

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

(edizione 2016 – Atti ufficiali n. 4 di Aprile 2016)

INDICE

LIBRO PRIMO – REGOLE GENERALI

TITOLO I – DEFINIZIONI

Articolo 1 – Discipline gestite dalla F.I.T	pag.	4
Articolo 2 – Attività agonistica o non agonistica	pag.	4

CAPO I - TIPOLOGIA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 3 – Competizioni autorizzate e calendario	pag.	4
Articolo 4 – Manifestazioni atipiche	pag.	5
Articolo 5 – Limiti alla partecipazione	pag.	5
Articolo 6 – Incontri fra rappresentative nazionali	pag.	5
Articolo 7 – Tornei internazionali	pag.	5
Articolo 8 – Campionati nazionali e territoriali	pag.	5

CAPO II - APPROVAZIONE DELLE COMPETIZIONI - ISCRIZIONI

Articolo 9 – Approvazione federale	pag.	6
Articolo 10 – Modalità per l'approvazione	pag.	6
Articolo 11 – Modalità per l'iscrizione	pag.	7
Articolo 12 – Quote d'iscrizione e penalità	pag.	7

CAPO III - MODALITÀ DI DISPUTA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 13 – Generalità	pag.	8
Articolo 14 – Durata delle competizioni	pag.	8
Articolo 15 – Limite degli incontri	pag.	8
Articolo 16 – Compilazione dei tabelloni e formazione dei gironi	pag.	9
Articolo 17 – Definizioni e regole generali dei tabelloni	pag.	9
Articolo 18 – Teste di serie	pag.	10
Articolo 19 – Designazione delle teste di serie	pag.	10
Articolo 20 – Tabellone di estrazione (con partenza in linea)	pag.	10
Articolo 21 – Tabellone di selezione (ad ingresso progressivo)	pag.	11
Articolo 22 – Tabellone a sezioni	pag.	11
Articolo 23 – Aspèttiti, conclusione dei tabelloni intermedi e prove di consolazione	pag.	12
Articolo 24 – Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti	pag.	12
Articolo 25 – Perdente fortunato (lucky loser)	pag.	12
Articolo 26 – Sostituzioni	pag.	13
Articolo 27 – Gironi	pag.	13
Articolo 28 – Ordine di gioco giornaliero	pag.	14
Articolo 29 – Numero massimo di incontri – Riposi	pag.	14
Articolo 30 – Ritardo nel presentarsi in campo	pag.	15
Articolo 31 – Incontri interrotti	pag.	15
Articolo 32 – Arbitraggio	pag.	15

CAPO IV - DIREZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 33 – Compiti del Giudice arbitro o del Direttore di gara	pag.	16
Articolo 34 – Referto arbitrale	pag.	16
Articolo 35 – Rapporto disciplinare	pag.	17

Articolo 36 – Verbale di gara	pag. 17
CAPO V - CODICE DI CONDOTTA	
Articolo 37 – Scopo ed applicazione	pag. 17
Articolo 38 – Puntualità	pag. 17
Articolo 39 – Assenza - Ritiro	pag. 17
Articolo 40 – Abbigliamento ed equipaggiamento	pag. 18
Articolo 41 – Palleggio preliminare	pag. 18
Articolo 42 – Gioco continuo – Violazioni di tempo	pag. 19
Articolo 43 – Massimo impegno	pag. 19
Articolo 44 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori	pag. 21
Articolo 45 – Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento	pag. 20
Articolo 46 – Parole e gesti osceni - Abusi verbali	pag. 20
Articolo 47 – Offese verbali	pag. 20
Articolo 48 – Aggressione	pag. 20
Articolo 49 – Abbandono del campo	pag. 21
Articolo 50 – Mancato completamento dell'incontro	pag. 21
Articolo 51 – Doppio	pag. 21
Articolo 52 – Premiazione	pag. 21
Articolo 53 – Comportamento antisportivo	pag. 21
Articolo 54 – Punteggio penalizzato per violazioni del Codice	pag. 21
CAPO VI - PREMI E RIMBORSI	
Articolo 55 – Premi - Generalità	pag. 22
Articolo 56 – Coppe e premi poliennali	pag. 22
Articolo 57 – Trasmissione dei premi poliennali	pag. 22
Articolo 58 – Competizioni interrotte	pag. 22
Articolo 59 – Rimborsi di spese ai concorrenti	pag. 2323
Articolo 60 – Rimborsi di spese agli Ufficiali di gara	pag. 23
CAPO VII - ORGANISMI AUSILIARI DI CONTROLLO REGOLAMENTARE E DISCIPLINARE	
Articolo 61 - Organismi ausiliari di controllo regolamentare e disciplinare	pag. 23
Articolo 62 - Provvedimenti del Giudice arbitro	pag. 23
Articolo 63 - Decisioni del Giudice arbitro	pag. 24
Articolo 64 - Decisioni sull'applicazione delle Regole di tennis	pag. 24
Articolo 65 - Decisioni in materia tecnica	pag. 24
Articolo 66 – Decisioni in altre materie	pag. 24
Articolo 67 - Commissario di campo	pag. 24
Articolo 68 - Commissario di gara regionale	pag. 24
Articolo 69 - Provvedimenti del Commissario di gara regionale	pag. 25
Articolo 70 - Commissario di gara nazionale e suoi provvedimenti	pag. 25
Articolo 71 - Reclami - Decisioni del Commissario di gara	pag. 25
Articolo 72 – Non modificabilità del risultato della gara	pag. 26
Articolo 73 - Sedi dei Commissari di gara	pag. 26
TITOLO II – ATTIVITÀ NON AGONISTICA	
Articolo 74 – Ammissione dei giocatori	pag. 26
Articolo 75 – Tesseramento	pag. 26
Articolo 76 – Modalità tecniche e limitazioni	pag. 26
Articolo 77 – Partecipazione dei tesserati agonisti	pag. 27
LIBRO SECONDO - REGOLE PARTICOLARI	
TITOLO I - SETTORE TENNIS	
Articolo 78 – Classificazione delle competizioni	pag. 28
Articolo 79 – Tornei internazionali	pag. 28
Articolo 80 – Tornei open	pag. 28

Articolo 81 – Tornei di categoria	pag.	29
Articolo 82 – Tornei di settore di età	pag.	29
Articolo 83 – Circuiti di tornei	pag.	29
Articolo 84 – Tornei sociali	pag.	30
Articolo 85 – Limite degli incontri	pag.	30
Articolo 86 – Limitazioni e condizioni per l'attività under 10	pag.	30

TITOLO II - SETTORE BEACH TENNIS

Articolo 87 – Settore beach tennis	pag.	31
Articolo 88 – Limite degli incontri e punteggio	pag.	31
Articolo 89 – Teste di serie	pag.	31

TITOLO III - SETTORE PADDLE

Articolo 90 – Competizioni federali	pag.	33
Articolo 91 – Ammissione alle gare	pag.	34

TITOLO IV - SETTORE TENNIS IN CARROZZINA

Articolo 92 – Tipologia delle competizioni	pag.	34
Articolo 93 – Campionato nazionale di società	pag.	34
Articolo 94 – Tornei nazionali	pag.	34
Articolo 95 – Master nazionale	pag.	35
Articolo 96 – Modalità di disputa del master	pag.	35

APPENDICI

Appendice I

- Tandem tennis pag. 36
 - Programma-regolamento di una competizione individuale di tandem tennis pag. 36
- Errore. Il segnalibro non è definito.**

ALLEGATI

Allegato n. 1 – Programma-regolamento di una competizione individuale	pag.	39
Allegato n. 2 – Dichiarazioni liberatorie per mancata presentazione della tessera	pag.	42
Allegato n. 3 – Disposizione delle teste di serie	pag.	44
Allegato n. 4 – Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti	pag.	45
Allegato n. 5 – Modalità di compilazione dei gironi	pag.	46
Allegato n. 6 – Codice di arbitraggio senza arbitro	pag.	47
Allegato n. 7 – Compilazione del foglio di arbitraggio	pag.	51
Allegato n. 8 – Punteggio nei tornei di paddle	pag.	55
Allegato n. 9 – Vademecum organizzativo per i tornei di tennis in carrozzina	pag.	55

Errore. Il segnalibro non è definito.

LIBRO PRIMO

REGOLE GENERALI

TITOLO I

DEFINIZIONI

Articolo 1 – Discipline gestite dalla F.I.T.

1. La F.I.T. gestisce, in forma esclusiva per la parte relativa all'attività agonistica di prestazione e con specifici settori dell'organizzazione federale, le seguenti discipline sportive:
 - a) tennis;
 - b) beach tennis;
 - c) paddle;
 - d) tennis in carrozzina.
2. A tutti i predetti settori si applicano le norme contenute in tutti i Regolamenti federali, nei quali la dizione "tennis" si riferisce normalmente anche a tutte le altre, se non diversamente indicato.
3. Le norme particolari per ogni singolo settore sono riportate nel libro secondo del presente regolamento.
4. Le norme di seguito esposte fanno riferimento alle procedure cartacee, ma sono valide, con gli adattamenti necessari od opportuni, anche per l'adozione di procedure elettroniche gestite da programmi informatici federali.

Articolo 2 – Attività agonistica o non agonistica

1. L'attività agonistica costituisce l'attività ordinaria della F.I.T., da essa approvata; richiede, per regolamento, la presenza obbligatoria del giudice arbitro.
2. Per attività non agonistica si intende un'attività sportiva non praticata sistematicamente o continuativamente, con un contenuto competitivo limitato ed un livello tecnico inferiore a quello agonistico.
3. L'attività non agonistica non richiede, per regolamento, la presenza obbligatoria del giudice arbitro, ma quella di un direttore di gara che ne svolge le funzioni ed i compiti, e:
 - a) non può assegnare premi in denaro o in valori equivalenti;
 - b) non può assegnare punteggi per la redazione delle classifiche, né a qualunque titolo avere effetto sulle stesse;
 - c) deve svolgersi con l'applicazione di sistemi di punteggio ridotti.
4. Nel titolo secondo sono riportate le norme relative anche alla definizione dei casi in cui l'attività non agonistica è accessibile ai tesserati agonisti, mentre l'attività agonistica non è mai accessibile ai tesserati non agonisti.
5. In nessun caso è possibile partecipare all'attività sportiva federale di qualsiasi tipo (agonistica o non agonistica) senza il possesso della tessera federale atleta o atleta non agonista.

CAPO I

TIPOLOGIA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 3 – Competizioni autorizzate e calendario

1. Le competizioni riconosciute dalla F.I.T., individuali e a squadre, per ciascuno dei quattro settori, si distinguono in:
 - a) internazionali
 - 1) incontri fra rappresentative nazionali;
 - 2) tornei;

- b) nazionali
 - 1) Campionati nazionali;
 - 2) tornei;
 - 3) manifestazioni atipiche.
- 2. I Campionati nazionali, individuali ed a squadre, sono inoltre sottoposti alle previsioni degli specifici regolamenti, le cui disposizioni prevalgono su quelle contenute nel presente regolamento.
- 3. La F.I.T. compila, per ogni disciplina sportiva gestita, il calendario delle competizioni internazionali che si svolgono in Italia e di quelle nazionali da essa indette ed approvate.
- 4. Una competizione in calendario può essere rinviata dalla F.I.T. su accordo delle parti o per causa di forza maggiore.
- 5. Il dettaglio delle specifiche manifestazioni di ogni settore è contenuto nel libro secondo del presente regolamento.

Articolo 4 – Manifestazioni atipiche

- 1. Sono soggette ad autorizzazione le manifestazioni di qualunque tipo che prevedano criteri di ammissione dei partecipanti o modalità di disputa delle gare parzialmente o totalmente diversi da quelli previsti espressamente nel presente regolamento.
- 2. Devono essere autorizzate dal Consiglio federale e, se prevedono l'utilizzazione di impianti non omologati, è necessaria la preventiva omologazione del campo di gioco, da chiedere al Comitato regionale di competenza.
- 3. Il Consiglio federale può delegare l'autorizzazione parziale o totale di tali competizioni al Comitato regionale territorialmente competente in relazione alla località di svolgimento.

Articolo 5 – Limiti alla partecipazione

- 1. Nelle competizioni nazionali, con esclusione dei Campionati individuali in tutte le loro fasi e comunque denominati, è consentita la partecipazione di giocatori stranieri tesserati della rispettiva federazione nazionale, se previsto nel programma regolamento e previa valutazione di classifica da parte della F.I.T.; in tal caso mantengono la definizione specifica con l'aggiunta della dizione "a partecipazione straniera".
- 2. Se la competizione è limitata territorialmente, l'accesso dei giocatori può essere definito esclusivamente sulla base della tessera federale, e quindi della sede dell'affiliato di appartenenza, escluso ogni altro criterio (nascita, residenza od altro), salva diversa esplicita previsione solo per gare particolari direttamente organizzate dalla FIT.

Articolo 6 - Incontri fra rappresentative nazionali

- 1. Gli incontri tra rappresentative nazionali sono costituiti dagli incontri tra squadre nazionali di qualsiasi categoria o settore di età.
- 2. L'organizzazione è esclusiva competenza della F.I.T., che designa l'affiliato sui campi del quale l'incontro ha luogo e prescrive tutte le modalità tecniche ed organizzative della manifestazione.

Articolo 7 - Tornei internazionali

- 1. La qualifica di torneo internazionale è concessa alle competizioni indette e controllate dagli organismi internazionali riconosciuti dalla F.I.T., aperte ai giocatori di diversa cittadinanza in regola con lo statuto delle rispettive Federazioni internazionali e di quelle di appartenenza.

Articolo 8 - Campionati nazionali e territoriali

- 1. I Campionati nazionali, individuali e a squadre, sono indetti dalla F.I.T. che ne fissa annualmente le date e ne regola e controlla lo svolgimento in conformità degli specifici regolamenti.
- 2. L'organizzazione dei Campionati (o delle fasi dei medesimi) che si svolgono in sede unica può essere affidata dal Consiglio federale agli affiliati che ne facciano tempestiva richiesta, che dispongano di impianti idonei per quantità e qualità e che siano in grado di garantirne il regolare svolgimento.
- 3. Il termine "Campionati" è normalmente riservato alle competizioni indette ed organizzate dalla FIT

o sotto il suo controllo diretto; tuttavia il termine può essere usato anche:

- a) per le gare analoghe, territorialmente limitate, indette ed organizzate dagli organi federali periferici (Campionati regionali o provinciali);
- b) per gare, regolarmente autorizzate, promosse od organizzate da enti nazionali, come ordini professionali, associazioni di categoria, ecc.; se l'ente promotore non è affiliato, l'organizzazione deve essere affidata ad un affiliato.

CAPO II

APPROVAZIONE DELLE COMPETIZIONI - ISCRIZIONI

Articolo 9 - Approvazione federale

1. Per organizzare competizioni federali, gli affiliati devono richiedere ed ottenere la preventiva approvazione della F.I.T.
2. L'autorizzazione, che viene concessa solo per le competizioni indicate nel presente regolamento, deve essere richiesta per ciascun tipo di manifestazione, anche se programmata in contemporanea nello stesso impianto.
3. Gli affiliati organizzatori ed i partecipanti sono tenuti alla stretta osservanza dei Regolamenti federali e delle Regole di gioco (tennis o beach tennis o paddle o tennis in carrozzina).
4. Gli affiliati organizzatori debbono mettere a disposizione degli ufficiali di gara una postazione (computer, stampante, collegamento internet) per la redazione e l'invio telematico della documentazione; a tale scopo, per un'applicazione progressiva della norma, il Consiglio federale delibera a quali tipologie di gare l'obbligo si applica, costituendo infrazione disciplinare la sua violazione.

Articolo 10 - Modalità per l'approvazione

1. Per ottenere l'approvazione delle competizioni, occorre farne domanda alla quale vanno allegate:
 - a) la tassa di approvazione, nella misura annualmente stabilita dal Consiglio federale;
 - b) la bozza del programma-regolamento della manifestazione in quattro esemplari (un esempio del quale è riportato nell'Allegato n. 1 in calce al presente regolamento), contenente:
 - 1) la tipologia delle gare in programma ed i criteri di ammissione alle stesse, nel caso di previsione di limitazioni qualitative o quantitative;
 - 2) gli orari di gioco;
 - 3) la marca ed il tipo delle palle, l'eventuale loro sostituzione (se non è indicata la sostituzione, almeno ciascun incontro deve iniziare con la disponibilità di quattro palle);
 - 4) il numero dei campi e la loro superficie, identica per ciascuna gara (ad es. singolare maschile) mentre possono essere usate superfici diverse per gare diverse anche se della stessa competizione;
 - c) la richiesta di designazione degli Ufficiali di gara (giudice arbitro ed arbitri) da parte degli organi di settore e l'indicazione del GA di affiliato nei casi in cui questo è obbligatorio;
 - d) la dichiarazione della disponibilità della postazione informatica per gli ufficiali di gara, limitatamente alle gare per le quali il Consiglio federale ne abbia deliberato l'obbligatorietà.
2. La domanda dell'approvazione, inoltrata sempre tramite il Comitato regionale competente dall'affiliato che organizza la prova, deve essere indirizzata almeno trenta giorni prima dell'inizio della manifestazione:
 - a) al Consiglio federale, sentiti i rispettivi comitati di settore,
 - 1) per le competizioni internazionali, di ogni settore;
 - 2) per le competizioni nazionali di tennis, definite annualmente dallo stesso Consiglio federale di propria competenza, in base alla tipologia od all'ammontare del monte premi;
 - 3) per le manifestazioni atipiche, di ogni settore;
 - b) al Comitato regionale competente per ogni altra competizione di tennis;
 - c) al Comitato regionale competente ovvero, per delega dello stesso ai fiduciari regionali o provinciali del beach tennis, per le altre competizioni di beach tennis;
 - d) al Comitato per il paddle ovvero, per delega dello stesso, ai fiduciari regionali o provinciali del paddle, per le altre competizioni di paddle;
 - e) al Comitato per il tennis in carrozzina ovvero, per delega dello stesso, al Comitato regionale compe-

- tente, per le altre competizioni di tennis in carrozzina.
3. La competenza all'approvazione, da parte del Comitato regionale, limitatamente a quelle che si svolgono nell'ambito della regione, permane anche quando le suddette competizioni siano inserite in circuiti nazionali.
 4. L'affiliato organizzatore può diffondere il programma-regolamento della manifestazione soltanto dopo l'approvazione federale.
 5. Ove non si utilizzino procedure informatiche, le quattro copie del programma-regolamento sono destinate: la prima alla segreteria federale o al Comitato del settore, la seconda all'organo periferico (Comitato regionale o delegato o fiduciario), la terza e la quarta all'affiliato organizzatore; di queste due copie con l'approvazione federale, una è per gli atti dell'affiliato ed una deve essere visibilmente affissa, per tutta la durata della manifestazione, negli impianti ove sono affissi tabelloni ed orari di gioco.
 6. Modalità e termini particolari possono essere previsti per le singole discipline nel libro secondo del presente regolamento.

Articolo 11 – Modalità per l'iscrizione

1. L'iscrizione, ove non sia prevista direttamente tramite il sistema informatico, deve pervenire in forma scritta (posta ordinaria o elettronica, fax od altro) entro le ore dodici del secondo giorno antecedente l'inizio della gara alla quale il giocatore intende iscriversi (o del relativo tabellone, in casi di svolgimento con il sistema dei tabelloni concatenati) e deve essere effettuata con le modalità stabilite nel programma-regolamento della manifestazione.
2. L'iscrizione non è valida se il giocatore non ha contestualmente indicato:
 - a) generalità complete, indirizzo di residenza o indirizzo di posta elettronica o numero telefonico a cui può essere reperito;
 - b) affiliato di appartenenza, classifica attuale e numero della tessera federale agonistica valevole per l'anno in corso;
 - c) la data di nascita (solo per le gare giovanili e veterani);
 - d) gare a cui intende partecipare.
3. L'iscrizione, comunque effettuata, non può essere revocata dopo la chiusura delle iscrizioni ed obbliga il giocatore a partecipare alla manifestazione ed a pagare quanto dovuto.
4. Dopo il termine di scadenza, le iscrizioni possono essere accettate dal Giudice arbitro, con il consenso dell'affiliato organizzatore:
 - a) fino alla compilazione del tabellone, se la classifica del giocatore è compatibile con il tabellone a cui intende partecipare;
 - b) con le seguenti limitazioni, se il tabellone è già stato compilato:
 - 1) in numero non superiore a quello degli aspettiti;
 - 2) se la classifica del giocatore non è superiore a quella degli aspettiti;
 - 3) se non è ancora iniziato alcun incontro del tabellone a cui si iscrive.
5. Per l'inserimento di tali giocatori si osservano le seguenti disposizioni:
 - a) se il loro numero è inferiore o pari al numero degli aspettiti non teste di serie, si inseriscono accoppiandoli con tali aspettiti, che vengono retrocessi al turno precedente, iniziando dalle posizioni di numerazione più elevata;
 - b) se il loro numero è superiore al numero degli aspettiti non teste di serie, i successivi inserimenti proseguono con accoppiamento alle teste di serie, iniziando da quelle di numerazione più elevata.
6. Per le gare di doppio possono essere incluse nel tabellone solo coppie complete, secondo le norme che precedono.
7. Il rifiuto di accettazione di un'iscrizione tardiva non deve essere motivato ed è inappellabile.

Articolo 12 – Quote d'iscrizione e penalità

1. All'atto dell'iscrizione, o comunque prima di iniziare le gare, il concorrente deve pagare le quote stabilite, dovute sia all'affiliato organizzatore, sia alla F.I.T., obbligatorie anche per i giocatori invitati.
2. Le quote di iscrizione non possono superare i massimali annualmente fissati dal Consiglio federale.
3. Per le competizioni che si svolgono esclusivamente al coperto o con illuminazione artificiale, i massimali sono raddoppiati.
4. Indipendentemente dal numero di gare a cui partecipa in un torneo, ogni giocatore è, inoltre, tenuto a versare una quota F.I.T., nella misura annualmente fissata dal Consiglio federale.

5. I giocatori iscritti, che non siano in grado di presentare la tessera federale atleta o atleta non agonista, a seconda dei casi, all'Ufficiale di gara preposto alla competizione, sono ammessi a giocare previa dichiarazione liberatoria (in Allegato n. 2 del presente regolamento) e pagamento della tassa a fondo perduto, a titolo di penalità; il giocatore è legittimato a partecipare alla competizione senza ulteriori adempimenti, salvo che la dichiarazione risulti mendace.
6. L'affiliato organizzatore può disporre insindacabilmente delle quote di iscrizione di sua spettanza, mentre le quote di spettanza della F.I.T. debbono essere versate alla stessa indipendentemente dalla loro effettiva riscossione.

CAPO III

MODALITÀ DI DISPUTA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 13 - Generalità

1. Le competizioni, sia individuali sia a squadre, possono svolgersi con la formula ad eliminazione diretta oppure, in tutto o in parte, con la formula dei gironi.
2. Nella formula ad eliminazione diretta, l'ingresso in gara dei giocatori iscritti può avvenire, in uno o più tabelloni concatenati:
 - a) con ingresso progressivo, in base alla classifica posseduta;
 - b) con partenza in linea.
3. In tal caso, il tabellone può essere:
 - a) finale, distinto in:
 - 1) tabellone di selezione (con ingresso progressivo);
 - 2) tabellone di estrazione classico (con partenza in linea);
 - 3) tabellone di estrazione a sorteggio integrale;
 - 4) tabellone con recupero dei perdenti;
 - b) intermedio o di qualificazione, distinto in:
 - 1) tabellone a sezioni di selezione (con ingresso progressivo);
 - 2) tabellone a sezioni di estrazione (con partenza in linea);
 - 3) tabellone di selezione (con ingresso progressivo);
 - 4) tabellone di estrazione classico (con partenza in linea).
4. Nella formula a girone, i gironi possono essere semplici o completi (andata e ritorno).
5. L'adozione della formula e la modalità di ingresso dei giocatori devono risultare dal programma-regolamento della manifestazione, che deve anche specificare la previsione della conclusione o no di alcuni o di tutti i tabelloni intermedi; la conclusione dei tabelloni intermedi è obbligatoria, in ogni caso, nei tornei open per le sezioni per non classificati e per quelle in cui sono inclusi i giocatori di vertice di ciascuna categoria (4.1, 3.1, 2.1).
6. Le modalità di compilazione dei tabelloni di ogni tipo (tranne quello con recupero dei perdenti) sono riportate analiticamente nel fascicolo denominato "Modalità di compilazione dei tabelloni ad eliminazione diretta per la disputa delle manifestazioni individuali", edito dalla F.I.T.

Articolo 14 - Durata delle competizioni

1. Una competizione, esclusi i Campionati nazionali individuali e le altre competizioni annualmente indicate dal Consiglio federale, devono concludersi entro il giorno fissato dal programma-regolamento.
2. Ogni altra competizione può proseguire oltre tale giorno solo se sono d'accordo tutti i concorrenti rimasti in gara, l'affiliato organizzatore ed il Giudice arbitro.
3. Quando non sia possibile raggiungere tale accordo, per l'assegnazione dei premi si applicano le disposizioni sulle competizioni interrotte del presente regolamento.

Articolo 15 - Limite degli incontri

A) Attività agonistica

1. Tutti gli incontri, in qualsiasi tipo di competizione agonistica, si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari, in tutte le partite.

2. Il programma regolamento della manifestazione può prevedere, in alternativa, l'applicazione della regola del gioco "senza vantaggi" o della disputa di un tie-break decisivo a dieci punti al posto della terza partita.
- B) Attività non agonistica**
3. Tutti gli incontri delle competizioni non agonistiche si disputano soltanto con uno dei seguenti metodi di punteggio ridotto:
 - a) una sola partita a nove giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di otto giochi pari,
 - b) due partite a quattro giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di quattro giochi pari, ed eventuale tie-break decisivo a dieci punti al posto della terza partita.
4. Si applica sempre il sistema di punteggio "senza vantaggi" e sul punteggio di parità si gioca un punto decisivo; il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.
- C) Particolarità**
5. Limiti diversi possono essere previsti per le singole discipline nel libro secondo del presente regolamento.

Articolo 16 - Compilazione dei tabelloni e formazione dei gironi

1. Alla compilazione dei tabelloni ed alla formazione dei gironi provvede il Giudice arbitro,
 - a) alle ore 15 del giorno di chiusura delle iscrizioni, per i tornei con tabellone unico o per il tabellone iniziale dei tornei a tabelloni concatenati;
 - b) alle ore 15 del giorno di chiusura delle iscrizioni, da lui determinato in funzione della programmazione dei tabelloni concatenati, per i tabelloni intermedi o finali, il cui inizio è fissato al secondo giorno successivo.
2. Si osservano le disposizioni di cui agli articoli seguenti, con l'assistenza di un rappresentante dell'affiliato organizzatore, del Direttore di gara e, se nominato, del Giudice arbitro assistente.
3. I concorrenti in regola con l'iscrizione hanno diritto di assistere alle operazioni.
4. La località, il giorno e l'ora delle operazioni devono essere indicate nel programma-regolamento della manifestazione.

Articolo 17 – Definizioni e regole generali dei tabelloni

1. I partecipanti ad una gara da inserire in un tabellone sono distinti in:
 - a) qualificati entranti: sono i giocatori inseriti in un tabellone (intermedio o finale) in virtù della qualificazione ottenuta in un precedente tabellone intermedio o di qualificazione;
 - b) qualificati uscenti: sono i giocatori che in un tabellone intermedio o di qualificazione ottengono la qualificazione per un successivo tabellone (intermedio o finale);
 - c) teste di serie: nelle gare ove sono presenti giocatori classificati, sono i giocatori di migliore classifica, posti nel tabellone (iniziale, intermedio o finale), secondo le specifiche regole riportate successivamente;
 - d) intermedi: sono tutti gli altri giocatori ammessi direttamente al tabellone;
2. I partecipanti possono essere inseriti in tabellone:
 - a) al primo turno, se entrano in gara immediatamente nel primo turno del tabellone;
 - b) in posizione di aspèttito, se entrano in gara in un turno successivo al primo.
3. Nella compilazione dei tabelloni di qualsiasi tipo:
 - a) tutti i giocatori aventi la stessa classifica devono entrare in gara nel medesimo turno di gioco o, al massimo, in due turni consecutivi; ciò vale anche per i qualificati entranti, considerati di pari classifica qualunque sia la loro classifica effettiva;
 - b) con l'eccezione dei qualificati entranti, è vietato far entrare in gara un giocatore in un turno successivo a quello in cui entra in gara un giocatore con classifica maggiore;
 - c) salvo il caso del tabellone finale di estrazione a sorteggio integrale, è vietato far incontrare tra loro al primo turno due giocatori qualificati da un tabellone precedente;
 - d) tutti i qualificati uscenti di un tabellone intermedio debbono essere definiti nel medesimo turno.
4. La disposizione dei qualificati entranti nei posti loro riservati nel tabellone è fatta per sorteggio.
5. Se nel corso della redazione di un tabellone si ha la possibilità di scegliere tra diverse posizioni per la collocazione di un qualificato entrante, la scelta è fatta per sorteggio; tuttavia, se la scelta è tra una posizione di aspèttito ed una nel primo turno, deve prevalere la posizione al primo turno.

6. Il tabellone compilato secondo le regole sopra indicate è un tabellone corretto, ma esso deve anche osservare, per quanto possibile, le raccomandazioni riportate nel manuale “Modalità di compilazione dei tabelloni ad eliminazione diretta per la disputa delle manifestazioni individuali”, edito dalla FIT, per essere un tabellone corretto ed equo per i partecipanti e che ne rispetti i diritti e le legittime aspettative.

Articolo 18 - Teste di serie

1. In tutte le competizioni a cui partecipano giocatori classificati la compilazione del tabellone viene effettuata con il sistema delle teste di serie.
2. Il numero delle teste di serie di un tabellone è uguale, al minimo, ad un ottavo ed, al massimo, alla metà del numero dei partecipanti; nei tabelloni di qualificazione (iniziali o intermedi) è comunque almeno uguale al numero dei giocatori da qualificare per il tabellone successivo.
3. In tutti i tabelloni (da 8, 16, 32, 64, 128, ecc.) la testa di serie n. 1 va posta sulla prima linea in alto e la testa di serie n. 2 sull'ultima linea in basso; le successive teste di serie vanno poste, sulla base del loro numero complessivo in ogni quarto, ottavo, sedicesimo, trentaduesimo, ecc. del tabellone in modo da rispettare i seguenti criteri di compilazione:
 - a) il tabellone è diviso idealmente in tante porzioni quante sono le teste di serie ed in ogni porzione è posta una sola testa di serie;
 - b) ciascuna testa di serie, nella porzione di tabellone in cui è inclusa, occupa la prima linea in alto, nella metà superiore del tabellone, o la prima linea in basso, nella metà inferiore del tabellone;
 - c) le teste di serie sono disposte in modo che, quando si incontrano quelle dello stesso gruppo (4, 8, 16, ecc.), la somma dei loro numeri d'ordine è pari al numero complessivo delle teste di serie più uno.
4. La disposizione delle teste di serie è riportata nell'allegato n. 3 al presente regolamento.
5. Nei tabelloni dei tornei internazionali o di circuiti di tornei, per la determinazione e la disposizione delle teste di serie si applicano le particolari norme eventualmente previste nella rispettiva specifica regolamentazione.

Articolo 19 - Designazione delle teste di serie

1. La determinazione del numero delle teste di serie è competenza del Giudice arbitro, il quale compila una graduatoria dei giocatori iscritti secondo la classifica federale risultante dalla pubblicazione nel sito internet federale.
2. In caso di giocatori classificati alla pari, il Giudice arbitro ne forma la graduatoria mediante sorteggio; nei circuiti con una graduatoria generale, criteri diversi possono essere indicati nel programma-regolamento.
3. Per i giocatori stranieri, la designazione come teste di serie avviene in funzione della classifica equiparata (v. “Metodo per la compilazione delle classifiche federali”) o della valutazione attribuita a titolo temporaneo dalla Commissione campionati e classifiche.
4. Per le gare di doppio la scelta delle teste di serie, in mancanza di classifiche specifiche, può essere fatta tenendo conto della classifica individuale dei giocatori ovvero indipendentemente dalla stessa.
5. Ciascuna testa di serie occupa nel tabellone il posto corrispondente al suo numero di graduatoria, formata secondo le disposizioni precedenti.
6. Il numero di ciascuna testa di serie deve essere indicato nel tabellone; nel caso di tabelloni concatenati, la numerazione è autonoma ed inizia nuovamente in ciascuna sezione intermedia o finale.

Articolo 20 - Tabellone di estrazione (con partenza in linea)

1. Nel tabellone di estrazione, che può essere
 - a) classico (intermedio o finale);
 - b) con sorteggio integrale (solo finale),
 tutti i giocatori entrano in gara nel primo o nel secondo turno.
2. Il tabellone di estrazione designa il vincitore della gara (tabellone finale) o un numero di giocatori pari ad una potenza di due (tabellone intermedio) per l'ammissione ad un successivo tabellone (intermedio o finale); esso è usato:
 - a) nelle gare riservate ai giocatori non classificati;
 - b) nelle gare di doppio, dove non esiste una classifica delle coppie;
 - c) nelle gare con un numero di concorrenti così esiguo da non consigliare la redazione di più tabelloni

- di selezione concatenati;
- d) nelle gare in cui la differenza di classifica tra il migliore ed il peggiore dei partecipanti sia così esigua da non consigliare la redazione di più tabelloni di selezione concatenati.
3. Il Giudice arbitro effettua le operazioni di compilazione del tabellone nel seguente ordine cronologico:
- sceglie il tabellone, la cui dimensione (es. da 16, da 32, da 64, ecc.) è la potenza del due immediatamente superiore al numero dei partecipanti;
 - determina il numero e la graduatoria delle teste di serie e le dispone secondo le regole relative;
 - se il numero dei partecipanti è diverso da una potenza di due, indica gli aspettiti nel secondo turno, in numero pari alla differenza tra la dimensione del tabellone ed il numero dei partecipanti, secondo le regole relative;
 - procede all'estrazione dei giocatori rimasti e delle posizioni degli eventuali giocatori provenienti dalle qualificazioni, che dispone, dall'alto in basso e in ordine di sorteggio, sulle linee libere del primo o del secondo turno.
4. Un posto per ciascuna frazione del tabellone deve essere riservato ad un giocatore qualificato da un tabellone precedente (se previsto), eventualmente anche in posizione di aspettito.
5. Il tabellone di estrazione a sorteggio integrale applica inoltre le seguenti regole:
- il numero delle teste di serie non è inferiore ad un quarto della dimensione del tabellone;
 - poste in tabellone le teste di serie, le posizioni degli eventuali giocatori in pre-turno sono determinate per sorteggio, equamente divise nelle due metà del tabellone con la differenza di un'unità, se dispari;
 - tutti gli altri giocatori, compresi i qualificati entranti, sono posti in tabellone per sorteggio, con l'unico limite che è vietato far entrare in gara un giocatore in un turno successivo a quello in cui entra in gara un giocatore con classifica maggiore, con l'eccezione dei qualificati entranti;
 - due qualificati entranti possono incontrarsi tra loro al proprio primo turno di gioco.
6. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 21 – Tabellone di selezione (ad ingresso progressivo)

- Il tabellone di selezione designa il vincitore della gara (tabellone finale) o un numero di giocatori pari ad una potenza di due (tabellone intermedio) per l'ammissione ad un successivo tabellone (intermedio o finale); esso è usato in tutte le gare di singolare, escluse quelle in cui sia ritenuta più opportuna la redazione di un tabellone di estrazione con partenza in linea.
- Nel tabellone di selezione l'entrata in gioco dei giocatori avviene in almeno tre turni consecutivi.
- La compilazione del tabellone avviene come segue:
 - i giocatori entrano in gioco progressivamente iniziando dalla classifica più bassa;
 - tutti i giocatori di pari classifica entrano in gioco nello stesso turno o, al massimo, in due turni consecutivi e comunque prima o nello stesso turno dei giocatori con la classifica immediatamente superiore e così via; i qualificati entranti sono considerati tutti di pari classifica;
 - ove il tabellone qualifichi per un successivo tabellone intermedio, il numero dei giocatori da qualificare è pari od inferiore al numero dei giocatori ammessi direttamente al tabellone successivo;
 - ove il tabellone preveda qualificati entranti, provenienti da un tabellone precedente, essi sono ripartiti equamente nelle diverse frazioni del tabellone, al primo od al secondo turno;
 - i qualificati uscenti sono inseriti nelle posizioni loro riservate per sorteggio nel tabellone finale od in quello successivo intermedio, ma in questi casi due qualificati non possono incontrarsi tra loro al proprio primo turno di gioco.
- Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 22 - Tabellone a sezioni

- Il tabellone a sezioni ha lo scopo di qualificare per un tabellone successivo (intermedio o finale) un numero di giocatori diverso da una potenza di due; è costituito da tanti tabelloni parziali, chiamati sezioni, quanti sono i giocatori da qualificare per il tabellone successivo ed è compilato secondo le norme che seguono:
 - ciascuna sezione del tabellone è compilata come se costituisse un tabellone separato, secondo le re-

- gole del tabellone di estrazione o di quello di selezione, comprese le regole degli aspèttiti e delle teste di serie;
- b) i giocatori sono divisi in ugual numero nelle sezioni, assegnando per sorteggio gli eventuali resti, cosicchè ogni sezione abbia lo stesso numero di giocatori, con la differenza di una o due unità;
 - c) per ciascuna sezione il Giudice arbitro sceglie una o più teste di serie, ma in numero uguale in ogni sezione; nel caso di più teste di serie, l'accoppiamento in ciascuna sezione è fatto considerando le singole sezioni come parti di un unico tabellone (c.d. inserimento a serpentina; v. allegato n. 3);
 - d) i qualificati uscenti sono inseriti nelle posizioni loro riservate per sorteggio nel tabellone finale od in quello successivo intermedio, ma in questi casi due qualificati non possono incontrarsi tra loro al primo turno.
2. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 23 – Aspèttiti, conclusione dei tabelloni intermedi e prove di consolazione

1. Aspèttiti:
 - a) gli aspèttiti (o giocatori in aspèttito) sono i giocatori ammessi a giocare in un tabellone iniziando da un turno successivo al primo (o pre-turno);
 - b) se il numero dei partecipanti ad un tabellone è pari ad una potenza del due (e quindi alla dimensione del tabellone), non ci sono aspèttiti;
 - c) in caso contrario, gli aspèttiti sono pari alla differenza tra il numero dei partecipanti e la potenza del due immediatamente superiore (o l'equivalente dimensione del tabellone);
 - d) se il numero degli aspèttiti è inferiore al numero delle teste di serie, sono le prime teste di serie ad essere poste in posizione di aspèttito;
 - e) se il numero degli aspèttiti è superiore alle teste di serie, i posti degli aspèttiti non teste di serie sono determinati come se si trattasse di teste di serie;
 - f) in assenza di teste di serie (tabelloni per non classificati), i posti degli aspèttiti sono determinati come se si trattasse di teste di serie.
2. Conclusione dei tabelloni intermedi:
 - a) nel programma regolamento della manifestazione può essere prevista la conclusione di uno o più tabelloni intermedi, con i qualificati uscenti del tabellone; in tal caso il Giudice arbitro redige un tabellone di estrazione in cui sono inclusi i soli giocatori che accettano di partecipare alla conclusione;
 - b) la conclusione si disputa con almeno due giocatori, tuttavia, ai fini della compilazione delle classifiche, il punteggio previsto eventualmente per il vincitore della sezione intermedia viene comunque assegnato anche all'unico giocatore che abbia accettato di disputare la conclusione della sezione.
3. Prove di consolazione:
 - a) l'organizzatore della manifestazione può far disputare una o più prove di consolazione riservate ai giocatori sconfitti nella prova principale, indicando nel programma regolamento i criteri di ammissione a tali prove di consolazione;
 - b) la partecipazione alle prove di consolazione non è obbligatoria ed i tabelloni relativi sono compilati tenendo conto dei soli giocatori che hanno confermato la loro partecipazione;
 - c) ciascun giocatore sconfitto nella prova principale può prendere parte ad una sola prova di consolazione.
4. Se sono previsti premi per la conclusione dei tabelloni intermedi e per le prove di consolazione, il valore del primo premio deve essere inferiore a quello dell'ultimo premio della gara principale; nelle gare giovanili i premi possono essere determinati solo in natura.

Articolo 24 – Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti

1. Nelle competizioni in cui è adottata la formula ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti, il tabellone è compilato come da schema in Allegato n. 4 al presente regolamento; ciascun giocatore viene eliminato dalla gara ove abbia perduto due incontri, uno nel tabellone dei vincenti ed uno in quello dei perdenti.
2. I perdenti sono inclusi nel tabellone dei perdenti nelle posizioni indicate nello schema con la numerazione relativa agli incontri del tabellone dei vincenti.
3. L'incontro di finale è disputato tra i vincitori dei due tabelloni; tuttavia, ove l'incontro sia vinto dal vincitore del tabellone dei perdenti, si disputa un secondo incontro di finale, il cui vincitore si aggiudica

la gara.

Articolo 25 - Perdente fortunato (lucky loser)

1. La presente regola si applica esclusivamente alle competizioni individuali che prevedano un unico tabellone di qualificazione per designare i qualificati al tabellone finale.
2. I perdenti fortunati sono coloro che hanno perso nel turno finale delle qualificazioni o, se sono richiesti più perdenti fortunati, coloro che hanno perso nel turno o nei turni precedenti al turno finale delle qualificazioni.
3. La priorità di scelta dei perdenti fortunati deve essere basata sulla loro classifica federale usata per la designazione delle teste di serie; cioè il perdente fortunato con la più alta classifica è il primo ad essere inserito nel tabellone. A parità di classifica, l'ordine viene determinato per sorteggio.
4. Un perdente fortunato può essere inserito, come sostituto di un giocatore che non si sia presentato o che sia stato escluso per ritardo, se:
 - a) si presenta al Giudice arbitro e sottoscrive la lista di presenza almeno trenta minuti prima del primo incontro di ciascun giorno;
 - b) è pronto per giocare entro cinque minuti dalla notifica della defezione.
5. Se il primo perdente fortunato, avente diritto, non è disponibile per giocare, è posto in fondo all'elenco dei perdenti fortunati dello stesso turno in cui perse.

Articolo 26 - Sostituzioni

1. Il tabellone, dopo la sua compilazione e fino a quando è possibile, può essere modificato solo per la sostituzione di un giocatore rinunciatario, alle seguenti condizioni:
 - a) se il giocatore rinunciatario non è una testa di serie, può essere sostituito da un giocatore di pari classifica o, eccezionalmente, di classifica inferiore, purché siano rispettate tutte le regole di redazione del tabellone;
 - b) se il giocatore rinunciatario è una testa di serie, può essere sostituito da un giocatore il cui inserimento non modifichi l'ordine delle teste di serie;
 - c) in nessun caso il giocatore in sostituzione può aver già preso parte alla manifestazione.
2. Il tabellone finale, dopo l'affissione, deve essere rifatto, a condizione che nessun incontro sia iniziato, nei casi seguenti:
 - a) per il ritiro di una delle due prime teste di serie;
 - b) per il ritiro di più di un quarto del numero totale delle teste di serie.

Articolo 27 - Gironi

1. I gironi possono essere semplici o completi e ciascuno può comprendere un numero di giocatori uguale, con la differenza massima di un'unità rispetto agli altri.
2. Nel girone semplice ogni concorrente (giocatore o squadra) incontra tutti gli altri una sola volta. Il numero degli incontri è dato dalla seguente formula (dove "n" è il numero dei concorrenti):

$$\frac{n(n-1)}{2}$$
3. Nel girone completo ogni concorrente incontra tutti gli altri due volte (andata e ritorno). Se si tratta di gara a squadre che si gioca sui campi degli affiliati partecipanti, ogni squadra incontra le altre una volta sul proprio campo ed una sul campo avverso. Il numero complessivo degli incontri è dato dalla formula:

$$n(n-1)$$
4. L'ordine di svolgimento degli incontri è quello indicato nella tabella in Allegato n. 5 al presente regolamento, ma se alla gara partecipano giocatori o squadre di uno stesso affiliato gli incontri fra questi devono svolgersi prima degli altri.
5. Se la manifestazione è organizzata con una serie di gironi i cui vincitori sono ammessi ad una successiva fase, sia a girone sia ad eliminazione diretta, tutti i giocatori aventi pari classifica debbono entrare in gara nella stessa fase; i gironi di una stessa fase, inoltre, possono comprendere solo giocatori aventi una differenza di classifica non superiore a quattro gruppi consecutivi.
6. I giocatori aventi la migliore classifica sono ripartiti nei gironi con le stesse regole delle teste di serie nei tabelloni a sezioni; gli altri giocatori sono ripartiti nei gironi onde ottenere il migliore equilibrio

- tra tutti.
7. Se i gironi devono determinare gli ammessi ad una successiva fase a girone, solo il vincitore di ciascun girone può essere qualificato; la ripartizione dei qualificati nei gironi successivi è fatta per sorteggio, in modo che ogni girone riceva lo stesso numero di qualificati, con la differenza massima di una o due unità.
 8. Se i gironi devono determinare gli ammessi ad una successiva fase a tabellone, uno o due giocatori per ciascun girone possono essere qualificati (solo il vincitore nel caso di ammissione ad un tabellone finale); in particolare, se i gironi non hanno lo stesso numero di partecipanti, quelli con il numero più basso qualificano un solo giocatore, quelli con il numero più elevato possono qualificarne uno o due.
 9. I qualificati ad un tabellone ad eliminazione diretta non possono incontrarsi tra loro al primo turno e, se il tabellone è finale, questo va compilato con le regole del tabellone di estrazione a sorteggio integrale, tenendo conto solo della classifica dei giocatori.
 10. La classifica del girone è definita con l'attribuzione:
 - a) di due punti per ogni incontro vinto, anche per rinuncia od abbandono dell'avversario;
 - b) di un punto per ogni incontro giocato e perso;
 - c) di zero punti per ogni incontro perso per rinuncia od abbandono.
 11. Se due o più concorrenti hanno concluso il girone alla pari, la vittoria è assegnata tenendo conto per tutte le partite del girone, nell'ordine:
 - a) del numero di incontri individuali vinti;
 - b) della maggior differenza tra partite vinte e partite perse (per le vittorie ottenute per rinuncia, si considerano 1,5 partite vinte);
 - c) della maggior differenza tra giochi vinti e giochi persi (per le vittorie ottenute per rinuncia, si considerano 5 giochi vinti a zero);
 - d) della vittoria nell'incontro diretto;
 - e) del risultato di un sorteggio.
 12. Nei casi di vittoria per abbandono, ai fini dello scioglimento della parità, vengono attribuiti al vincitore tutti i giochi che rimanevano da giocare al momento dell'interruzione dell'incontro.
 13. Queste norme si applicano anche alle manifestazioni a squadre, mentre per i Campionati nazionali a squadre si applicano le norme del relativo Regolamento.

Articolo 28 - Ordine di gioco giornaliero

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

Articolo 29 - Numero massimo di incontri – Riposi

1. Per la compilazione dell'ordine di gioco, si osservano i limiti che seguono.
2. Un giocatore può essere chiamato a disputare un massimo di tre incontri al giorno, dei quali non più di due in mezza giornata; tale limite è ridotto a due incontri (uno in mezza giornata), se si tratta di singoli.
3. Agli effetti delle limitazioni innanzi indicate, un incontro interrotto nella giornata precedente, che richieda per la conclusione la disputa di più di 14 (quattordici) giochi, vale come un incontro intero.
4. Se si adottano metodi di punteggio ridotto nello svolgimento delle gare, i limiti sopra indicati sono tutti aumentati di un'unità.
5. Il giocatore che in un torneo o in più tornei che si svolgono contemporaneamente nello stesso impianto, partecipi a più di due gare di singolare ovvero abbia chiesto ed ottenuto di iniziare la partecipazione in ritardo o di giocare in orari particolari o limitati ovvero, interpellato dal Giudice arbitro, abbia accettato di disputare un numero di incontri superiore ai limiti di cui sopra, non può chiedere l'applicazione delle norme limitative.
6. Per il riposo:
 - a) tra un incontro e l'altro spettano al giocatore almeno trenta minuti;
 - b) per i soli incontri di singolare dei settori veterani (esclusi gli over 35), spettano dieci minuti dopo la seconda partita.
7. Nel caso di attività qualificata come non agonistica, in ogni giornata, ciascun giocatore non può disputare più di due incontri (uno in mezza giornata), sia di singolare sia di doppio; tra i due incontri, spettano al giocatore almeno due ore di riposo.
8. Agli effetti della presente disposizione, per "mezza giornata" si intende ciascuno dei periodi di tempo delimitati come segue:
 - a) mattino: dalle ore 8.30 alle ore 13.30;
 - b) pomeriggio: dalle ore 13.31 alle ore 18.30;
 - c) sera: dalle ore 18.31 alle ore 23.30.

Articolo 30 - Ritardo nel presentarsi in campo

1. Il concorrente che non si presenta in campo all'ora stabilita, pronto per giocare, è dichiarato perdente dal Giudice arbitro ed è escluso dalla gara, se si tratta di una competizione individuale ad eliminazione diretta, salvo quanto previsto dal successivo articolo sulla puntualità.
2. Il Giudice arbitro può, tuttavia, in casi di comprovata forza maggiore, fissare nuovamente l'incontro; in casi eccezionali, il giocatore ritardatario può del pari essere ammesso a disputare l'incontro, salva l'adozione eventuale di provvedimenti disciplinari.

Articolo 31 - Incontri interrotti

1. Un incontro individuale inizia ufficialmente quando viene colpita la prima palla di battuta, indipendentemente dal suo esito.
2. I concorrenti non possono interrompere un incontro senza il consenso del Giudice arbitro o dell'Arbitro.
3. Dopo l'interruzione, la ripresa avviene non appena possibile, di regola con precedenza sugli altri incontri, nel giorno stesso o in quello successivo, con il punteggio e la posizione che ogni concorrente aveva al momento dell'interruzione; peraltro, se la continuazione deve essere rinviata al giorno successivo, i concorrenti possono, d'accordo e con il consenso del Giudice arbitro, ricominciare l'intero incontro.
4. Alla ripresa dell'incontro interrotto la durata del palleggio è la seguente:
 - a) interruzione fino a dieci minuti: nessun palleggio;
 - b) interruzione da dieci a venti minuti: tre minuti di palleggio;
 - c) interruzione oltre i venti minuti: cinque minuti di palleggio.
5. Se, per causa di forza maggiore, la continuazione dell'incontro interrotto si disputa su un campo con superficie diversa, è consentito il palleggio di cinque minuti, indipendentemente dalla durata dell'interruzione.

Articolo 32 – Arbitraggio

1. Il Consiglio federale, su proposta del settore arbitrale, determina periodicamente per quali competizioni individuali ed in quali limiti è obbligatoria la designazione di Arbitri.
2. Se difettano o vengono a mancare gli Arbitri designati e altri giudici, il Giudice arbitro può affidare l'incarico ai concorrenti; può anche stabilire che il vincitore di un incontro sia automaticamente designato come arbitro per l'incontro seguente sullo stesso campo.
3. I concorrenti sono tenuti ad arbitrare un incontro al giorno.
4. In caso di rifiuto ingiustificato o di inadempienza all'impegno assunto, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
5. Quando l'incontro è comunque disputato senza l'Arbitro, si applica il Codice di arbitraggio senza arbitro, in Allegato n. 6 al presente regolamento, mentre nell'Allegato n. 7 sono riportate le istruzioni per la compilazione del foglio di arbitraggio.

CAPO IV

DIREZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 33 – Compiti del Giudice arbitro o del Direttore di gara

1. Tutte le gare autorizzate devono essere dirette da un Giudice arbitro, se agonistiche, o da un Direttore di gara, se non agonistiche, nominati dal competente organo di settore.
2. Il Giudice arbitro o il Direttore di gara assumono la responsabilità della manifestazione ed in particolare:
 - a) dirigono la manifestazione, con i compiti e le funzioni previste nei regolamenti federali, assicurando la loro presenza continuativa sui campi per tutta la sua durata;
 - b) applicano le modalità di disputa degli incontri fissate dal programma-regolamento della manifestazione, segnalando tempestivamente all'organo che lo ha approvato ogni previsione contraria a norme imperative non derogabili;
 - c) provvedono alla compilazione del tabellone, alla formazione dei gironi ed alla designazione delle teste di serie;
 - d) mantengono la disciplina della manifestazione;
 - e) adottano i provvedimenti disciplinari nell'ambito della manifestazione;
 - f) compilano il referto arbitrale;
 - g) compilano il rapporto disciplinare e lo consegnano come per il referto arbitrale.
3. Gli affiliati, all'atto dell'affiliazione o della riaffiliazione, dell'iscrizione ad un Campionato a squadre o della richiesta di autorizzazione di una manifestazione individuale, devono indicare nel modulo la disponibilità di ufficiali di gara.
4. Il Giudice arbitro e il Direttore di gara non possono gareggiare nella manifestazione per la quale sono incaricati.

Articolo 34 - Referto arbitrale

1. Il Giudice arbitro (o il Direttore di gara, nelle manifestazioni non agonistiche) è tenuto a redigere, sui moduli predisposti dalla F.I.T., cartacei o telematici, il referto arbitrale contenente una sommaria descrizione della manifestazione, i risultati finali, il numero e la designazione delle teste di serie, le note sugli arbitraggi, gli estremi dei provvedimenti adottati o proposti (fermo restando l'obbligo della segnalazione immediata), le note sull'organizzazione ed il riepilogo delle tasse riscosse.
2. Al referto vanno allegati:
 - a) l'elenco alfabetico degli iscritti, con l'indicazione della classifica, del numero della tessera federale, dell'affiliato di appartenenza e delle quote F.I.T. dovute dal Comitato organizzatore;
 - b) l'importo delle tasse eventualmente riscosse;
 - c) i tabelloni delle gare;
 - d) le eventuali dichiarazioni liberatorie;
 - e) l'eventuale rapporto disciplinare;
 - f) l'eventuale giustificazione dei concorrenti assenti;

- g) una copia del programma-regolamento inviato agli affiliati.
- 3. La documentazione di cui ai precedenti punti a) e c) deve essere approntata dall'affiliato organizzatore e consegnata, al termine della manifestazione, al Giudice arbitro, che la controlla e la sottoscrive.
- 4. Il referto arbitrale e gli allegati devono essere inviati, in forma cartacea o, se possibile, in via telematica, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, al Comitato regionale competente, anche tramite i fiduciari territoriali, ove esistenti.
- 5. Se si tratta di manifestazioni approvate dalla F.I.T., il referto arbitrale deve essere redatto ed inviato in duplice copia.

Articolo 35 - Rapporto disciplinare

- 1. Il Giudice arbitro è tenuto a redigere il rapporto sugli eventuali provvedimenti disciplinari adottati e sulle eventuali infrazioni rilevate, con l'indicazione, in entrambi i casi, se è stata effettuata o meno la contestazione dell'addebito.
- 2. Il rapporto comprende anche l'indicazione:
 - a) delle sanzioni che il Giudice arbitro non ha potuto adottare per assenza del giocatore interessato;
 - b) delle sanzioni non di competenza del Giudice arbitro, la cui adozione viene proposta alla valutazione degli organi di giustizia.
- 3. Il rapporto del Giudice arbitro va inviato, in giornata, al Giudice sportivo competente.

Articolo 36 - Verbale di gara

- 1. L'affiliato organizzatore deve redigere, sui moduli predisposti dalla F.I.T., cartacei o telematici, il verbale di gara, consistente in un rendiconto della manifestazione.
- 2. Il verbale, con gli eventuali allegati, deve essere inviato, nel termine di cinque giorni dalla conclusione della manifestazione, in forma cartacea o, se possibile, in via telematica, al Comitato regionale competente, anche tramite i fiduciari territoriali, ove esistenti.
- 3. Al verbale devono essere allegati:
 - a) la distinta dei rimborsi di ogni genere eventualmente versati ai giocatori;
 - b) l'importo delle quote F.I.T.;
 - c) la tassa di chiusura del torneo.
- 4. L'importo della tassa di chiusura è ridotto:
 - a) del 50% se il verbale con tutti gli allegati è inviato tra il sesto ed il decimo giorno dalla conclusione della manifestazione;
 - b) del 100% se il verbale con tutti gli allegati è inviato entro il quinto giorno dalla conclusione della manifestazione.
- 5. Il mancato invio nei termini sopra indicati del verbale di gara con tutti gli allegati e l'importo della tassa di chiusura nella misura prevista costituisce infrazione disciplinare.

CAPO V

CODICE DI CONDOTTA

Articolo 37 - Scopo ed applicazione

- 1. Lo scopo di questo Codice è di assicurare una conduzione uniforme delle manifestazioni ufficiali ed una condotta corretta nel gioco, agonistico o non agonistico; i giocatori impegnati in una manifestazione, sia quando sono in campo, sia quando si trovano nell'area in cui si svolge la manifestazione, sono soggetti alle norme contenute nel presente Codice oltre a quelle degli altri regolamenti della F.I.T.

Articolo 38 - Puntualità

- 1. L'orario ufficiale è quello dato dall'orologio del Giudice arbitro.
- 2. Al loro primo incontro della competizione i concorrenti devono esibire la tessera federale al Giudice arbitro, presentandosi almeno dieci minuti prima dell'orario fissato per l'incontro.

3. Il giocatore che non sia pronto per giocare all'orario stabilito dal Giudice arbitro, ovvero al momento in cui il suo incontro viene chiamato, viene escluso dalla gara; se il ritardo del giocatore non supera i dieci minuti, quando la sua eliminazione sia di grave detrimento per il torneo, può essere ammesso a giocare a discrezione del Giudice arbitro. In tale seconda ipotesi, il Giudice arbitro infligge al giocatore il provvedimento dell'ammonizione.

Articolo 39 - Assenza - Ritiro

1. Il giocatore che, iscritto ad una manifestazione, non si presenti ovvero si ritiri dopo la chiusura delle iscrizioni, senza giustificato motivo, viene sottoposto a procedimento disciplinare.
2. Costituiscono aggravanti:
 - a) l'essere testa di serie;
 - b) la partecipazione contemporanea ad altra manifestazione individuale.
3. Il giocatore che non disputa la semifinale o la finale di un torneo individuale, ancorché per prendere parte ad un incontro di un Campionato nazionale o di altra manifestazione a squadre, è sottoposto a procedimento disciplinare per ritiro ingiustificato.

Articolo 40 – Abbigliamento ed equipaggiamento

1. Il giocatore deve vestire e presentarsi per giocare indossando una tenuta da gioco pulita e decorosa.
2. Durante un incontro (incluso il palleggio preliminare) non si possono indossare bluse, calzoncini da ginnastica, camicie, T-shirts o altro abbigliamento improprio.
3. Durante il palleggio preliminare, il giocatore può indossare la tuta o altro abbigliamento idoneo per il riscaldamento, purché conforme alle disposizioni di questo Codice. Questo abbigliamento per il riscaldamento può essere indossato durante l'incontro solo con il permesso del Giudice arbitro.
4. Le scarpe devono avere una suola tale da non arrecare danno alla superficie di gioco.
5. I compagni di doppio devono indossare una tenuta di colore simile.
6. Le scritte pubblicitarie consentite sull'abbigliamento e l'equipaggiamento di un giocatore, durante gli incontri, le conferenze-stampa e le cerimonie del torneo, sono le seguenti:
 - a) magliette, maglioni e giacche.
 - maniche: una denominazione commerciale (non quella di fabbrica) su ogni manica, che non sia superiore a 19,5 cm² più un marchio di fabbrica su ogni manica, che non sia superiore a 52 cm²; all'interno dei 52 cm² se vi è una scritta del marchio, non deve superare i 26 cm²; nel caso di abbigliamento senza maniche, le due denominazioni commerciali, non superiori a 19,5 cm², possono essere messe sulla parte anteriore dell'abbigliamento
 - sul davanti o sul retro o sul colletto: due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm² od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm²;
 - b) calzoncini e gonne.
 - due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm² od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm²;
 - i calzoncini scaldamuscoli possono avere un solo marchio di fabbrica non superiore a 13 cm²;
 - c) calzini e scarpe: un marchio di fabbrica per ogni calzino e per ogni scarpa; il marchio su ciascun calzino deve essere al massimo di 13 cm²;
 - d) racchetta: marchi di fabbrica del costruttore della racchetta o delle corde sulle corde;
 - e) berretto, fascetta per il capo, polsino: un marchio di fabbrica non superiore a 13 cm²;
 - f) borse, asciugamani ed altri equipaggiamenti od accessori: marchi di fabbrica dei costruttori degli equipaggiamenti su ciascun capo più due distinte denominazioni commerciali su una borsa, che non siano ciascuno superiore a 26 cm².
7. La denominazione ufficiale dell'affiliato, sia letterale sia in forma grafica, non costituisce pubblicità e:
 - a) nelle competizioni individuali, deve essere contenuta nelle dimensioni e nelle posizioni indicate per le scritte pubblicitarie, in aggiunta a quest'ultime;
 - b) nelle competizioni a squadre, apposta una sola volta per ciascun capo di abbigliamento, non è soggetta alle limitazioni sopra indicate.
8. I dubbi circa la regolarità di un capo di abbigliamento o di equipaggiamento devono essere risolti prima dell'inizio del gioco dall'Arbitro o dal Giudice arbitro, che possono ordinare di cambiare l'abbi-

gliamento o l'equipaggiamento; se non vi ha provveduto l'Arbitro, il Giudice arbitro ha facoltà di intervento in qualunque momento dell'incontro.

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

Articolo 41 - Palleggio preliminare

1. Dopo il palleggio preliminare, della durata di cinque minuti, a cui i giocatori sono tenuti nel rispetto delle esigenze di riscaldamento degli avversari, l'Arbitro ordina di iniziare il gioco, che deve essere continuo secondo quanto stabilito dalle Regole di gioco.
2. Il giocatore, che non inizia il gioco entro venti secondi, è soggetto all'applicazione delle violazioni di tempo e dello schema di punteggio penalizzato.

Articolo 42 - Gioco continuo – Violazioni di tempo

1. All'ordine dell'Arbitro, dopo il termine del palleggio preliminare, i giocatori devono iniziare a giocare. Il gioco deve essere continuo ed il giocatore non può differire il gioco senza motivo, per alcuna ragione, inclusa la perdita di efficienza fisica.
2. Possono passare al massimo venti secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del punto successivo. Se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
3. Quando si cambia lato del campo, possono trascorrere al massimo novanta secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine del gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del gioco successivo. Se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio. Dopo il primo gioco di ogni partita e al tie-break i giocatori devono cambiare lato del campo senza alcuna sosta.
4. Al termine di ogni partita, indipendentemente dal punteggio, vi è il riposo di centoventi secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine della partita al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta della partita successiva. Se al termine della partita la somma dei giochi è pari, non si cambia lato del campo fino al termine del primo gioco della partita successiva.
5. Il ribattitore deve giocare secondo il ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto a battere.
6. La prima violazione di tempo riferita al contenuto di questo articolo è punita con un avvertimento ed ogni successiva non consecutiva con la perdita di un punto.
7. Il giocatore non può ricevere penalità, per violazioni di tempo, una di seguito all'altra, perché dilazioni consecutive devono essere penalizzate come violazioni del Codice, a meno che non vi sia stato un cambio di campo.
8. Quando l'infrazione è dovuta a perdita di efficienza fisica, incidente o altra condizione di rilevanza medica, rifiuto di riprendere il gioco o mancato ritorno in campo al termine del tempo concesso, a questa perdita di tempo, quale violazione del Codice di condotta, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

Articolo 43 - Massimo impegno

1. I giocatori si devono impegnare al massimo delle loro possibilità per vincere l'incontro.
2. Ogni infrazione di questa norma comporta l'applicazione, da parte dell'Arbitro, dello schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

Articolo 44 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori

1. Salva la facoltà di cui al successivo comma, il giocatore non può ricevere istruzioni durante l'incontro; è istruzione al giocatore qualunque tipo di comunicazione, udibile o visibile.
2. Nei tornei individuali giovanili, dall'under 10 all'under 16, i giocatori hanno la facoltà di ricevere istruzioni, all'interno del campo, dal loro maestro o tecnico nazionale durante il riposo intercorrente alla

fine di ogni partita. Tale facoltà è concessa previo versamento della relativa quota federale al Giudice arbitro prima dell'inizio dell'incontro.

3. Il giocatore si deve fare anche carico di proibire, nell'ambito del torneo, al proprio istruttore di commettere oscenità verbali o gestuali, offese verbali o fisiche ad un Ufficiale di gara, all'avversario, agli spettatori o alle altre persone e di dare, fare, emettere, autorizzare o sottoscrivere qualunque affermazione pubblica che ha o potrebbe avere un effetto pregiudizievole o dannoso all'interesse del torneo o dei suoi Ufficiali di gara.
4. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
5. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento e può ordinare all'istruttore di lasciare il luogo dell'incontro o del torneo; se l'istruttore non rispetta l'ordine, il giocatore interessato viene espulso dal torneo.
6. Ai fini di questa regola, per istruttore si intende sia il rappresentante, sia chiunque (tecnico, allenatore o altro) è collegato al giocatore.

Articolo 45 - Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento

1. I giocatori, durante una gara (compreso il palleggio preliminare), non devono colpire, calciare oppure lanciare, con violenza, in collera o in modo pericoloso, le palle, la racchetta od altro equipaggiamento, a meno che ciò non avvenga nel logico sviluppo di un punto.
2. Ogni infrazione a questa norma comporta l'applicazione dello schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Sono violazioni di palla il colpirla in modo da farla uscire dalla recinzione del campo, il colpirla pericolosamente o senza attenzione dentro il campo, senza tener conto delle conseguenze.
5. Sono violazioni che riguardano la racchetta o l'equipaggiamento il rompere o danneggiare intenzionalmente, pericolosamente e violentemente la racchetta o l'equipaggiamento oppure colpire con rabbia, intenzionalmente e violentemente, il campo, la sedia dell'Arbitro oppure gli altri arredi permanenti.

Articolo 46 - Parole e gesti osceni - Abusi verbali

1. I giocatori non devono dire parole oscene e fare gesti osceni e abbandonarsi ad abusi verbali nell'ambito della manifestazione; se tale infrazione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), al giocatore viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
2. Inoltre, in circostanze flagranti e particolarmente dannose al torneo, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
3. Per parole oscene si intendono quelle che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrarie alla pubblica decenza, pronunciate ad alta voce, in modo da essere udite dall'Arbitro o dagli spettatori o dai Giudici di linea o dai raccattapalle.
4. Per gesti osceni si intendono i segni fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrari alla pubblica decenza.
5. Per abusi verbali si intendono la bestemmia, il turpiloquio, l'imprecazione ed ogni altro tipo di intemperanza.

Articolo 47 - Offese verbali

1. I giocatori, nell'ambito della manifestazione, non devono usare espressioni offensive nei confronti degli Ufficiali di gara, degli avversari, degli spettatori o di altre persone.
2. Se tale infrazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Per offese verbali si intendono le affermazioni, indirizzate ad un Ufficiale di gara, all'avversario, ad uno spettatore o ad altre persone, che indichino disonestà, disprezzo, insulti o che siano altrimenti offensive.

Articolo 48 - Aggressione

1. I giocatori non devono mai aggredire fisicamente l'Ufficiale di gara, l'avversario, lo spettatore od

- altra persona, nell'ambito della manifestazione.
2. Se tale aggressione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
 3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro adotta i provvedimenti previsti dal presente Regolamento ed invia rapporto al Giudice sportivo per i provvedimenti di competenza.
 4. Per aggressione fisica si intende l'atto che porta al contatto fisico non consentito con l'Ufficiale di gara, con l'avversario, con lo spettatore o con qualunque altra persona.

Articolo 49 - Abbandono del campo

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

Articolo 50 – Mancato completamento dell'incontro

1. Il giocatore deve portare a termine l'incontro a meno che sia impossibilitato a farlo.
2. Il giocatore che non completa l'incontro viene espulso dalla manifestazione e, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

Articolo 51 – Doppio

1. Gli avvertimenti, le penalità di punti e di giochi o l'espulsione in applicazione del Codice di condotta sono irrogati alla coppia e non al singolo giocatore.
2. La sanzione per abbigliamento non di colore simile è irrogata alla coppia.
3. Le sanzioni per tutte le altre infrazioni sono irrogate solo nei confronti del giocatore che le ha commesse, a meno che non le abbiano commesse entrambi.

Articolo 52 - Premiazione

1. I giocatori che partecipano alle finali di una manifestazione, a richiesta dell'affiliato organizzatore, devono presenziare alla cerimonia finale di premiazione, se viene effettuata alla fine dell'incontro.
2. L'infrazione a questa norma è punita con la confisca, totale o parziale, dei premi.

Articolo 53 - Comportamento antisportivo

1. I giocatori si devono comportare in modo sportivo e rispettare l'autorità degli Ufficiali di gara, i diritti degli avversari, degli spettatori e degli altri.
2. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Per comportamento antisportivo si intende ogni condotta scorretta, che sia valutata dal Giudice arbitro o dall'Arbitro offensiva o di danno allo sport e che non sia espressamente contemplata negli articoli precedenti del presente Codice.

Articolo 54 - Punteggio penalizzato per violazioni del Codice

1. Lo schema di punteggio penalizzato, da applicare per le infrazioni descritte negli articoli precedenti, con eccezione delle violazioni di tempo, è il seguente:
prima infrazioneavvertimento;
seconda infrazione.....punto all'avversario;
terza infrazione e successive.....gioco all'avversario.
2. Dopo la terza infrazione, il Giudice arbitro decide se ogni successiva violazione costituisce motivo di espulsione.
3. Le penalizzazioni vengono inflitte dall'Arbitro; quando non vi provveda, il Giudice arbitro deve ordinarne all'Arbitro l'applicazione.
4. Quando l'incontro è diretto da un arbitro non iscritto nell'Albo (compresa l'adozione del Codice di arbitraggio senza arbitro) e questi non provveda all'applicazione del punteggio penalizzato, il Giudice

arbitro vi provvede autonomamente.

CAPO VI PREMI E RIMBORSI

Articolo 55 - Premi - Generalità

1. La dotazione dei premi per le singole prove di una competizione è stabilita dall'affiliato organizzatore entro i massimali annualmente stabiliti dal Consiglio federale. Nel programma della manifestazione devono essere chiaramente indicati i premi in palio.
2. Ogni premio indicato nel programma deve essere assegnato qualunque sia il numero degli iscritti, a meno che non sia espressamente richiesto un numero minimo di iscritti o di partecipanti per ciascuna prova; per la conclusione delle sezioni o dei tabellone intermedi, l'assegnazione avviene solo se sia stato disputato o programmato almeno un incontro. Questa disposizione si applica anche per le coppe e i premi poliennali, salva diversa statuizione contraria del relativo regolamento.
3. La consegna dei premi avviene al termine della competizione oppure a conclusione di ogni singola gara. La consegna può essere sospesa, in tutto o in parte, dal Giudice arbitro, se pendono reclami sui quali egli non possa decidere definitivamente.
4. Il concorrente escluso da una gara o espulso o che abbandona una o più gare o che si ritira dal campo senza giustificato motivo perde il diritto ai premi eventualmente già conseguiti, salvo che si tratti di abbandono causato dal prolungarsi della manifestazione oltre il termine indicato nel programma-regolamento, senza che sia stato raggiunto l'accordo previsto per il superamento del termine.
5. I premi, poliennali o no, non possono essere, di regola, intitolati a persone viventi; in ogni caso la denominazione deve essere preventivamente approvata dalla F.I.T.

Articolo 56 - Coppe e premi poliennali

1. Le coppe e i premi poliennali di una determinata prova, da aggiudicare al concorrente che vince detta prova un determinato numero di volte, consecutive o no, devono essere chiaramente indicati nel programma della manifestazione.
2. Le modalità di assegnazione di una coppa o di un premio poliennali possono essere fissate dal donatore con specifico regolamento, contenente l'indicazione approssimativa del valore della donazione.
3. Tale regolamento deve essere approvato dalla F.I.T. e non può essere modificato prima della definitiva aggiudicazione della coppa o del premio, se non in casi eccezionali e con l'autorizzazione della F.I.T.

Articolo 57 - Trasmissione dei premi poliennali

1. Salvo che non sia diversamente stabilito nel programma-regolamento, il vincitore di un premio poliennale è autorizzato a tenerlo in suo possesso fino a quindici giorni prima della disputa successiva, purché rilasci all'affiliato organizzatore regolare ricevuta.
2. Il detentore che non riconsegna il premio deve rimborsarne il valore all'affiliato organizzatore e può essere sottoposto a procedimento disciplinare.
3. L'affiliato organizzatore deve provvedere a fare incidere sul premio il nome del vincitore di ogni singola disputa fino alla sua definitiva assegnazione.
4. Nel caso in cui un premio poliennale non sia messo in palio per due anni consecutivi, esso è devoluto alla F.I.T. che stabilisce le modalità di un'eventuale successiva aggiudicazione.

Articolo 58 - Competizioni interrotte

1. Quando una competizione, esclusi i Campionati nazionali individuali, non può concludersi nel termine fissato dal programma-regolamento e non sia possibile raggiungere l'accordo previsto per il superamento del termine, l'assegnazione dei premi in palio è regolata dalle seguenti disposizioni:
 - a) nelle gare giunte alle semifinali, il montepremi viene diviso in parti uguali fra i concorrenti rimasti

- in gara. I premi indivisibili (coppe, trofei, targhe, ecc.) sono sorteggiati dal Giudice arbitro fra i pre-detti concorrenti, salvo che si tratti di premi poliennali che non vengono assegnati, ritenendosi che l'edizione della competizione non abbia avuto vincitori;
- b) nelle gare non pervenute alle semifinali, il montepremi viene incamerato dall'affiliato organizzatore.

Articolo 59 - Rimborsi di spese ai concorrenti

1. I concorrenti possono ricevere rimborsi di spese di soggiorno e di viaggio da parte dell'affiliato organizzatore della manifestazione.
2. Essi perdono tale diritto se abbandonano una o più gare o si ritirano dal campo senza giustificato motivo.

Articolo 60 - Rimborsi di spese agli Ufficiali di gara

1. Per ogni prestazione competono agli Ufficiali di gara iscritti nell'Albo i rimborsi delle spese nella misura stabilita dal Consiglio federale.
2. Per i tornei la richiesta di rimborso va inoltrata all'affiliato organizzatore.
3. L'Ufficiale di gara è tenuto a rilasciare quietanza liberatoria dell'avvenuto rimborso; in difetto, sono adottati provvedimenti disciplinari a carico dell'affiliato inadempiente.
4. Per ogni altra manifestazione, la richiesta di rimborso va inoltrata alla F.I.T.

CAPO VII

ORGANISMI AUSILIARI DI CONTROLLO REGOLAMENTARE E DISCIPLINARE

Articolo 61 - Organismi ausiliari di controllo regolamentare e disciplinare

1. Sono organismi ausiliari di controllo regolamentare e disciplinare:
 - a) il Giudice arbitro;
 - b) il Commissario di campo;
 - c) il Commissario di gara regionale;
 - d) il Commissario di gara nazionale.
2. Tali organismi controllano che l'attività federale, agonistica o no, sia svolta in conformità dello Statuto, dei Regolamenti federali, nonché dei provvedimenti e delle deliberazioni degli organi federali.
3. Detti organismi, dopo l'adozione delle decisioni di loro competenza, ove ne ravvisino la necessità, trasmettono gli atti alla procura federale per l'eventuale procedimento disciplinare.

Articolo 62 - Provvedimenti del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro adotta anche i seguenti provvedimenti, nell'ambito dei poteri di sua spettanza e con efficacia limitata alla manifestazione da lui diretta:
 - a) ammonizione;
 - b) esclusione dalla gara, che comporta la perdita dell'incontro in corso;
 - c) espulsione dalla manifestazione, che comporta, oltre alla perdita dell'incontro in corso, l'eliminazione dalle altre gare del torneo o l'inibizione a partecipare alle altre gare dell'incontro a squadre;
 - d) inibizione a svolgere le funzioni di capitano, che comporta il divieto di esercitare le proprie mansioni nel resto della manifestazione in corso o per una parte di essa;
 - e) perdita di uno o più incontri in un incontro intersociale, di singolare o di doppio, che consiste nell'attribuzione della vittoria all'avversario con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo;
 - f) perdita dell'incontro intersociale, che consiste nell'attribuzione della vittoria alla squadra avversaria con il massimo punteggio, qualunque sia stato il risultato effettivo.
2. Può sospendere l'assegnazione dei premi rimettendo al Giudice sportivo competente la decisione finale.
3. Nessuno dei suddetti provvedimenti può essere adottato se i fatti addebitati non sono stati prima contestati verbalmente all'interessato.

4. I provvedimenti del Giudice arbitro sono definitivi.
5. Il Giudice arbitro ha l'obbligo di redigere in giornata il rapporto sui provvedimenti adottati e sui fatti che li hanno determinati nonché sui fatti, comunque a lui noti, commessi in violazione delle norme federali.
6. Tale rapporto deve essere inviato, nello stesso giorno, al Giudice sportivo competente per eventuali ulteriori provvedimenti e deve contenere l'espressa menzione dell'avvenuta contestazione.

Articolo 63 - Decisioni del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro adotta tutte le decisioni ed i provvedimenti di natura non giurisdizionale necessari per la conduzione di una manifestazione federale:
 - a) sull'applicazione delle Regole di gioco;
 - b) in materia tecnica;
 - c) in altre materie.

Articolo 64 - Decisioni sull'applicazione delle Regole di gioco

1. Quando sorge incertezza o controversia circa l'applicazione delle Regole di gioco, previa sospensione del gioco, deve essere immediatamente interpellato il Giudice arbitro.
2. Tali controversie sono presentate verbalmente e senza alcuna formalità.
3. Il Giudice arbitro decide seduta stante e la sua decisione è definitiva.

Articolo 65 - Decisioni in materia tecnica

1. Per materia tecnica si intende ogni questione direttamente collegata allo svolgimento del gioco, come la legittimità di partecipazione dei giocatori, la compilazione dei tabelloni e dei gironi, gli orari di gioco, ecc.
2. Per questioni in materia tecnica deve essere presentato reclamo direttamente al Giudice arbitro, a pena di decadenza, entro trenta minuti dal momento in cui il reclamante ha avuto o avrebbe dovuto avere conoscenza del fatto che ha dato causa al reclamo.
3. Il reclamo va presentato per iscritto ed accompagnato, a pena di inammissibilità, dalla tassa federale.
4. Il Giudice arbitro decide immediatamente e, se accoglie il reclamo, adotta i provvedimenti del caso e restituisce la tassa versata; se lo respinge, ne dà immediata comunicazione scritta e motivata al reclamante e rimette alla F.I.T. reclamo, decisione e tassa incamerata.
5. Le decisioni del Giudice arbitro sono definitive.

Articolo 66 – Decisioni in altre materie

1. Per ogni altra eventuale questione in materia diversa da quella tecnica, il reclamo va presentato direttamente al Giudice arbitro, a pena di decadenza, entro trenta minuti dal fatto a cui si riferisce e comunque non oltre trenta minuti dal termine della manifestazione, se si riferisce a fatti avvenuti dopo il termine dell'incontro ovvero se si riferisce ad un fatto non temporalmente definibile.
2. Il reclamo va presentato per iscritto ed accompagnato, a pena di inammissibilità, dalla tassa federale.
3. Il Giudice arbitro adotta le sue decisioni come per quelle in materia tecnica.
4. Le decisioni del Giudice arbitro sono definitive.

Articolo 67 - Commissario di campo

1. Il Commissario di campo collabora con il Giudice arbitro in materia tecnica ed ha poteri autonomi d'intervento in materia disciplinare, in assenza del Giudice arbitro, al quale notifica i provvedimenti adottati perché ne faccia menzione nel suo rapporto.
2. Il Commissario di campo ha altresì potere autonomo per la segnalazione di infrazioni al Giudice sportivo competente.

Articolo 68 - Commissario di gara regionale

1. Il Commissario di gara regionale è nominato dal Consiglio federale, su proposta del Comitato regio-

- nale di competenza, e dura in carica un quadriennio olimpico.
2. Possono essere nominati uno o più supplenti.

Articolo 69 - Provvedimenti del Commissario di gara regionale

1. Il Commissario di gara regionale ha competenza nella regione di appartenenza per tutta l'attività agonistica a squadre che non sia riservata alla competenza funzionale del Commissario di gara nazionale, in merito a:
- posizione dei componenti delle squadre ammessi *sub judice* dal Giudice arbitro;
 - reclami relativi a posizione irregolare dei componenti di squadre non decisi dal Giudice arbitro (es. chi è già stato inserito in altra formazione nello stesso giorno o si è trasferito dalla squadra A alla squadra B e così di seguito, ecc.);
 - valutazione dei casi di forza maggiore, addotti dalle squadre a giustificazione di assenze;
 - determinazione della data per l'effettuazione della gara a squadre non disputata per motivi di forza maggiore nel giorno fissato o concordato per il recupero;
 - designazione del campo neutro e di quello per lo spareggio;
 - effettuazione del sorteggio in caso di parità al termine del girone eliminatorio;
 - spostamento di ora, inversione della sede degli incontri intersociali, su richiesta concordata delle parti, o cambiamento della sede o dei campi o delle palle prescelti per un Campionato, su richiesta motivata dell'affiliato ospitante;
 - designazione della data di effettuazione degli incontri intersociali non disputati per assenza del Giudice arbitro;
 - determinazione delle classifiche dei gironi sulla base dei risultati pervenuti, con l'applicazione delle eventuali penalizzazioni previste dal Regolamento;
 - reclami in materia tecnica che non siano di competenza del Giudice arbitro (es. compilazione di gironi o tabelloni, determinazione della sede, ecc.).
2. Per i casi di cui ai punti a), b), c) e j) interviene solamente su reclamo, a condizione che lo stesso sia stato presentato precedentemente al Giudice arbitro della manifestazione, salvo per il punto c).
3. Adotta il provvedimento della perdita dell'incontro intersociale.
4. Trasmette gli atti al Giudice sportivo territoriale per i provvedimenti di sua competenza.
5. Deferisce, nei casi di assenza senza giustificato motivo, l'affiliato responsabile al Giudice sportivo regionale.

Articolo 70 - Commissario di gara nazionale e suoi provvedimenti

1. Il Commissario di gara nazionale è nominato dal Consiglio federale e dura in carica un quadriennio olimpico.
2. Possono essere nominati uno o più supplenti.
3. Ha competenza funzionale relativamente al Campionato a squadre degli affiliati – serie A e B e tabellone nazionale di serie C - ed alle fasi nazionali dei Campionati a squadre giovanili e veterani.
4. Delibera su reclamo in merito alle stesse materie riservate al Commissario di gara regionale, adotta i medesimi provvedimenti e trasmette gli atti al Giudice sportivo nazionale per i provvedimenti di sua competenza.
5. Deferisce, nei casi di assenza senza giustificato motivo, l'affiliato responsabile al Giudice sportivo nazionale.

Articolo 71 - Reclami - Decisioni del Commissario di gara

1. Nei casi in cui:
- il Giudice arbitro abbia ammesso *sub judice* componenti di squadre;
 - sia stato presentato reclamo al Giudice arbitro di un incontro a squadre, entro il termine massimo di 30 minuti, sulla posizione irregolare di giocatori ed il Giudice arbitro non sia stato in grado di decidere sul reclamo stesso (nel qual caso viene restituita la tassa);
 - la squadra dichiarata assente abbia da addurre a giustificazione motivi di forza maggiore; gli interessati ad impugnare il risultato sancito dal Giudice arbitro devono, a pena di inammissibilità, entro le ore 14 del giorno successivo, spedire al Commissario di gara competente un vaglia telegrafico dell'importo della tassa reclamo contenente, nella causale, l'indicazione del Campionato, della giornata di

gara, delle squadre impegnate e dell'oggetto del reclamo; entro le ore 18 dello stesso giorno i reclamanti possono far pervenire, con qualsiasi mezzo, al Commissario di gara competente memorie difensive e documenti.

2. Il Commissario di gara decide entro il giorno successivo e telegraficamente ne dà notizia agli interessati ed al Giudice sportivo competente.
3. Se accoglie il reclamo, restituisce la tassa versata.
4. I provvedimenti del Commissario di gara sono definitivi.

Articolo 72 – Non modificabilità del risultato della gara

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

Articolo 73 - Sedi dei Commissari di gara

1. Hanno la propria sede:
 - a) il Commissario di gara regionale, presso il Comitato regionale competente;
 - b) il Commissario di gara nazionale, presso la F.I.T. in Roma.
2. Essi si avvalgono, per l'espletamento delle loro funzioni, delle strutture esistenti presso le singole sedi.

TITOLO II

ATTIVITÀ NON AGONISTICA

Articolo 74 - Ammissione dei giocatori

1. All'attività non agonistica sono ammessi i tesserati N.C. di qualunque settore di età, intendendosi per tali i tesserati che nell'anno precedente:
 - a) erano tesserati non agonisti;
 - b) erano tesserati agonisti e sono stati classificati N.C. per l'anno in corso;
 - c) non erano tesserati agonisti o non agonisti e che, ove avessero richiesto la tessera agonistica, sarebbero stati classificati N.C.
2. Il tesserato non agonista può partecipare ai tornei che si disputano su tutto il territorio nazionale.

Articolo 75 - Tesseramento

1. Per svolgere l'attività non agonistica è obbligatorio possedere la tessera atleta non agonista, rilasciata dall'affiliato su richiesta dell'atleta accompagnata dalla presentazione del certificato medico attestante l'idoneità alla pratica sportiva non agonistica, conservato dall'affiliato che rilascia la tessera.

Articolo 76 - Modalità tecniche e limitazioni

1. I tornei non agonistici non richiedono la presenza obbligatoria degli Ufficiali di gara; sono diretti da un direttore di gara, tesserato per l'affiliato organizzatore e designato dal medesimo contestualmente alla richiesta di approvazione, che svolge contemporaneamente le funzioni ed i compiti del Giudice arbitro e del Direttore di gara, previsti per l'attività agonistica.
2. Quando l'incontro è disputato senza l'arbitro, i giocatori debbono applicare il Codice di arbitraggio senza arbitro, riportato nell'Allegato n. 6 del presente Regolamento.
3. I tesserati under 10 possono partecipare unicamente all'attività non agonistica riservata al loro settore di età.

Articolo 77 – Partecipazione dei tesserati agonisti

1. La partecipazione all'attività non agonistica, di norma accessibile anche ai tesserati agonisti con classifica 4NC, può essere estesa, previa autorizzazione del Consiglio federale, ai possessori di tessera atleta con classifica superiore, con esclusione di coloro che abbiano superato in carriera classifica 4.2 o, secondo sistemi di classifica precedenti, la classifica di C4.
2. Nell'ambito di tale attività il Consiglio federale può autorizzare la disputa degli incontri con limiti di punteggio differenti da quelli indicati nelle Regole di gioco e nelle sue appendici, nel rispetto comunque delle disposizioni generali del presente Regolamento.
3. I suddetti limiti di punteggio devono essere obbligatoriamente indicati nel programma regolamento delle singole manifestazioni.

LIBRO SECONDO

REGOLE PARTICOLARI

TITOLO I

SETTORE TENNIS

Articolo 78 - Classificazione delle competizioni

1. Le competizioni riconosciute dalla F.I.T., individuali e a squadre, nel settore tennis sono:
 - a) internazionali
 - 1) incontri fra rappresentative nazionali;
 - 2) tornei;
 - b) nazionali
 - 1) Campionati nazionali;
 - 2) tornei open;
 - 3) tornei di categoria;
 - 4) tornei di settore di età;
 - 5) circuiti di tornei;
 - 6);
 - 7) tornei sociali.
 - 8)
2. Nelle competizioni nazionali, con esclusione dei Campionati individuali, è consentita la partecipazione di giocatori stranieri tesserati della rispettiva federazione nazionale, se previsto nel programma regolamento e previa valutazione di classifica da parte della F.I.T.
3. I Campionati nazionali, individuali ed a squadre, sono inoltre sottoposti alle previsioni degli specifici regolamenti, le cui disposizioni prevalgono su quelle contenute nel presente regolamento.

Articolo 79 - Tornei internazionali

1. I giocatori under 18, 16, 14 e 12, interessati a partecipare all'estero a competizioni individuali, devono ottenere preventiva autorizzazione dal competente organo tecnico.
2. I giocatori, ad eccezione di quelli classificati in prima categoria, che prendano parte all'estero a competizioni individuali, devono comunicare preventivamente alla Segreteria federale la partecipazione e, successivamente, trasmettere i risultati ottenuti, con le modalità indicate nel "Metodo per la definizione delle classifiche federali".
3. L'inosservanza di tale obbligo costituisce infrazione disciplinare.

Articolo 80 - Tornei open

1. La qualifica di tornei open è concessa alle competizioni aperte ai giocatori di qualunque categoria di classifica.
2. Tali competizioni possono avere limitazioni solo per il numero massimo di partecipanti, indicato nel programma regolamento, ammessi in ordine decrescente di classifica; a parità, l'ordine può essere determinato, con esplicita indicazione nel programma regolamento, secondo l'età o, solo nei casi di tornei inclusi in un circuito, in base alla graduatoria del circuito stesso, se prevista.
3. La conclusione dei tabelloni intermedi è obbligatoria per le sezioni per non classificati e per quelle in cui sono inclusi i giocatori di vertice di ciascuna categoria (4.1, 3.1, 2.1).

Articolo 81 - Tornei di categoria

1. La qualifica di tornei di prima, seconda, terza o quarta categoria è concessa alle competizioni riser-

- vate ai giocatori della rispettiva categoria e di quella inferiore, se non espressamente esclusa.
2. Tali competizioni possono essere limitate in rapporto all'età od alla classifica massima o minima dei partecipanti, nonché ad un numero massimo di partecipanti, indicati nel programma regolamento, unitamente ai criteri di ammissione (classifica od età). Se l'ammissione è in ordine decrescente di classifica, a parità l'ordine può essere determinato, con esplicita indicazione nel programma regolamento, secondo l'età, o, solo nei casi di tornei inclusi in un circuito, in base alla graduatoria del circuito stesso, se prevista.
 3. La conclusione dei tabelloni intermedi non è obbligatoria.

Articolo 82 - Tornei di settore di età

1. La qualifica di tornei di settore è concessa alle competizioni riservate ai giocatori dei settori under od over.
2. Sono tornei giovanili quelli riservati ai settori under 18, 16, 14, 12 e 10; sono nazionali o locali e la partecipazione è consentita anche ai settori di età inferiori, se non espressamente esclusi, fatte salve, in ogni caso, le limitazioni per gli under 10.
3. Sono tornei veterani quelli riservati ai settori over 35 e seguenti, in cui la partecipazione è consentita anche a tutti i settori di età superiori, se non espressamente esclusi.
4. Dette competizioni possono essere riservate ad uno o più settori di tesserati, in rapporto all'età dei partecipanti, e possono essere limitate anche in rapporto alla classifica massima o minima dei partecipanti, nonché ad un numero massimo di partecipanti, indicati nel programma regolamento, unitamente ai criteri di ammissione (classifica od età od ordine di iscrizione).
5. La conclusione dei tabelloni intermedi non è obbligatoria.

Articolo 83 - Circuiti di tornei

1. La qualifica di circuiti di tornei è attribuita alla serie di manifestazioni che, comprendendo due o più competizioni, disputate presso almeno due affiliati diversi, prevedono una particolare classificazione dei risultati conseguiti e possono dar luogo ad una fase finale (master) riservata ai primi classificati.
2. I circuiti si dividono in:
 - a) provinciali;
 - b) regionali;
 - c) nazionali;
 a seconda dell'ambito territoriale di svolgimento delle prove che li costituiscono.
3. La tassa di approvazione del circuito, fissata annualmente dal Consiglio federale, va allegata alla domanda di approvazione del circuito ed è distinta dalla tassa di approvazione dei singoli tornei.
4. Indipendentemente dall'ambito territoriale di svolgimento, le singole prove di un circuito debbono avere lo stesso regolamento.
5. All'affiliato organizzatore del circuito non è dovuta alcuna tassa da parte degli affiliati che vi aderiscono.
6. L'affiliato organizzatore di ogni singola prova del circuito, compreso l'eventuale master, deve richiedere la relativa approvazione.
7. Fermi restando i massimali dei premi annualmente fissati dal Consiglio federale per le singole prove di una competizione, per l'eventuale master detti massimali sono raddoppiati.
8. Tutti i tornei del circuito devono svolgersi su campi affiliati, salva autorizzazione speciale; in questa ultima ipotesi è dovuta una tassa, stabilita annualmente dal Consiglio federale, comprensiva dell'omologazione preventiva.

Articolo 84 – Tornei sociali

1. I tornei o campionati sociali sono promossi dagli affiliati esclusivamente per i propri tesserati, sono qualificati come attività non agonistica e consentono la partecipazione sia degli atleti agonisti sia degli atleti non agonisti.
2. L'approvazione non è obbligatoria, ma in ogni caso sono soggetti alle norme dell'attività non agonistica (certificazione medica, tesseramento, punteggio ridotto, ecc.).

Articolo 85 - Limite degli incontri

1. Per le gare agonistiche, ove specificatamente indicato nel programma regolamento della manifestazione, possono adottarsi le procedure ed i metodi di punteggio diversi, di cui all'Appendice V delle Regole di tennis:
 - a) nelle gare dei settori veterani ed in quelle dei settori giovanili under 12 ed under 14;
 - b) nelle sezioni di IV categoria (NC e classificati) dei tornei open con il sistema dei tabelloni concatenati.
 - c) nelle sezioni di IV categoria (NC e classificati) dei tornei di III categoria con il sistema dei tabelloni concatenati.
2. L'adozione di procedure e metodi di punteggio diversi deve avvenire per tutte le gare dello stesso tabellone.

Articolo 86 – Limitazioni e condizioni per l'attività under 10

1. I giocatori del settore under 10 possono disputare esclusivamente competizioni riservate al loro settore, che si svolgono con le seguenti caratteristiche:
 - a) competizioni riservate agli under 9 (che hanno compiuto nell'anno l'ottavo anno)
 - 1) campo di gioco: m 18 x 6, rete alta cm 70;
 - 2) palle di tipo "orange" depressurizzate;
 - 3) racchetta con lunghezza massima di cm 60;
 - b) competizioni riservate agli under 9 (che compiono nell'anno il nono anno)
 - 1) campo di gioco: m 19,77 x 8,23, rete alta cm 80;
 - 2) palle di tipo "green" depressurizzate;
 - 3) racchetta con lunghezza massima di cm 65;
 - c) competizioni riservate agli under 10 (che compiono nell'anno il decimo anno)
 - 1) campo di gioco normale;
 - 2) palle di tipo "green" depressurizzate;
 - 3) racchetta di tipo "junior".
2. Nelle gare del settore under 10, agonistiche e non agonistiche, si adotta il sistema di punteggio "senza vantaggi" e gli incontri si disputano:
 - a) per il tabellone principale, in due partite su tre a sei giochi, con tie-break decisivo a sette punti, in luogo della terza partita, come indicato all'Appendice V delle Regole di tennis
 - b) per le qualificazioni, con la formula a girone in un'unica partita a sei giochi o con tabellone di estrazione.
3. Nei tornei che prevedono la partecipazione di giocatori under 10 di più anni d'età, come sopra determinati, le gare devono prevedere:
 - a) una prima fase di qualificazione per gli under 9 (che hanno compiuto nell'anno l'ottavo anno), con le caratteristiche sopra indicate, con cui si qualificano alla fase successiva i primi due classificati (fino a 16 iscritti) o i primi quattro classificati (con più di 16 iscritti). I qualificati devono disputare le fasi successive con lo stesso tipo di racchetta della prima fase;
 - b) una seconda fase di qualificazione per gli under 9 (che compiono nell'anno il nono anno) e per i qualificati della fase precedente, con le caratteristiche sopra indicate, con cui si qualificano alla fase successiva i primi due classificati (fino a 16 iscritti) o i primi quattro classificati (con più di 16 iscritti). I qualificati devono disputare la fase successiva con lo stesso tipo di racchetta delle fasi precedenti;
 - c) una terza fase finale per gli under 10 (che compiono nell'anno il decimo anno) e per i qualificati dalla fase precedente, con le caratteristiche sopra indicate.
4. Con esclusione dei Campionati regionali individuali, ove espressamente indicato nel programma-regolamento, nelle manifestazioni del settore under 10 i maschi e le femmine possono essere ammessi a giocare insieme nelle gare sia di singolare, sia di doppio.
5. I giocatori del settore under 10 possono disputare i tornei riservati al settore under 12, previa autorizzazione del Consiglio federale, sentito il parere del settore tecnico; tale autorizzazione può essere concessa anche limitatamente allo svolgimento dell'attività nell'ambito della regione di tesseramento o di residenza.

TITOLO II

SETTORE BEACH TENNIS

Articolo 87 – Settore beach tennis

1. L'attività del beach tennis è qualificata ed organizzata:
 - a) come agonistica, per ogni competizione individuale o a squadre, che oltre ai requisiti previsti all'articolo 2, comma 1, concorra a determinare una valutazione dell'atleta in termini di classifica come previsto dal regolamento annualmente approvato dal Consiglio federale;
 - b) come non agonistica, ai sensi dell'articolo 2, comma 2, accessibile di norma solo ai possessori, per il settore beach tennis, di tessera atleta non agonista e di tessera atleta con classifica superiore, con esclusione di coloro che abbiano superato in carriera classifica 4.2.
2. Si gioca su un campo con superficie di sabbia o altra superficie diversa (gomma, terra, cemento od altro) e ad esso si applicano le Regole del beach tennis emanate dall'ITF.
3. Per i Campionati italiani individuali ed a squadre, si applicano le norme contenute nei Regolamenti dei Campionati nazionali individuali e dei Campionati nazionali a squadre.
4. In deroga alla normativa generale, il termine per l'approvazione delle competizioni individuali è fissato in quindici giorni prima dell'inizio.

Articolo 88 - Limite degli incontri e punteggio

1. Tutti gli incontri delle competizioni agonistiche possono disputarsi con uno dei seguenti metodi di punteggio:
 - a) una sola partita a nove giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di otto giochi pari;
 - b) due partite a sei giochi ed eventuale tie-break a dieci punti al posto della terza partita.
2. Si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi" e sul punteggio di parità si gioca un punto decisivo; il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.
3. Si può disputare una sola partita a sei giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari:
 - a) quando le coppie iscritte sono in numero superiore a 32, nelle prime fasi e finché il numero dei partecipanti rimasti in gara non è inferiore a tale limite;
 - b) nelle gare con formula a girone.
 - c) nelle gare che si disputano su campi al coperto.
4. Tutti gli incontri delle competizioni non agonistiche si disputano con uno dei seguenti metodi di punteggio:
 - a) in una sola partita a sei giochi, con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari;
 - b) in due partite a quattro giochi ed eventuale tie-break decisivo a sette punti al posto della terza partita.
5. Si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi" e sul punteggio di parità si gioca un punto decisivo; il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.

Articolo 89 - Teste di serie

1. La determinazione delle teste di serie avviene con i criteri seguenti:
 - A) Numero**
 2. Il numero delle teste di serie di un tabellone è uguale, al minimo, ad un ottavo ed, al massimo, alla metà del numero dei partecipanti o delle coppie partecipanti.
 3. Nei tabelloni di qualificazione il numero è comunque almeno uguale al numero dei giocatori o delle coppie da qualificare per il tabellone successivo.
 - B) Scelta nelle gare di singolare**

4. Per la scelta delle teste di serie nelle gare di singolare si tiene conto esclusivamente della classifica federale, tranne nei Campionati italiani, dove possono essere fatte eccezioni, in casi particolari e su indicazione del settore del beach tennis.
5. In caso di parità di classifica federale si tiene conto, nell'ordine e fino a dirimere la parità:
- nei soli circuiti ed ove previsto nel programma regolamento, della graduatoria del circuito;
 - della graduatoria finale di cui alla "Regolamentazione delle classifiche federali del beach tennis".
 - dell'ultima graduatoria provvisoria pubblicata sul sito federale;
 - dell'esito di un sorteggio pubblico.
- C) Scelta nelle gare di doppio**
6. Per la scelta delle teste di serie nelle gare di doppio, anche in questo caso fatta eccezione per i Campionati italiani, si tiene conto nell'ordine del valore complessivo della coppia, secondo lo schema seguente, individuando come giocatore A il componente della coppia meglio classificato o, nel doppio misto, l'uomo:
- coppie con giocatore A e giocatore B di prima categoria,
 - coppie con il solo giocatore A di prima categoria
 - coppie con giocatore A e giocatore B di seconda categoria
 - coppie con il solo giocatore A di seconda categoria
 - coppie con giocatore A e giocatore B di terza categoria
 - coppie con il solo giocatore A di terza categoria
 - coppie con giocatore A e giocatore B di quarta categoria (classificati, esclusi gli NC)
 - coppie con il solo giocatore A di quarta categoria (classificati, esclusi gli NC)
7. In caso di parità di classifica federale si tiene conto, nell'ordine e fino a dirimere la parità:
- nei soli circuiti ed ove previsto nel programma regolamento, della graduatoria del circuito;
 - della classifica del giocatore A, applicando eventualmente i punti b) e c) del comma 2 della precedente lettera B);
 - della classifica del giocatore B, applicando eventualmente i punti b) e c) del comma 2 della precedente lettera B);
 - dell'esito di un sorteggio pubblico.
- D) Scelta nei tabelloni finali delle gare di doppio**
8. Nel solo caso di tabelloni finali il cui accesso è determinato da una prima fase a gironi, per la scelta delle teste di serie (il cui numero è indipendente dal numero dei gironi), si tiene conto della posizione finale delle coppie nei gironi e nell'ordine:
- della posizione raggiunta nel girone;
 - del punteggio ottenuto;
 - della classifica federale;
 - del risultato di un sorteggio pubblico.
9. In caso di parità, la graduatoria del girone è definita tenendo conto nell'ordine:
- del numero di incontri individuali vinti;
 - della maggior differenza tra partite vinte e partite perse (per le vittorie ottenute per rinuncia, si considerano 1,5 partite vinte);
 - della maggior differenza tra giochi vinti e giochi persi (per le vittorie ottenute per rinuncia, si considerano 5 giochi vinti a zero);
 - della vittoria nell'incontro diretto;
 - del risultato di un sorteggio pubblico.
- E) Posizione**
10. Le teste di serie sono poste in modo che, quando si incontrano quelle dello stesso gruppo (4,8,16, ecc), la somma dei loro numeri d'ordine è pari al numero complessivo delle teste di serie più uno.
- F) Tornei internazionali**
11. Nei tabelloni dei tornei internazionali, per la determinazione del numero, per la scelta e per la disposizione delle teste di serie si applicano le particolari norme eventualmente previste nella rispettiva specifica regolamentazione.

TITOLO III

SETTORE PADDLE

Articolo 90 - Competizioni federali

1. L'attività del paddle è qualificata come agonistica per le competizioni riservate ai giocatori in possesso di tessera agonistica e come non agonistica per quelle a cui sono ammessi giocatori in possesso di tessera non agonistica.
2. Sono competizioni federali nazionali:
 - a) i Campionati nazionali individuali;
 - b) i tornei dei circuiti nazionali, compreso il master finale;
 - c) il Campionato a squadre.
- 3) Sono competizioni federali regionali:
 - a) i Campionati regionali e provinciali;
 - b) i tornei dei circuiti regionali e provinciali.
- 4) Per i Campionati italiani individuali ed a squadre, si applicano le norme contenute nei Regolamenti dei Campionati nazionali individuali e dei Campionati nazionali a squadre.

Articolo 91 – Ammissione alle gare

1. I tesserati, italiani o stranieri, in possesso di tessera atleta paddle, possono partecipare alle gare internazionali, nazionali, regionali e provinciali di qualunque categoria.
2. I giocatori stranieri con tessera agonistica della propria federazione valida per l'anno in corso possono partecipare alle gare internazionali ed a quelle nazionali con esplicita previsione della partecipazione straniera, esclusi in ogni caso i campionati nazionali, regionali e provinciali individuali.

TITOLO IV

SETTORE TENNIS IN CARROZZINA

Articolo 92 – Tipologia delle competizioni

1. L'attività del tennis in carrozzina è qualificata come agonistica.
2. Le competizioni autorizzate e valide per la classifica nazionale maschile, femminile, quad e junior (singolo e doppio), comprese nel circuito nazionale del tennis in carrozzina, sono classificate come segue:
 - a) Campionati italiani assoluti
 - b) Campionati italiani indoor
 - c) Campionati italiani a squadre
 - d) Campionato italiano di società (non valido per la classifica nazionale)
 - e) tornei internazionali giocati in Italia (tabellone principale, tabellone secondario e tabellone di consolazione del tabellone principale)
 - f) tornei nazionali
 - g) master nazionale
3. Per i Campionati italiani individuali (assoluti e indoor) ed a squadre, si applicano le norme contenute nei Regolamenti dei Campionati nazionali individuali e dei Campionati nazionali a squadre.
4. Gli affiliati organizzatori dei tornei debbono tener conto del "Vademecum organizzativo" riportato in Allegato n. 8 al presente regolamento.

Articolo 93 – Campionato nazionale di società

1. Il Campionato italiano di società è costituito dalla graduatoria, ottenuta sommando tutti i punti conseguiti dai giocatori e dalle squadre appartenenti allo stesso affiliato nei Campionati italiani assoluti, indoor e a squadre, che determina l'assegnazione del titolo di affiliato Campione d'Italia.
2. In caso di parità di punteggio, precede l'affiliato con il maggior numero di primi posti o il maggior numero di migliori piazzamenti.
3. Sono premiati i primi tre affiliati classificati.

Articolo 94 – Tornei nazionali

1. La qualifica di torneo nazionale è assegnata alle competizioni che prevedono la possibilità di gioco in tutte le gare (uomini, donne, quad e junior), che obbligatoriamente riportano in tutto il materiale divulgativo e ufficiale, dopo il nome del torneo, la dicitura "Circuito nazionale di tennis in carrozzina" e che abbiano almeno due dei seguenti requisiti:
 - a) ci siano almeno sedici partecipanti totali;
 - b) i partecipanti appartengano ad almeno quattro affiliati;
 - c) non siano ad inviti;
 - d) siano autorizzati almeno novanta giorni prima della data di inizio.
2. I tornei nazionali sono di due tipi:
 - a) open, ai quali possono partecipare tutti i giocatori della classifica nazionale (primo e secondo gruppo);
 - b) limitati al secondo gruppo, ai quali possono partecipare solo i giocatori del secondo gruppo.
3. A discrezione dell'organizzazione, possono essere inclusi in tabellone giocatori che non ne avrebbero il diritto (c.d. wild card), nel numero massimo calcolato in base alla seguente tabella:

N. giocatori in tabellone	wild card
64	8
48	6
32	4
24	3
16	2
12	1
8	1

4. I giocatori che, al primo aggiornamento dell'anno della classifica nazionale, sono nei primi cinque posti non possono partecipare a più di tre tornei nazionali per tutto l'anno; quelli che sono dal sesto al decimo posto non possono partecipare a più di cinque tornei nazionali per tutto l'anno.
5. Tutti gli iscritti devono confermare, di persona o telefonicamente, la partecipazione al Giudice arbitro entro l'ora prevista per la compilazione del tabellone o del girone; la mancata conferma della partecipazione non consente l'inserimento del giocatore nel tabellone o nel girone.

Articolo 95 – Master nazionale

1. Il Master nazionale è la gara conclusiva del circuito nazionale e si disputa nell'ultimo trimestre dell'anno.
2. Deve comprendere le gare di singolare e di doppio (maschile, femminile e quad), che devono svolgersi in sedi separate e in tempi diversi.
3. I vincitori sono proclamati “miglior giocatore italiano dell'anno” o “migliore coppia italiana dell'anno”, ognuno per la propria categoria di gara, e sono premiati dalla FIT.
4. Sono ammessi al Master, di singolare o di doppio, invitati dall'affiliato organizzatore che si fa carico di tutte le spese di vitto e alloggio:
 - a) per il singolare, i migliori otto giocatori della classifica di singolare maschile, le migliori quattro giocatrici della classifica di singolare femminile, i migliori quattro giocatori della classifica italiana di singolare quad;
 - b) per il doppio, le migliori otto coppie della classifica di doppio maschile.
5. Se uno o più giocatori ovvero una o più coppie aventi diritto rinunciano alla partecipazione, sono invitati coloro che seguono in classifica, iscritti alla competizione nei tempi e nei modi stabiliti, fino al raggiungimento di otto atleti per gli uomini, quattro per le donne e i quad, otto coppie per il doppio.
6. La classifica a cui si fa riferimento per individuare gli aventi diritto a partecipare è quella di singolare o di doppio (uomini, donne e quad) riferita a quattro settimane prima dell'inizio del torneo.
7. La classifica di riferimento per determinare le teste di serie e per la definizione dei gironi è l'ultima disponibile al momento del sorteggio da effettuarsi il giorno precedente l'inizio delle gare.

Articolo 96 – Modalità di disputa del master

1. Per il singolare maschile e per il doppio maschile:
 - a) gli otto giocatori o le otto coppie sono divisi, per valore o per sorteggio, in due gironi così composti:

girone A	girone B
Testa di serie n. 1	Testa di serie n. 2
Testa di serie n. 3 o n. 4	Testa di serie n. 4 o n. 3
Testa di serie n. 5 o n. 6	Testa di serie n. 6 o n. 5
Testa di serie n. 7 o n. 8	Testa di serie n. 8 o n. 7

- b) il vincitore è definito da un tabellone in cui i primi due classificati di ogni girone sono posti il primo del girone A contro il secondo del girone B e viceversa; i vincitori delle semifinali disputano la finale per il primo e il secondo posto, mentre i perdenti quella per il terzo e quarto posto;
 - c) i terzi classificati di ogni girone si incontrano per determinare il quinto ed il sesto classificato ed analogamente i quarti classificati per il settimo ed ottavo classificato.
2. Per il singolare femminile ed il singolare quad, le quattro giocatrici ed i quattro giocatori si incontrano con la formula del girone semplice.
3. Al termine dei gironi, in caso di parità si procede come previsto per gli analoghi casi nei Campionati italiani.

Appendice I

TANDEM TENNIS

Articolo 1 – Premessa

1. La FIT, quale organo nazionale di governo del tennis in tutte le sue forme e varianti, intende autorizzare lo svolgimento di alcune gare sperimentali di tandem tennis, definito come di seguito, giocato con le regole del tennis tradizionale, fatta eccezione per le deroghe indicate nelle norme che seguono.
2. Per il coordinamento di tale attività, il Consiglio federale può nominare uno o più fiduciari nazionali.

Articolo 2 – Definizione

1. Il tandem tennis si gioca in coppia in un campo di singolare; i giocatori della coppia devono colpire la palla una sola volta ciascuno alternativamente, mantenendo tale ordine per tutta la durata della partita.
2. La palla messa in gioco dal battitore e ribattuta dal ribattitore è colpita dal compagno del battitore, poi dal compagno del ribattitore, poi di nuovo dal battitore e così via.

Articolo 3 - Tesserati e tesseramento

1. I partecipanti alle competizioni di tandem tennis, sia individuali, sia a squadre, devono possedere ed esibire la tessera “tennis” – atleta agonista.

Articolo 4 – Battitore e ribattitore

1. All’inizio di ogni partita, la coppia battitrice indica quale giocatore batte per primo e la coppia ribattitrice indica quale giocatore ribatte per primo; tale indicazione può essere mantenuta o variata all’inizio della partita successiva.
2. Dopo il primo punto, il battitore ed il ribattitore sono i giocatori dell’una e dell’altra coppia che non hanno toccato la palla per gli ultimi due colpi.

Articolo 5 – Posizione dei giocatori

1. Il battitore ed il ribattitore possono disporsi come nel tennis tradizionale, mentre i loro compagni devono disporsi dietro la linea di fondo, finché la palla non è messa in gioco dal battitore.

Articolo 6 – Perdita del punto

1. Oltre che nei casi indicati nelle regole generali, il giocatore perde il punto anche:
 - a) se contravviene alla regola dell’articolo 5;
 - b) se colpisce la palla due volte consecutivamente.

Articolo 7 - Limite degli incontri

1. Tutti gli incontri, in qualsiasi tipo di competizione, si disputano al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari, nelle prime due partite, e tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.
2. Nei soli tornei di durata limitata, può adottarsi la partita corta a quattro giochi, con tie-break a sette punti sul punteggio di quattro giochi pari e con tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.

Articolo 8 – Formula delle gare

1. Le competizioni possono svolgersi con la formula ad eliminazione diretta oppure, in tutto o in parte, con la formula dei gironi, a discrezione del Giudice arbitro.

2. L'adozione della formula deve risultare dal programma-regolamento della manifestazione, come il numero di iscritti che rende possibile l'adozione parziale della formula a girone.

Articolo 9 – Norma di rinvio

1. Per tutto quanto non previsto nel presente regolamento, si applicano le disposizioni degli altri regolamenti FIT, con particolare riferimento alle Regole di tennis ed al Regolamento tecnico sportivo.

PROGRAMMA - REGOLAMENTO DI UNA COMPETIZIONE INDIVIDUALE DI TANDEM TENNIS

Art. 1 - Organizzazione

L'affiliato⁽¹⁾ indice ed organizza un torneo di tandem tennis denominato "COPPA",⁽²⁾ dal al; ⁽³⁾ la manifestazione è autorizzata dalla Federazione italiana tennis che ha approvato il presente programma-regolamento.

Art. 2 - Gare

Le gare in programma sono le seguenti

gara n. 1 – doppio maschile (4)
gara n. 2 – doppio femminile..... (4)
gara n. 3 – doppio misto..... (4)
gara n. 4 - (4)

È previsto un numero massimo di giocatori o di coppie iscritte per ogni gara; non sono tuttavia disputate le gare che non raggiungano almeno otto (o sedici) coppie iscritte.⁽⁵⁾

Art. 3 - Campi da gioco

Si gioca sui campi⁽⁶⁾ con fondo in⁽⁷⁾

È facoltà del Giudice arbitro far disputare incontri anche su campi al coperto o con illuminazione artificiale o con fondo diverso, nonché su campi di altri affiliati.

Art. 4 - Ammissione

Alla gara n. 1 possono iscriversi i giocatori di categoria⁽⁸⁾

Alla gara n. 2 possono iscriversi i giocatori under (o over)⁽⁹⁾ecc.

Art. 5 - Iscrizioni

Le iscrizioni accompagnate dalla quota di €⁽¹⁰⁾ a testa, devono pervenire per iscritto (posta ordinaria od elettronica, fax, ecc.), entro e non oltre le ore 12 del giorno⁽¹¹⁾ a:

Circolo Tennis

Via.....

.....⁽¹²⁾

indirizzo di posta elettronica.....

Oltre alle quote di cui sopra, ogni concorrente è tenuto a versare la quota F.I.T. di €⁽¹³⁾ indipendentemente dal numero di prove a cui è iscritto.

Art. 6 - Tabelloni

⁽¹⁾ ragione sociale dell'affiliato organizzatore.

⁽²⁾ denominazione del torneo. L'indicazione è meramente esemplificativa.

⁽³⁾ periodo di svolgimento. È opportuno che ogni torneo inizi il sabato per terminare la seconda domenica successiva.

⁽⁴⁾ indicare il tipo di gara; per es.: singolare maschile di seconda categoria, singolare femminile di quarta categoria limitato a n.c., ecc.

⁽⁵⁾ il numero minimo di otto o di sedici non è fisso; può essere indicato qualsiasi numero, a discrezione dell'affiliato organizzatore.

⁽⁶⁾ all'aperto o al coperto o entrambi.

⁽⁷⁾ indicare il tipo di fondo.

⁽⁸⁾ se limitato ad una determinata categoria di giocatori o a gruppi specifici di classifica; la dizione non è applicabile per i tornei "open".

⁽⁹⁾ se limitato ad un determinato settore di giocatori. Oppure una dizione più generica come: a tutte le gare possono iscriversi i giocatori di categoria o under

⁽¹⁰⁾ quota valida per l'anno in corso. Ogni anno vengono fissate le nuove quote. I massimali sono raddoppiati se il torneo si svolge prevalentemente al coperto o con illuminazione artificiale.

⁽¹¹⁾ indicare sempre le ore 12 del secondo giorno precedente l'inizio del torneo.

⁽¹²⁾ ragione sociale ed indirizzo dell'affiliato organizzatore.

⁽¹³⁾ quota valida per l'anno in corso.

Le gare si disputano con il sistema

- - dei tabelloni concatenati
- - dei gironi,
- - dei tabelloni concatenati e dei gironi, se le coppie iscritte sono più di⁽¹⁴⁾

con eventuali fasi preliminari di qualificazione ove gli iscritti superino il numero di; ⁽¹⁵⁾ l'ammissione è determinata dalla classifica federale.

I tabelloni iniziali delle gare n. 1, 2, 3 ecc.⁽¹⁶⁾ sono compilati alle ore 15 del giorno, ⁽¹⁷⁾ a cura del Giudice arbitro, presso la sede del Circolo.

Le gare hanno inizio alle ore 9⁽¹⁸⁾ del giorno e le finali sono disputate entro il giorno

Art. 7 - Tesseramento

I giocatori devono possedere ed esibire la tessera atleta agonista del settore tennis valida per l'anno in corso; in difetto, si applicano le previsioni del Regolamento organico della F.I.T. per la mancata presentazione della tessera.

Art. 8 - Limite degli incontri

Tutti gli incontri si disputano al meglio delle tre partite (due partite su tre) con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di sei giochi pari, nelle prime due partite, e tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.

(solo per le gare di durata limitata eventualmente sostituire con la frase seguente)

Tutti gli incontri si disputano con la partita corta a quattro giochi, al meglio delle tre partite (due partite su tre) con applicazione della regola del tie-break a sette punti, sul punteggio di quattro giochi pari, nelle prime due partite, e tie-break decisivo a dieci punti in luogo della terza partita.

Art. 9 - Palle

Si gioca con le palle, ⁽¹⁹⁾ nuove in ogni incontro ed il cambio delle stesse durante il gioco non è previsto, salva diversa determinazione del Giudice arbitro.

Art. 10 - Orario di gioco

Gli orari di gioco del giorno successivo sono affissi, tutti i giorni, entro le ore 19,⁽²⁰⁾ presso la sede del Circolo.

I giocatori che non vi si attengono sono esclusi dalla gara e, a carico degli stessi, possono essere presi provvedimenti disciplinari.

Art. 11 - Arbitraggio

Tutti i concorrenti, a richiesta del Giudice arbitro sono tenuti a prestarsi per l'arbitraggio di almeno un incontro al giorno.

Art. 12 - Responsabilità

Il Comitato organizzatore declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni accidentali che dovessero occorrere ai concorrenti.

Art. 13 - Monte premi

Il monte-premi delle gare è di complessivi euro (solo per le gare agonistiche non giovanili), suddivisi secondo la seguente tabella:

	Tabellone da 32	Tabellone da 64
vittoria	42%	36%
finale	28%	20%
semifinale	30% (15% x 2)	20% (10% x 2)
quarti di finale	24% (6% x 4)	

Art. 14- Rinvio

Per quanto non espressamente contemplato nel presente Regolamento, valgono le norme della F.I.T. e le Regole di tennis.

⁽¹⁴⁾ completare con il numero nel caso di tornei a durata limitata

⁽¹⁵⁾ completare con il numero di 32 o 64 o altro numero in caso di tabellone di selezione

⁽¹⁶⁾ di quelle gare che iniziano il primo giorno.

⁽¹⁷⁾ si raccomanda, per un criterio di uniformità, di compilare il tabellone sempre alle ore 15 del secondo giorno antecedente l'inizio del torneo.

⁽¹⁸⁾ o altro orario.

⁽¹⁹⁾ indicare la marca ed il tipo delle palle

Allegato n. 1**PROGRAMMA - REGOLAMENTO DI UNA COMPETIZIONE INDIVIDUALE****Art. 1 - Organizzazione**

L'affiliato⁽²⁰⁾ indice ed organizza un torneo di⁽²¹⁾ denominato la "COPPA⁽²²⁾", dal al⁽²³⁾; la manifestazione è autorizzata da⁽²⁴⁾ che ha approvato il presente programma-regolamento.

Art. 2 - Gare

Le gare in programma sono le seguenti⁽²⁵⁾

gara n. 1 - singolare maschile	(26)
gara n. 2 - doppio maschile.....	(26)
gara n. 3 - singolare femminile	(26)
gara n. 4 -	(26)

È previsto un numero massimo di giocatori o di coppie iscritte per ogni gara; non sono tuttavia disputate le gare di singolare che non raggiungano almeno otto (o sedici)⁽²⁷⁾ iscrizioni e quelle di doppio che non raggiungano almeno otto (o sedici)⁽²⁷⁾ coppie iscritte⁽²⁸⁾.

Art. 3 - Campi da gioco

Si gioca sui campi⁽²⁹⁾ con fondo in⁽³⁰⁾

È facoltà del Giudice arbitro far disputare incontri anche su campi al coperto o con illuminazione artificiale o con fondo diverso.

È altresì facoltà del Giudice arbitro far disputare gli incontri su campi di altri affiliati.

Art. 4 - Ammissione

Alla gara n. 1 possono iscriversi i giocatori di categoria⁽³¹⁾

Alla gara n. 2 possono iscriversi i giocatori under (o over)⁽³²⁾ ecc.

Art. 5 - Iscrizioni

Le iscrizioni accompagnate dalla quota di €⁽³³⁾ per i singolari e di €⁽³³⁾, a testa, per i doppi, devono pervenire per iscritto (posta ordinaria od elettronica, fax, ecc.), entro e non oltre le ore 12 del giorno⁽³⁴⁾ o, per i tabelloni concatenati successivi al primo, entro e non oltre le ore 12 del

⁽²⁰⁾ ragione sociale dell'affiliato organizzatore.

⁽²¹⁾ tennis, beach tennis, paddle o tennis in carrozzina.

⁽²²⁾ denominazione del torneo. L'indicazione è meramente esemplificativa.

⁽²³⁾ periodo di svolgimento. È opportuno che ogni torneo inizi il sabato per terminare la seconda domenica successiva.

⁽²⁴⁾ F.I.T. se approvato centralmente; Comitato regionale di appartenenza, negli altri casi.

⁽²⁵⁾ non possono essere indicate gare appartenenti a differenti tipologie di torneo, quali indicate nel Regolamento tecnico sportivo; depennare le ipotesi che non ricorrono o aggiungere eventuali limitazioni di ammissione a categorie od a settori di età

⁽²⁶⁾ indicare il tipo di gara; per es.: singolare maschile di seconda categoria, singolare femminile di quarta categoria limitato a n.c., ecc.

⁽²⁷⁾ in mancanza di tale indicazione, tutte le gare in programma devono essere disputate, indipendentemente dal numero dei concorrenti, ed i premi devono essere tutti assegnati.

⁽²⁸⁾ il numero minimo di otto o di sedici non è fisso; può essere indicato qualsiasi numero, a discrezione dell'affiliato organizzatore.

⁽²⁹⁾ all'aperto o al coperto o entrambi.

⁽³⁰⁾ indicare il tipo di fondo.

⁽³¹⁾ se limitato ad una determinata categoria di giocatori o a gruppi specifici di classifica; la dizione non è applicabile per i tornei "open".

⁽³²⁾ se limitato ad un determinato settore di giocatori. Oppure una dizione più generica come: a tutte le gare possono iscriversi i giocatori di categoria o under

⁽³³⁾ quota valida per l'anno in corso. Ogni anno vengono fissate le nuove quote. I massimali sono raddoppiati se il torneo si svolge prevalentemente al coperto o con illuminazione artificiale.

⁽³⁴⁾ indicare sempre le ore 12 del secondo giorno precedente l'inizio del torneo.

secondo giorno antecedente l'inizio del relativo tabellone, secondo la programmazione disposta dal Giudice arbitro, a:

Circolo Tennis

Via.....⁽³⁵⁾

.....⁽³⁵⁾
 indirizzo di posta elettronica.....

Oltre alle quote di cui sopra, ogni concorrente è tenuto a versare la quota F.I.T. di €⁽³⁶⁾, indipendentemente dal numero di prove a cui è iscritto.

Art. 6 - Tabelloni

Le gare si disputano con il sistema

- del tabellone di estrazione semplice
- dei tabelloni concatenati
- dei gironi,
- di estrazione con recupero dei perdenti,

con eventuali fasi preliminari di qualificazione ove gli iscritti superino il numero di⁽³⁷⁾; l'ammissione è determinata dalla classifica federale.

I tabelloni iniziali delle gare n. 1, 2, 3 ecc.⁽³⁸⁾ sono compilati alle ore 15 del giorno⁽³⁹⁾, a cura del Giudice arbitro (o del Direttore di gara, se non previsto), presso la sede del Circolo.

Le gare hanno inizio alle ore 9⁽⁴⁰⁾ del giorno e le finali sono disputate entro il giorno

È previsto inoltre il completamento delle sezioni in cui sono inseriti i giocatori⁽⁴¹⁾

Art. 7 - Tesseramento

I giocatori devono possedere ed esibire la tessera atleta (agonistica o non agonistica, a seconda dei casi) del settore⁽⁴²⁾, valida per l'anno in corso; in difetto, si applicano le previsioni del Regolamento organico della F.I.T. per la mancata presentazione della tessera.

Art. 8 - Limite degli incontri

Tutti gli incontri si disputano al meglio delle tre partite (due partite su tre) con applicazione della regola del tie-break a sette punti in tutte le partite.

(solo per le gare non agonistiche, specificare il sistema di punteggio adottato)

(solo per le gare under e veterani, eventualmente aggiungere:)

Si applica il sistema di punteggio "senza vantaggi" (Regole di tennis - Appendice IV); in tal caso, sul punteggio di "parità" si gioca un punto decisivo ed il ribattitore può scegliere da quale metà lato del campo (destra o sinistra) ricevere la battuta. Il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.

(solo per le gare veterani, aggiungere:)

Tutti i giocatori veterani (esclusi gli over 35), in singolare, hanno diritto al riposo di dieci minuti dopo la seconda partita.

Art. 9 - Palle

Si gioca con le palle⁽⁴³⁾, nuove in ogni incontro ed il cambio delle stesse durante il gioco non è previsto, salva diversa determinazione del Giudice arbitro (o del Direttore di gara, se non previsto).

⁽³⁵⁾ ragione sociale ed indirizzo dell'affiliato organizzatore.

⁽³⁶⁾ quota valida per l'anno in corso.

⁽³⁷⁾ completare con il numero di 32 o 64 o altro numero in caso di tabellone di selezione.

⁽³⁸⁾ di quelle gare che iniziano il primo giorno.

⁽³⁹⁾ si raccomanda, per un criterio di uniformità, di compilare il tabellone sempre alle ore 15 del secondo giorno antecedente l'inizio del torneo.

⁽⁴⁰⁾ o altro orario.

⁽⁴¹⁾ indicare "con classifica 3.1 e 4.1, nonché la sezione riservata ai giocatori non classificati" per le manifestazioni open o altra indicazione per quelli di categoria, ricordando che è obbligatorio concludere le sezioni in cui sono inseriti i giocatori con classifica 3.1 e 4.1, nonché la sezione riservata ai giocatori non classificati, mentre la conclusione di ogni altra sezione, ancorché realizzata, è meramente facoltativa.

⁽⁴²⁾ tennis, beach tennis, paddle o tennis in carrozzina.

⁽⁴³⁾ indicare la marca ed il tipo di palle impiegate.

Art. 10 - Orario di gioco

Gli orari di gioco del giorno successivo sono affissi, tutti i giorni, entro le ore 19,⁽⁴⁴⁾ presso la sede del Circolo.

I giocatori che non vi si attengano sono esclusi dalla gara e, a carico degli stessi, possono essere presi provvedimenti disciplinari.

Art. 11 - Arbitraggio

Tutti i concorrenti, a richiesta del Giudice arbitro (o del Direttore di gara, se non previsto) sono tenuti a prestarsi per l'arbitraggio di almeno un incontro al giorno.

Art. 12 - Responsabilità

Il Comitato organizzatore declina ogni e qualsiasi responsabilità per eventuali danni accidentali che dovessero occorrere ai concorrenti.

Art. 13 – Monte premi

Il monte-premi delle gare è di complessivi euro (solo per le gare agonistiche non giovanili), suddivisi secondo la seguente tabella:

	Tabellone da 32	Tabellone da 64
vittoria	42%	36%
finale	28%	20%
semifinale	30% (15% x 2)	20% (10% x 2)
quarti di finale		24% (6% x 4)

Art. 14- Rinvio

Per quanto non espressamente contemplato nel presente Regolamento, valgono le norme della F.I.T. e le Regole di gioco del⁽⁴⁵⁾

⁽⁴⁴⁾ o altro orario.

⁽⁴⁵⁾ tennis, beach tennis, paddle o tennis in carrozzina.

Allegato n. 2

DICHIARAZIONE LIBERATORIA PER MAGGIORENNE⁽⁴⁶⁾

Il/la sottoscritto/a, nato/a a
 il abitante in via/piazza
 dichiara di possedere la tessera atleta agonistica n. classifica per l'an-
 no a favore dell'Affiliato

.....

(data)

.....

(firma)

DICHIARAZIONE LIBERATORIA PER MINORENNE⁽⁴⁶⁾

Il/la sottoscritto/a dichiara di essere l'esercente
 della potestà sul giocatore minore, nato/a a
 il abitante in via/piazza
 e dichiara che il minore è in possesso della tessera atleta agonistica n. classifica
 per l'anno a favore dell'Affiliato

.....

(data)

.....

(firma)

DICHIARAZIONE LIBERATORIA PER STRANIERO⁽⁴⁶⁾

Il/la sottoscritto/a, nato/a a
 il abitante in via/piazza di
 nazionalità dichiara di possedere la tessera agonistica n. clas-
 sifica per l'anno rilasciata dalla Federazione nazionale

Dichiara, inoltre che, a seguito di accertamenti medici, è stato ritenuto idoneo alla pra-
 tica agonistica del tennis per cui solleva da qualsiasi responsabilità in merito il Giudice ar-
 bitro e l'Affiliato organizzatore.

.....

(data)

.....

(firma)

⁽⁴⁶⁾ le dichiarazioni hanno efficacia liberatoria solo se complete di tutti i dati richiesti

**DICHIARAZIONE DI POSSESSO DI TESSERA
ATLETA NON AGONISTA PER MAGGIORENNE⁽⁴⁷⁾**

Il/la sottoscritto/a, nato/a a
 il abitante in via/piazza
 dichiara di possedere la tessera atleta non agonista n. per l'anno
 a favore dell'Affiliato

.....
 (data)

.....
 (firma)

**DICHIARAZIONE DI POSSESSO DI TESSERA
ATLETA NON AGONISTA PER MINORENNE⁽⁴⁷⁾**

Il/la sottoscritto/a dichiara di essere l'esercente della
 potestà sul giocatore minore, nato/a a
 il abitante in via/piazza
 e dichiara che il minore è in possesso della tessera atleta non agonista n. per l'anno
 a favore dell'Affiliato

.....
 (data)

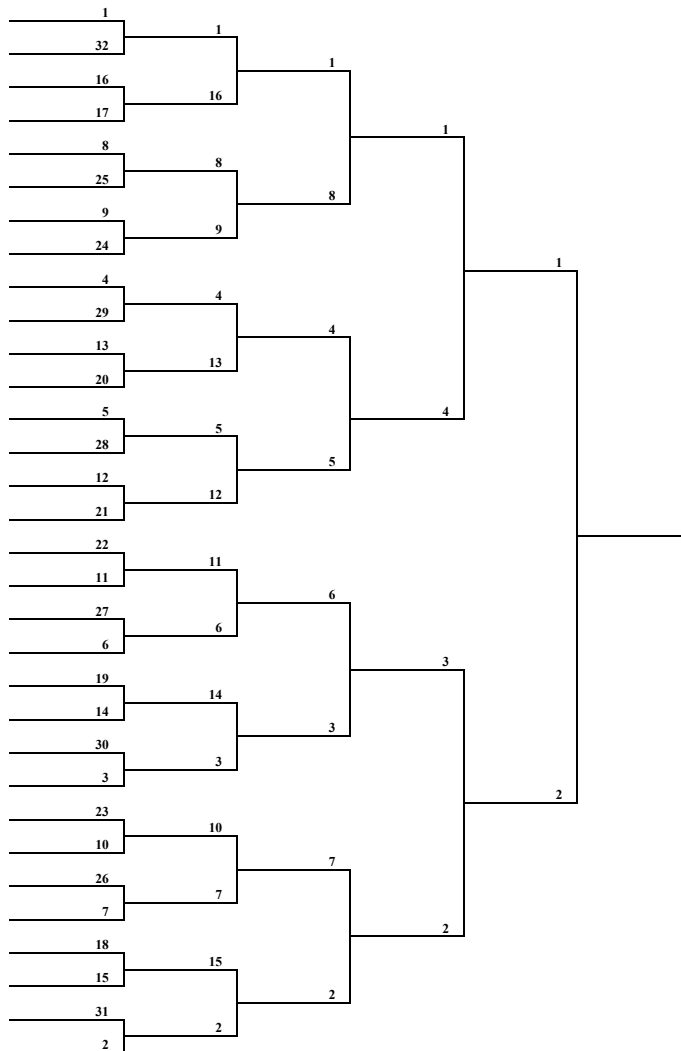
.....
 (firma)

⁽⁴⁷⁾ le dichiarazioni hanno efficacia liberatoria solo se complete di tutti i dati richiesti

Allegato n. 3

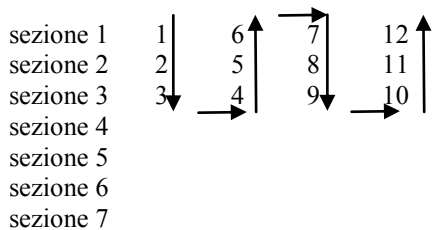
Disposizione delle teste di serie nel tabellone classico

Accoppiamento di 2, 4, 8, 16, 32 teste di serie

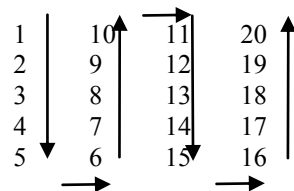


Disposizione delle teste di serie nel tabellone a sezioni

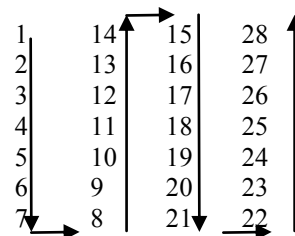
con 3 sezioni



con 5 sezioni



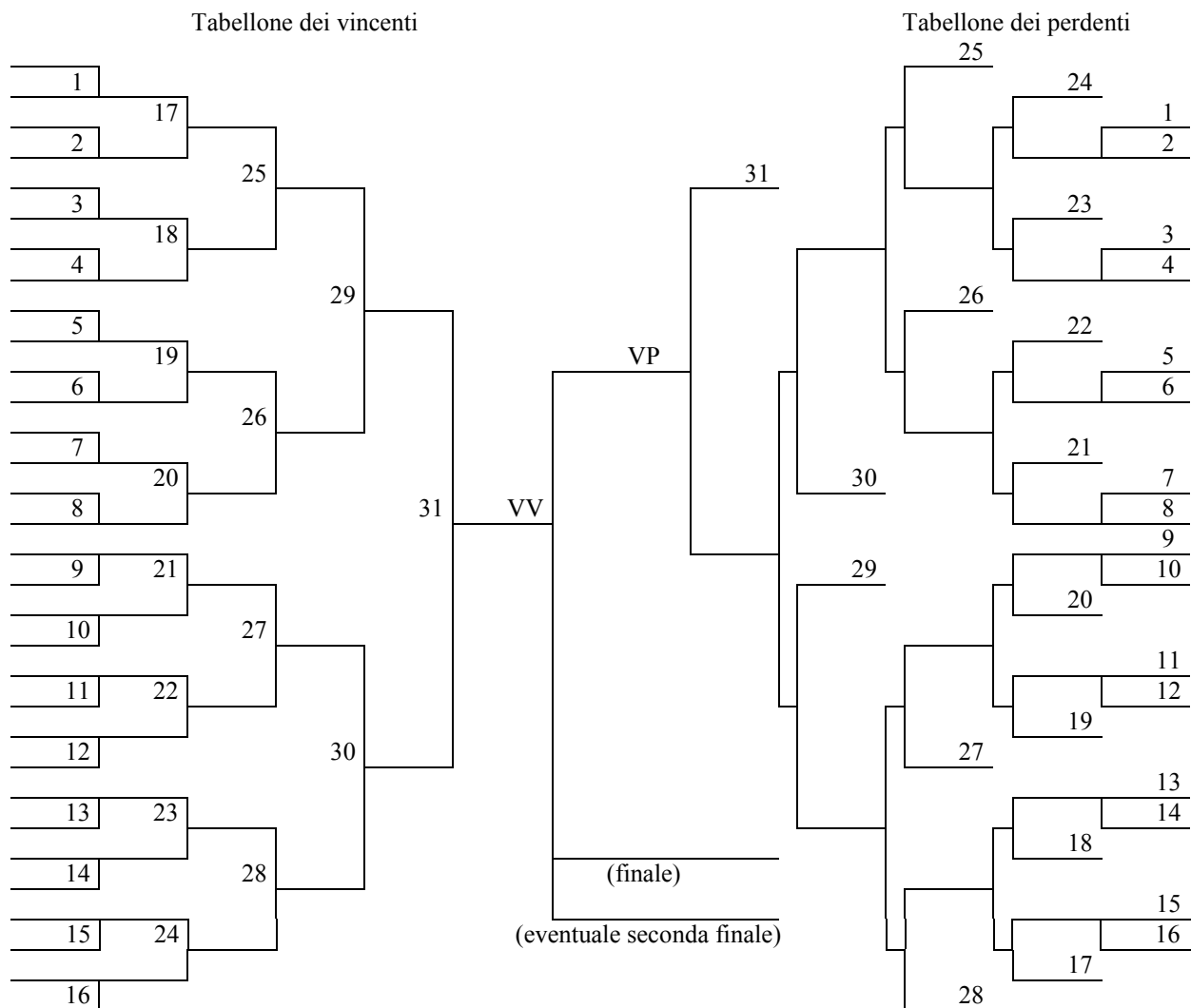
con 7 sezioni



e così di seguito, seguendo la c.d. "serpentina delle teste di serie"

Allegato n. 4

Tabellone ad eliminazione diretta con recupero dei perdenti



Allegato n. 5 – Modalità di compilazione dei gironi

Gironi	
Girone da 3 (3 turni, 3 incontri)	1° turno: 3-1, riposa 2 2° turno: 2-3, riposa 1 3° turno: 1-2, riposa 3
Girone da 4 (3 turni, 6 incontri)	1° turno: 1-3, 2-4 2° turno: 4-1, 3-2 3° turno: 1-2, 3-4
Girone da 5 (5 turni, 10 incontri)	1° turno: 3-5, 2-4, riposa 1 2° turno: 5-2, 4-1, riposa 3 3° turno: 1-3, 4-5, riposa 2 4° turno: 5-1, 2-3, riposa 4 5° turno: 1-2, 3-4, riposa 5
Girone da 6 (5 turni, 15 incontri)	1° turno: 1-4, 3-5, 6-2 2° turno: 5-1, 3-6, 2-4 3° turno: 1-3, 4-6, 5-2 4° turno: 6-1, 2-3, 4-5 5° turno: 1-2, 3-4, 5-6
Girone da 7 (7 turni, 21 incontri)	1° turno: 5-1, 6-4, 7-2, riposa 3 2° turno: 1-6, 2-5, 3-7, riposa 4 3° turno: 3-6, 4-1, 7-5, riposa 2 4° turno: 1-7, 2-4, 5-3, riposa 6 5° turno: 3-1, 6-2, 7-4, riposa 5 6° turno: 2-3, 4-5, 6-7, riposa 1 7° turno: 1-2, 4-3, 5-6, riposa 7
Girone da 8 (7 turni, 28 incontri)	1° turno: 5-1, 6-4, 7-2, 8-3 2° turno: 1-6, 2-5, 4-8, 3-7 3° turno: 4-1, 5-7, 6-3, 8-2 4° turno: 2-4, 3-5, 7-1, 8-6 5° turno: 1-3, 5-8, 6-2, 7-4 6° turno: 2-3, 4-5, 6-7, 8-1 7° turno: 1-2, 3-4, 5-6, 7-8
<p>L'ipotesi sopra illustrata è relativa a gironi semplici (cioè di sola andata). Per i gironi completi (cioè di andata e ritorno) quanto sopra vale per la sola andata; la squadra prima nominata gioca in casa.</p> <p>Per il ritorno è sufficiente, per ogni incontro, invertire il primo numero con il secondo.</p>	

Allegato n. 6**CODICE DI ARBITRAGGIO SENZA ARBITRO****Regola 1 - Ambito di applicazione**

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

Regola 2 - Correttezza e collaborazione

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

Regola 3 - Beneficio del dubbio

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

Regola 4 - Punteggio

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

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

Regola 5 - Chiamate

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

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

Regola 6 - Conseguenze della chiamata

1. La chiamata fatta dal giocatore interrompe il gioco.
2. Se un giocatore, in doppio, chiama la palla "fuori" ed il suo compagno la dichiara "buona", la palla deve essere giudicata "buona".

3. Solo sulla terra battuta i giocatori possono verificare il segno lasciato sul terreno dalla palla chiamata.

Regola 7 - Chiamate sulla battuta

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

Regola 8 - Fallo di piede

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

Regola 9 - Altre chiamate

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

Regola 10 – Chiamate palesemente errate

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

Regola 11 - Intervento dell'Ufficiale di gara

1. Per disaccordo o dubbi sull'interpretazione delle regole, si deve interpellare l'Ufficiale di gara che dirige la manifestazione, o chi ne fa le veci; la sua decisione è definitiva.
2. L'Ufficiale di gara, o chi ne fa le veci, presente all'azione, a richiesta dei giocatori o

in caso di contestazione, può intervenire anche nel merito dei fatti; la sua decisione è definitiva.

3. ___ L'Ufficiale di gara deve evitare di essere coinvolto nell'incontro, se non è richiesto o non è necessario, nonché di applicare la regola del colpo disturbato per chiamate errate, se non è certo che sia stato commesso un errore.

Allegato n. 7

Compilazione del foglio di arbitraggio

L'Arbitro deve essere munito del foglio di arbitraggio, di modello approvato dalla F.I.T.

Egli, dopo aver annunciato il punteggio, facendo procedere sempre i punti del battitore, segna i punti fatti da questi sulla riga superiore di ogni gioco e quelli del ribattitore sulla riga inferiore.

Nell'esempio 1 riportato qui sotto, i punti si sono susseguiti in questo ordine:

GIOCO	INIZIALI DEL BATTITORE	PARTITA N. 1																GIOCO VINTO DA			
																		INIZIALI			
																		A	B		
1	A	x	x		x		x													1	
				x		x															
2	B		x		x	x		x			x	x	x								1
		x		x			x		x	x											
3	A	x	x	x		x													2		
					x																
4	B																				
5	A																				

1° gioco: batte A: "15 a 0"; "30 a 0"; "30 a 15"; "40 a 15"; "40 a 30"; "gioco A". I giochi sono 1 a 0 per A nella prima partita.

2° gioco: batte B: "0 a 15"; "15 pari"; "15 a 30"; "30 pari"; "40 a 30"; "parità"; "vantaggio B"; "parità"; "vantaggio A"; "parità"; "vantaggio B"; "gioco B". I giochi sono 1 a 1 nella prima partita.

3° gioco: batte A: "15 a 0"; "30 a 0"; "40 a 0"; "40 a 15"; "gioco A". I giochi sono 2 a 1 per A nella prima partita.

Il giocatore A inizia il gioco dal campo a destra dell'Arbitro. Le linee orizzontali più marcate dopo i giochi dispari servono a ricordare all'Arbitro che, a quel punto, i concorrenti debbono cambiare il lato del campo.

Al termine di una partita si cambia il lato del campo soltanto se il numero dei giochi disputati è dispari.

Il punteggio del tie-break viene segnato secondo l'esempio 2. (In alcuni fogli di arbitraggio la disposizione potrebbe essere diversa).

GIOCO	INIZIALI DEL BATTITORE	PARTITA N. 1																GIOCO VINTO DA				
																		INIZIALI				
																		A/B	C/D			
1	A	X	X		X		X														1	
				X		X																
2	C		X		X	X		X		X	X											1
		X		X			X		X													
3	B	X	X	X		X															2	
					X																	
4	D	X		X	X	X																2
			X																			
5	A	X	X	X					X	X											3	
					X	X	X															

Batte A da destra: 1 a 0 B; batte B da sinistra: 1 pari; batte B da destra: 2 a 1 B; batte A da sinistra: 3 a 1 B; batte A da destra: 3 a 2 B; batte B da sinistra: 4 a 2 B; cambio di lato del campo: batte B da destra: 4 a 3 B; batte A da sinistra: 5 a 3 B; batte A da destra: 6 a 3 B; batte B da sinistra: 6 a 4 B; batte B da destra: 6 a 5 B; batte A da sinistra: 6 pari; cambio di lato da campo: batte A da destra; 7 a 6 B; batte B da sinistra: 8 a 6 B; gioco e partita per B 7 a 6.

Le linee verticali più marcate e la lettera C ogni 6 punti, servono a ricordare all'Arbitro che, a quel punto, i concorrenti devono cambiare il lato del campo. Anche al termine del tie-break si cambia il lato del campo.

10	B	X		X			X	X	X													5
			X		X	X																
11	A	X		X		X	X														6	
			X		X																	
12	B	X				X	X	X	X													6
			X	X	X																	
Tie-break	A	D	1		S	D	2		3	S	D	4	5	S	6	D			S	D		
	B	1	S	D	2	3		S	4	D	5	6	S	D		7	S	8	D		S	
		1 2 3 4 5 6 C 7 8 9 10 11 12 C 13 14 15 16 17 18 C																				
Tie-break	A		S	D			S	D			S	D			S	D			S	D		
	B	D			S	D			S	D			S	D		S	D			S	D	
		19 20 21 22 23 24 C 25 26 27 28 29 30 C 31 32 33 34 35 36 C																				
RISULTATO																				6	7	
Partita vinta da ... B.																						

Allegato n. 8

Vademecum organizzativo per i tornei di tennis in carrozzina

1. ORGANIZZAZIONE

a) **Cibo**

La colazione, il pranzo e la cena devono essere garantiti dall'organizzazione per tutti i giocatori presso la struttura alberghiera ospitante o in prossimità dell'impianto. Il cibo deve essere il più vario possibile, tenendo conto anche delle necessità dei vegetariani o di coloro che non possono assumere determinate sostanze, e allo stesso tempo il più economico possibile. La frutta deve essere disponibile sempre.

b) **Bevande**

L'acqua deve essere distribuita gratuitamente in quantità necessaria sui campi in qualsiasi momento. Si raccomanda all'organizzazione di distribuire gratuitamente acqua e bevande non alcoliche anche fuori dal campo nell'ambito dell'impianto, specialmente in condizioni climatiche estive. Deve essere comunque garantita la possibilità di acquistare bevande in qualsiasi momento.

c) **Pronto soccorso, dottore e massaggiatore**

Un dottore (preferibilmente specializzato in lesioni midollari o comunque esperto di disabilità) deve essere raggiungibile telefonicamente durante tutta la durata della competizione.

Si raccomanda all'organizzazione di offrire gratuitamente o a prezzi contenuti un servizio di massaggio durante tutta la durata del torneo.

d) **Segreteria del torneo**

Deve essere organizzata durante la competizione una segreteria con personale competente che possa dare informazioni di carattere generale. Inoltre deve essere predisposta una bacheca o una lavagna dove siano continuamente esposti ed aggiornati i tabelloni, l'orario degli incontri, la classifica nazionale, l'ITF wheelchair tennis code of conduct e tutti i recapiti di riferimento importanti per lo svolgimento del torneo (p.es.: giudice arbitro, direttore di gara, servizio di emergenza, hotel, servizio di trasporto).

e) **Personale del torneo**

Un direttore di gara e un Giudice arbitro riconosciuto dalla FIT devono essere nominati per garantire lo svolgimento della competizione. I loro compiti sono:

(1) **Direttore di gara**

- Mettersi in relazione con gli organi della FIT
- Mettersi in relazione con le eventuali autorità presenti
- Mettersi in relazione con il Giudice arbitro
- Mettersi in relazione con i giocatori
- Recepire e confermare le iscrizioni degli atleti
- Coordinare tutta l'organizzazione e la diffusione di informazioni
- Essere responsabile della segreteria e dell'aggiornamento della bacheca del torneo
- Trasmettere il verbale di gara agli organi della FIT
- Essere responsabile del trasporto degli atleti dall'impianto all'albergo e viceversa
- Garantire la dovuta diffusione e pubblicità della competizione

(2) **Giudice arbitro**

- Mettersi in relazione con gli organi della FIT
- Mettersi in relazione con il direttore di gara
- Mettersi in relazione con i giocatori
- Selezionare i giocatori accettati nelle varie categorie
- Compilare i tabelloni od i gironi
- Sorvegliare il regolare andamento degli incontri
- Predisporre l'orario degli incontri
- Risolvere, in veste di autorità massima, qualsiasi disputa si possa verificare sui campi nel rispetto delle regole del tennis
- Nominare o sostituire, se necessario, l'arbitro, i giudici di linea e i raccattapalle
- Decidere il cambio delle palle

- Decidere se un campo è adeguato per giocare e se e quando è necessario l'uso di luce artificiale
- Decidere quando un incontro, per qualsiasi ragione, deve essere spostato su un altro campo
- Decidere quando gli incontri devono essere sospesi per le cattive condizioni atmosferiche
- Adottare i provvedimenti disciplinari previsti dalle Regole di tennis e dal Regolamento di giustizia e compilare il relativo rapporto
- Compilare correttamente il referto arbitrale e trasmetterlo, con tutti gli allegati, nei tempi e nei modi fissati dalle norme

Arbitri

È obbligatoria la presenza di arbitri nazionali o certificati per gli incontri di semifinale e di finale di tutte le competizioni di carattere nazionale. È consigliata la presenza di arbitri almeno di livello nazionale per tutti gli incontri.

Raccattapalle

È raccomandata la presenza di raccattapalle durante gli incontri. I bambini e le bambine devono essere istruiti da personale qualificato prima che il Giudice arbitro ne autorizzi il loro ingresso in campo.

f) Collaborazione con il Comitato per il tennis in carrozzina

Nel rispetto di quanto sopra espresso, l'organizzazione è tenuta ad avere un atteggiamento di collaborazione in merito alla trasmissione dei documenti necessari per la validazione del torneo e agli obblighi di sponsorizzazione di carattere nazionale.

2. TENNIS CLUB**a) Campi**

I campi di gioco devono essere regolarmente omologati e in numero non inferiore a 3 di gioco, 1 di allenamento e 2 di riserva al coperto, tutti in identica superficie e comunque in numero idoneo relativamente al numero dei partecipanti e al numero delle giornate di svolgimento del torneo.

b) Campi di allenamento

Come minimo deve essere prevista la disponibilità di almeno un campo di allenamento/riscaldamento ogni 60 giocatori, utilizzabile gratuitamente dal giorno precedente l'inizio del torneo fino alla fine della competizione.

Il campo dovrebbe avere la stessa superficie di gioco dei campi sui quali si svolge il torneo.

Se il campo di allenamento si trova in un luogo diverso da quello in cui si svolge il torneo, deve essere previsto un servizio gratuito di trasporto.

c) Preparazione dei campi

Tutti i campi devono essere ben preparati prima di ogni incontro (livellati e bagnati per i campi in terra rossa, l'acqua deve essere presente in campo, i cestini svuotati). È inoltre importante che i campi assumano un aspetto professionale anche in considerazione dell'esposizione di striscioni pubblicitari.

d) Servizi in luogo

Adeguati spogliatoi accessibili e ausili per l'uso delle docce devono essere utilizzabili in luogo.

Adeguati servizi igienici accessibili in tutte le sue parti (water, lavandino, bidet) devono essere presenti in luogo in numero adeguato rispetto al numero dei partecipanti alla competizione.

e) Protezioni solari

Adeguate zone in ombra devono essere presenti quando le particolari condizioni climatiche raggiungono temperature elevate. È raccomandato l'uso degli ombrelloni in campo. In località particolarmente calde è raccomandata la predisposizione degli orari delle partite al mattino presto o nel tardo pomeriggio e alla sera.

Questi accorgimenti devono essere tenuti in considerazione assoluta per l'organizzazione di tornei con presenza di giocatori di categoria quad.

f) Tutela delle carrozzine sportive

Deve essere previsto un posto adeguato dove i giocatori possono custodire le loro carrozzine sportive specialmente durante la notte (la responsabilità resta comunque del proprietario).

g) Incordatore

L'organizzazione dovrebbe offrire un servizio di incordatura delle racchette o divulgare informazioni rispetto a dove sia possibile ottenere tale servizio. È comunque responsabilità del giocatore assicurarsi di avere abbastanza racchette per poter disputare gli incontri nel caso in cui non sia presente un servizio di incordatura in luogo.

h) Meccanico

L'organizzazione dovrebbe offrire in luogo un servizio di riparazione delle carrozzine e un compressore per la gonfiatura delle gomme disponibile per tutta la durata del torneo. I giocatori dovrebbero comunque viaggiare con una pompa manuale al seguito.

i) Segnapunti

Un sistema di segnapunti dovrebbe essere presente su tutti i campi per tutti gli incontri.

3. TRASPORTI

All'organizzazione è richiesto di organizzare un trasporto complementare da e per l'aeroporto e la stazione ferroviaria più vicini per coloro che arrivano e partono in aereo o in treno, dalle 9.00 alle 23.00, dal giorno prima dell'inizio del torneo fino al giorno dopo la fine. I giocatori devono organizzare i loro viaggi nell'ambito di tali orari. I giocatori devono inviare i loro dettagli di volo al direttore del torneo almeno due settimane prima dell'inizio della competizione, in caso contrario il direttore non è più tenuto a garantire l'esecuzione del servizio. I mezzi di trasporto devono essere accessibili ai giocatori (macchine, bus).

Si consiglia all'organizzazione di fornire tale servizio a qualsiasi ora, se possibile.

Un servizio di trasporto gratuito deve essere organizzato dall'hotel del torneo ai campi e viceversa, ad orari fissi che garantiscano lo svolgimento della competizione e resi noti attraverso la bacheca del torneo. Tale servizio deve essere organizzato in modo che la prima corsa del mattino arrivi ai campi 15 minuti prima dell'inizio della prima seduta di riscaldamento e deve essere garantito dal giorno prima dell'inizio del torneo fino alla fine dell'ultimo incontro.

4. ALBERGO

a) Tipologia e costi

Alberghi accessibili a costi contenuti (in base alla località e alla stagione in corso) devono essere previsti per l'accoglienza degli atleti nelle vicinanze dell'impianto. È consigliato prevedere una quota d'iscrizione al torneo che comprenda tutte le necessità di accoglienza per gli atleti. Se possibile, l'organizzazione dovrebbe offrire una scelta di due alberghi per accogliere gli atleti con servizi e costi diversi, garantendo sempre un minimo di servizi necessari.

b) Requisiti necessari

L'organizzazione è tenuta a prestare particolare attenzione alla scelta delle strutture alberghiere con particolare riferimento all'accessibilità dei bagni, alla larghezza delle porte e al numero degli ascensori in riferimento al numero degli atleti partecipanti alla competizione.

c) Bacheca del torneo in albergo

L'organizzazione è tenuta a predisporre una bacheca informativa presso l'albergo ufficiale della competizione dove vengono divulgate informazioni quali: tabelloni del torneo, orario delle navette, orario delle partite, numeri telefonici di riferimento, ecc...