sul campo o nelle immediate vicinanze, il gioco non può essere ripreso fino a quando sia stato pulito.

Vomito

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

Incapacità fisica

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

Sia prima sia durante l'incontro, se il giocatore è valutato fisicamente non idoneo per gareggiare, il fisioterapista/preparatore atletico o il medico del torneo devono informare il supervisor o il giudice arbitro perché lo dichiarino

non in condizione di giocare nell'incontro seguente o lo facciano ritirare dall'incontro in corso. Il supervisor o il giudice arbitro devono usare grande discrezione prima di prendere questa decisione, così come sono da prendere in attenta considerazione i suggerimenti medici ed ogni altra valutazione.

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

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

Il giocatore può chieder di lasciare il campo, per un tempo ragionevole, per andare in bagno/per cambiare l'abbigliamento (per le donne) durante il riposo. La sospensione per andare in bagno/cambiare l'abbigliamento (per le donne) può essere data al riposo di fine partita e non può essere utilizzata per altri motivi.

Nelle gare di singolare femminile la giocatrice ha diritto a due sospensioni per incontro. Il giocatore ha diritto ad una sospensione per andare in bagno negli incontri al meglio delle tre partite. In doppio, ogni coppia ha diritto a due sospensioni. Se i giocatori di una coppia lasciano il campo insieme, conta come una sola sospensione.

In qualunque momento il giocatore lasci il campo per la sospensione per andare in bagno/cambiare l'abbigliamento (per le donne), ciò viene sempre considerata come una delle sospensioni permesse, sia che l'avversario abbia o meno lasciato il campo.

La sospensione presa dopo il palleggio preliminare è considerata come una delle sospensioni permesse. Ulteriori sospensioni sono pure permesse, ma sono anche penalizzate secondo il Codice di condotta se il giocatore non è pronto a giocare entro il tempo assegnato.