

FEDERAZIONE ITALIANA TENNIS



**REGOLE E NORME
PER LA DIREZIONE TECNICA
DI CAMPIONATI A SQUADRE E TORNEI**

SETTORE UFFICIALI di GARA

(Aggiornato DSR LAZIO dicembre 2015)

DIREZIONE TECNICA DEGLI INCONTRI DI CAMPIONATO A SQUADRE

Regole e procedure per il Giudice Arbitro

| | |
|--|--|
| <p>Prima dell'inizio dell'incontro intersociale</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Giungi nella sede della manifestazione con almeno 30 minuti d'anticipo, sull'orario fissato per l'inizio dell'incontro intersociale. - Qualificati, prendi contatto con il Direttore di gara, controlla che le palle da gioco siano quelle dichiarate e in numero sufficiente, accertati che i campi messi a disposizione siano quelli dichiarati (numero minimo previsto e superficie di gioco), verificane la regolarità e l'agibilità. - Ricevi dai capitani le formazioni delle squadre in duplice copia - Controlla, con la dovuta attenzione, le tessere di capitani e giocatori (in caso di giocatori non conosciuti chiedi un documento d'identità), accertati della presenza fisica dei singolaristi e del loro corretto inserimento in formazione, segnala ai capitani eventuali irregolarità e, in tal caso, pretendi le necessarie modifiche. In caso di rifiuto, provvedi d'ufficio. - Incassa, se dovute, le tasse sub - giudice debitamente accompagnate dalla dichiarazione liberatoria - Fai sottoscrivere, ai capitani, gli accordi su eventuali deroghe alle modalità di disputa dell'incontro intersociale. |
| <p>Art. 28 Formazione della squadra</p> | <ul style="list-style-type: none"> - La formazione della squadra può essere composta al massimo dai giocatori occorrenti per disputare singoli e doppi, utilizzati una sola volta. Camp. degli Affiliati A1-A2-B e C: La formazione della squadra è vincolata alle limitazioni previste dagli Art. 52 e 53 R.C.S. (es: formula 4 singoli + 2 doppi, massimo 8 giocatori) (es: formula 2 singoli + 1 doppio, massimo 4 giocatori) N.B. Nell'ambito di ogni incontro intersociale, il giocatore può disputare un singolare e un doppio, salva l'ipotesi del doppio supplementare. N.B. Per Campionati Giovanili, Veterani (sia maschile che femminile) e Serie A1, A2, B e C maschile sulla formazione va indicato l'anno di nascita. - Una squadra è assente (assenza parziale) e perdente (dopo sessanta minuti dall'ora fissata per l'inizio dell'incontro intersociale) quando, all'atto delle operazioni preliminari, non sia in grado di schierare almeno: <ul style="list-style-type: none"> - 3 giocatori, per i Campionati con formula a 6 incontri individuali. - 2 giocatori, per i Campionati con formula a 3, 4 e 5 incontri individuali. |
| <p>Durante l'incontro intersociale</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Ricevi eventuali reclami se fatti nei modi e nei termini previsti (trenta minuti dal fatto a cui si riferiscono e comunque non oltre i trenta minuti dal termine dell'incontro intersociale) dai Regolamenti dei Campionati a squadre e di Giustizia. - Se possibile, decidi senza possibilità d'appello, e <ul style="list-style-type: none"> • in caso di accoglimento del reclamo, elimina o correggi ciò che ha dato origine al reclamo, motiva la decisione • altrimenti, in caso di respingimento del reclamo, motiva per iscritto la decisione allegandola, unitamente al reclamo ed alla tua decisione, al referto. - Se non puoi decidere (ad es. Sub judge), restituisci il reclamo al capitano, invitandolo a ripresentarlo al Commissario di gara nei termini del Regolamento di giustizia (ricordati di indicare nel referto arbitrale che il reclamo è stato presentato correttamente nei termini indicati dal 1° comma dell'Art. 45 RCS) - Rinvia o sospendi l'incontro nei casi previsti dalle norme. - Verbalizza l'accordo con i capitani se la data di disputa dell'incontro, rinvitato o sospeso, è diversa da quella del giorno successivo o del giorno di recupero, quando previsto dal calendario della manifestazione. |
| <p>Al termine dell'incontro intersociale</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Trattieniti sul luogo dell'incontro, dopo la conclusione dell'ultimo incontro individuale, ancora 30 minuti, per consentire la presentazione di eventuali reclami. - A fine incontro ricorda, al capitano della squadra vincente o al capitano della squadra ospitante, in caso di pareggio, l'obbligo di comunicare alla FIT, entro i termini previsti, il risultato dell'incontro intersociale. - Compila il referto arbitrale in ogni sua parte e in modo leggibile. - Nella fase a girone, segnala al Commissario di Gara, utilizzando l'apposito modulo, la squadra che rinuncia o che non è in grado di disputare incontri individuali di un incontro intersociale (Art.39 RCS) e l'eventuale assenza parziale o totale di una squadra a un incontro intersociale (Art.34 RCS). - Compila la scheda di valutazione Arbitri. - Compila e invia in giornata al Giudice sportivo competente, il rapporto per denunciare quanto segue: squadra in ritardo o assente totale, eventuali provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di capitani o giocatori o per l'assenza del direttore di gara. |

DIREZIONE TECNICA DEGLI INCONTRI DI CAMPIONATO A SQUADRE

Regole e procedure per il Giudice Arbitro

| | |
|---|--|
| <p>Art .20 Campi richiesti e “causa di forza maggiore”</p> | <p>- Campionato degli affiliati – divisioni nazionali e divisione regionale serie C, ogni Affiliato deve mettere a disposizione, per ogni incontro intersociale, 2 campi, coperti o scoperti di identico fondo.</p> <p>- Divisioni nazionali serie A1 Maschile e Femminile, se si gioca all’aperto è obbligatorio almeno un campo di riserva.</p> <p>- Per la sola divisione nazionale serie A1 Femminile, se si gioca al coperto, basta un solo campo.</p> <p>NB: IL gioco all’aperto è consentito solo nelle località in cui la temperatura media, nel mese di novembre, sia Superiore ai 10° centigradi (1) ; in ogni caso, il Giudice arbitro determina all’inizio dell’incontro intersociale se le Condizioni climatiche consentono il gioco all’aperto. (1) <u>Determinato dalle pubblicazioni ufficiali dell’Aeronautica Militare.</u></p> <p>- Campionati degli Affiliati – divisioni regionali Serie “D MF”, il numero dei campi necessari è stabilito dal Comitato regionale. Per i campionati Giovanili e Veterani, è sufficiente mettere a disposizione un solo campo.</p> <p>N.B. Per causa di forza maggiore, l’incontro intersociale può disputarsi o proseguire anche su un solo campo; la regola vale per tutti i Campionati con la seguente differenza: Quando si tratta di divisione regionale del Campionato degli affiliati di serie C, serie D e Campionati di settore (Giovanili e Veterani) e l’Affiliato ospitante mette a disposizione un campo, con fondo diverso o coperto, all’interno dell’impianto, la squadra che si rifiuta di giocare perde l’incontro. (N.B. con l’accordo dei capitani e del Giudice arbitro, si può giocare anche presso altro impianto).</p> <p>- Se si tratta, invece, di divisione nazionale del Campionato degli Affiliati e tabellone nazionale serie C di fronte alla disponibilità di un campo di riserva non dichiarato (anche presso altro impianto) si gioca solo con l’accordo dei capitani.</p> |
| <p>Art. 50 -70 -84 Formula degli incontri intersociali</p> | <p>- Campionato degli Affiliati serie A1, A2, B e C maschile: 4 singolari + 2 doppi.</p> <p>-Campionato degli Affiliati serie A1, A2, B e C femminile: 3 singolari + 1 doppio.</p> <p>- L’ordine degli incontri di singolare è inderogabilmente prefissato come segue:</p> <p>-Campionato maschile: n°3, n°4, n°1, n°2.</p> <p>- Campionato femminile: n°2, n°3, n°1.</p> <p>- Serie A1: nei soli incontri di doppio, sia maschile sia femminile, e dei Campionati del settore <u>under (fase regionale, ad eccezione dei gironi finali)</u>, si gioca con il sistema di punteggio “no ad” e, sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa il Tie – Break decisivo dell’incontro a dieci punti, come indicato nell’Appendice V delle Regole di Tennis.</p> <p>- Serie A2, B, C: punteggio normale, sia per singolari che doppio, e applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite</p> <p>- Serie D: ad eccezione dei gironi finali, nei soli incontri di doppio in luogo della terza partita si disputa il Tie-Break decisivo dell’incontro a dieci punti. Nei soli gironi finali il doppio è al meglio delle tre partite con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite.</p> <p>-Campionati Giovanili e Veterani: 2 singolari + 1 doppio.</p> <p>Nel Campionato Under 10 sia per gli incontri di singolare che di doppio si gioca con il punteggio “no ad” e, sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa il Tie – Break decisivo dell’incontro a dieci punti.</p> <p>- Under 12, 14, 16, 18 nei soli incontri di doppio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nella fase regionale ad eccezione dei gironi finali, sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, tie-break decisivo dell’incontro a dieci punti; • nei soli gironi finali regionali, nella prima e nella seconda fase nazionale, il doppio è al meglio delle tre partite con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite. <p>Le divisioni regionali serie “D MF” hanno la formula scelta dal Comitato regionale organizzatore (fra quelle indicate dalla FIT)</p> <p>L’ordine degli incontri di singolare della serie “D MF” e degli altri Campionati di settore é fissato con l’accordo dei capitani o, in mancanza, per sorteggio, salvo che il numero dei campi disponibili consenta l’effettuazione contemporanea di tutti i singolari.</p> |

DIREZIONE TECNICA DEGLI INCONTRI DI CAMPIONATO A SQUADRE

Regole e procedure per il Giudice Arbitro

| <p>Art. 52, 72, 86 Limitazioni alla partecipazione dei tesserati</p> | <p>-Campionato degli Affiliati serie A1, A2, B, C maschile e femminile, ogni Affiliato può schierare, in ogni incontro intersociale, un “muteé” (Trasferito T ; Nuovo tesserato N ; tesserato 2° Semestre dell'anno precedente S. NB: sigle riportate sulla tessere. Non si applicano le limitazioni su indicate nei casi previsti dall' 52 c. 3 a,b,c,d,e,f . Veterani: nessun limite. Gli appartenenti ai settori under possono prendere parte ai Campionati Giovanili solo se non trasferiti da altro Affiliato da meno di due anni. La limitazione non si applica ai giocatori con classifica uguale o inferiore a:</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="2">CAMPIONATO MISTO</th> </tr> <tr> <td colspan="2">4ª cat. NC per gli Under e le Under 10</td> </tr> <tr> <th>CAMPIONATO MASCHILE</th> <th>CAMPIONATO FEMMINILE</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>4'6 per gli Under 11</td> <td>4'5 per gli Under 11</td> </tr> <tr> <td>4'5 per gli Under 12</td> <td>4'4 per gli Under 12</td> </tr> <tr> <td>4'4 Under 13</td> <td>4'3 Under 13</td> </tr> <tr> <td>4'3 Under 14</td> <td>4'2 Under 14</td> </tr> <tr> <td>4'2 Under 15</td> <td>4'1 Under 15</td> </tr> <tr> <td>4'1 Under 16</td> <td>3'5 Under 16</td> </tr> </tbody> </table> | CAMPIONATO MISTO | | 4ª cat. NC per gli Under e le Under 10 | | CAMPIONATO MASCHILE | CAMPIONATO FEMMINILE | 4'6 per gli Under 11 | 4'5 per gli Under 11 | 4'5 per gli Under 12 | 4'4 per gli Under 12 | 4'4 Under 13 | 4'3 Under 13 | 4'3 Under 14 | 4'2 Under 14 | 4'2 Under 15 | 4'1 Under 15 | 4'1 Under 16 | 3'5 Under 16 |
|--|---|-------------------------|--|--|--|----------------------------|-----------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|
| CAMPIONATO MISTO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4ª cat. NC per gli Under e le Under 10 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CAMPIONATO MASCHILE | CAMPIONATO FEMMINILE | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4'6 per gli Under 11 | 4'5 per gli Under 11 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4'5 per gli Under 12 | 4'4 per gli Under 12 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4'4 Under 13 | 4'3 Under 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4'3 Under 14 | 4'2 Under 14 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4'2 Under 15 | 4'1 Under 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4'1 Under 16 | 3'5 Under 16 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Art. 9 Stranieri</p> | <p>-Il giocatore straniero può prendere parte ai Campionati degli Affiliati – divisioni nazionali di Serie A1, A2, B e C (fase nazionale e regionale) con il limite di uno per ogni incontro intersociale. La partecipazione dei giocatori stranieri non è mai consentita: a) nei Campionati e manifestazioni veterani; b) nei Campionati giovanili; c) nei Campionati di beach tennis; d) nei Campionati di paddle; e) nei Campionati di tennis in carrozzina.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Casi in cui va fatto rapporto al Giudice Sportivo</p> | <p>- Ritardo della squadra (arrivo entro i sessanta minuti dall'orario fissato per l'inizio) - Affiliato che non mette a disposizione, i campi nel numero e con le caratteristiche richieste, il GAC 1 per le gare in cui tale obbligo è previsto, almeno due arbitri (ad eccezione del campionato di Serie D), almeno 4 palle nuove per ciascun incontro individuale, il direttore di gara. - Provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di capitani, giocatori o tesserati FIT che abbiano commesso infrazioni al Codice di Comportamento all'interno della sede dell'Affiliato ospitante l'incontro intersociale.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Referto arbitrale</p> | <p>-Il referto arbitrale deve essere compilato con cura e in ogni sua parte: Trascrizione a referto di tutti i giocatori in formazione; indicazione del risultato finale; orari di inizio e termine dell'incontro; ordine degli incontri; arbitraggio degli incontri; direttore di gara e numero di tessera FIT; indicazione delle cause per incontro non svolto o non terminato; indicazione dei nomi dei giocatori o dei capitani ammessi sub-judice; segnalazione di provvedimenti disciplinari adottati; segnalazione di eventuali reclami presentati;ecc.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Trasmissione referto Arbitrale e allegati</p> | <p>- Fase nazionale (referto arbitrale in triplice copia) trasmetti in giornata:</p> <ul style="list-style-type: none"> • la prima copia alla FIT Roma, con allegate le formazioni delle squadre, eventuali accordi dei capitani; reclami respinti o accolti con le decisioni adottate e le eventuali tasse riscosse (Art.43 C.4 RCS); le dichiarazioni liberatorie; l'eventuale segnalazione al Commissario di gara e il rapporto al Giudice sportivo nazionale e le valutazioni degli arbitri; • la seconda copia al Comitato regionale dell'Affiliato ospitante, unitamente alle tasse sub-sudice eventualmente incassate; • la terza copia al Comitato regionale dell'Affiliato ospitato. <p>Inoltre, nei Campionati che ne prevedono l'utilizzo, il G.A. deve compilare lo SGAT.</p> <p>- Fase regionale (referto unico) trasmetti in giornata al Comitato regionale organizzatore:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tutti gli allegati sopra elencati; l'eventuale segnalazione al Commissario di gara e il rapporto al Giudice sportivo regionale. <p>- La richiesta di rimborso delle spese, con allegata la designazione, va inviata al proprio DSR. - La richiesta di rimborso deve poi essere inserita all'interno del Portale degli Ufficiali di Gara.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>Posizione irregolare giocatore</p> | <p>- Il Giudice arbitro, quando di fronte a reclamo non sia in grado di accertare la regolarità della posizione di un giocatore nella formazione della squadra avversaria, invita il capitano a presentarlo, accompagnato dalla relativa tassa, al Commissario di gara competente entro le ore 14 del giorno successivo.</p> | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

DIREZIONE TECNICA DEGLI INCONTRI DI CAMPIONATO A SQUADRE

Regole e procedure per il Giudice Arbitro

| | |
|-------------------------------|--|
| Sospensione per bagno | <p>-E' consentita una sola sospensione alla fine della partita e deve effettuarsi in un tempo ragionevole, stabilito dal Giudice Arbitro. Il giocatore deve essere accompagnato da un ufficiale di gara.</p> <p>- Ulteriori uscite dal campo, per il medesimo motivo, <u>autorizzate dal GA.</u>, sono consentite entro i 90 secondi del cambio di lato del campo ovvero i 120 secondi di fine partita.</p> <p>- Per ogni infrazione alla regola, si applica il sistema del punteggio penalizzato:</p> <p>Avvertimento - punto all'avversario – gioco all'avversario</p> <p>Dalla terza infrazione il G.A. decide se ogni successiva infrazione costituisce motivo di espulsione</p> |
| Trattamento per crampi | <p>- Il giocatore può usufruire del trattamento per crampi solo durante il tempo del cambio di lato del campo o il riposo. Il gioc. non può avere, per i crampi, la sospensione per trattamento medico. Per ogni altra situazione di rilevanza medica, diversa dal crampo, (incidente o malessere), il giocatore ha diritto ad una sospensione di tre minuti per le cure necessarie.</p> |
| Anti-doping | <p>- Quando è previsto dal regolamento specifico del Campionato o della manifestazione, l'Affiliato ospitante deve mettere a disposizione un idoneo locale, con tavolo, sedie, lavabo, toilettes attigue e sala di attesa (ex ART.13 "norme anti-doping"), dove poter, eventualmente, effettuare i prelievi per il controllo anti-doping. (spetta al G.A. verificare l'idoneità della struttura).</p> <p>-Procedura: il Giudice Arbitro, accertata la qualifica del funzionario incaricato dei controlli, gli consegna le formazioni delle squadre e ricevuto l'elenco degli atleti sorteggiati, provvede ad avvisare, alla fine del loro incontro, gli interessati, informandoli che hanno *10 minuti di tempo per sottoporsi al controllo *(salvo diversa disposizione).</p> <p>Qualora l'Affiliato non metta a disposizione il locale o il GA, dopo averlo richiesto, non lo ritenga idoneo, deve segnalare l'accaduto al Giudice sportivo</p> |
| Notula rimborso spese | <p>-Il modulo richiesta rimborso delle spese, da inoltrare sempre al proprio DSR (Art. 98 RUG), deve essere compilato in modo leggibile e completo con l'indicazione di: luogo, data, ora di partenza e di arrivo (da indicare anche in caso di richiesta di rimborso forfetario); Km percorsi; ricevute pedaggi autostr.; pernottamenti; pasti (documentati da fattura, ricevuta fiscale o scontrino fiscale), rimborso giornaliero; codice fiscale; coordinate bancarie IBAN tot. n°27 cifre (lettere + numeri), data e firma. (utilizzare solamente la notula aggiornata contenente lo spazio per il codice IBAN)</p> <p>-N.B.: il rimborso forfetario (per prestazioni nell'ambito del comune di residenza) non prevede la liquidazione del rimborso chilometrico e dei pasti.</p> |

TORNEI INDIVIDUALI: COMPILAZIONE DEI TABELLONI E DEGLI ALLEGATI

Regole e procedure per il Giudice Arbitro

| | |
|--|---|
| <p>Comp. tabelloni "teste di serie"</p> | <p>L'Art. 17 del RTS prevede che in tutte le competizioni, a cui partecipano giocatori classificati, la compilazione dei tabelloni deve essere effettuata con il sistema delle teste di serie.</p> <p>-Per le modalità di disputa delle competizioni e la compilazione dei tabelloni, attenersi scrupolosamente a quanto riportato dal RTS e seguire le istruzioni dei manuali (2) per la compilazione dei tabelloni per la disputa delle competizioni individuali, fascicoli allegati agli Atti Uff. circ. 6/2007. I tabelloni compilati tramite lo SGAT devono essere aggiornati quotidianamente per permettere la consultazione sul PUC – Portale Unico Competizioni.</p> <p><u>Qualora non si utilizzi lo SGAT:</u></p> <p>-I tabelloni devono essere compilati in modo leggibile, con indicato: numero di iscritti; numero e indicazione delle teste di serie; classifica dei giocatori; numero di tessera; punteggio incontri.</p> <p>- E' necessaria la massima attenzione nello scrivere esattamente e per esteso il cognome e il nome del giocatore sul tabellone (come riportato sulla tessera) e procedere alla trascrizione nei turni successivi, facendo attenzione a non modificarlo.</p> |
| <p>Tornei giovanili e limitazioni</p> | <p>-Nei tornei giovanili under 12-14-16-18 MF, se non espressamente esclusa dal programma regolamento, è consentita la partecipazione ai settori di età inferiore.</p> <p>- I giocatori del settore under 10 possono disputare esclusivamente le competizioni riservate al loro settore di età, che si svolgono con le seguenti caratteristiche: campo di gioco normale, palle di tipo MID , racchetta "Junior".</p> <p>- Gli 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).</p> |
| <p>Programma regolamento</p> | <p>Il G.A. deve attenersi a quanto riportato nel programma regolamento, che, per essere approvato, deve essere completo di tutti i dati richiesti: tabellone finale, tabelloni intermedi o di qualificazione; categoria o settore; numero massimo e minimo di partecipanti; montepremi; superficie di gioco; palle; ecc. (l'importo del montepremi e la sua suddivisione in percentuale devono rispettare quanto stabilito annualmente dalla FIT).</p> |
| <p>Referto arbitrale e allegati</p> | <p>Il G.A. designato a dirigere, nella stessa settimana e nell'ambito del medesimo affiliato, una manifestazione che comprendente più tornei, (esempio: torneo open e torneo giovanile) con regolamenti e approvazioni FIT diversi, deve, alla loro conclusione, compilare per ogni torneo il referto arbitrale con tutta la documentazione. N.B.: In questo caso la quota FIT non è cumulabile. (esempio: l'under che oltre al torneo giovanile, partecipa anche al torneo open, deve versare due quote FIT (giovanile €4 + open €4).</p> |
| <p>Giocatori Stranieri</p> | <p>Possono prendere parte solo ai tornei che ne prevedono la partecipazione, indicata dal programma regolamento.</p> |
| <p>Invio documentazione</p> | <p>-Al termine del torneo il G.A. deve inviare al DSR: copia del/i tabellone/i, completo di numero di tessera e classifica dei giocatori; copia del referto arbitrale; fotocopia dell'elenco degli iscritti; designazione; copia del regolamento approvato e valutazioni per GG AA assistenti e Arbitri.</p> <p>- La valutazione per GG AA assistenti e Arbitri è indispensabile al DSR per determinare la classifica operativa degli Ufficiali di gara.</p> <p>- l'Affiliato organizzatore deve inviare, tramite il Delegato provinciale, Al Comitato regionale: copia del/i tabellone/i completo/i; il referto arbitrale; il verbale di gara; l'elenco degli iscritti; le quote FIT; le eventuali tasse a fondo perduto incassate ed i certificati medici (comprovanti il ritiro o l'assenza giustificata dei giocatori)</p> <p>-Si raccomanda il rispetto dei tempi previsti,(entro 5 giorni dalla conclusione del torneo Art. 71 RUG), per l'invio della documentazione su indicata, per non incorrere nelle sanzioni previste per chi ritarda l'invio della documentazione. (vedi art.35 RTS)</p> <p>N.B. Il rapporto al Giudice sportivo competente, per denunciare provvedimenti disciplinari adottati nei confronti di giocatori o tesserati FIT, va inoltrato in giornata.</p> |

Terminologia per registrare i risultati degli incontri

non iniziati
non terminati
non disputati

Devono essere considerate **n.d.** le partite nei seguenti casi:

| | |
|-------------------------------|--|
| Non disputato → ND | L'incontro non è iniziato e non verrà disputato per uno dei seguenti motivi : a) indisponibilità fisica di uno dei giocatori. b) assenza , giustificata o no, di uno dei giocatori . c) giocatore soggetto al provvedimento di espulsione dalla manifestazione. d) giocatore punito da squalifica (inflitta dal Giudice Sportivo) prima dell'inizio o durante lo svolgimento (art. 88 nuovo RG) della manifestazione. e) giocatore che si ritira o soggetto al provvedimento di esclusione o espulsione prima che sia battuto il primo servizio dell'incontro. <u>Nota al punto e)</u> Il ritiro può avvenire durante il palleggio preliminare quando il giocatore non è in grado di iniziare l'incontro per infortunio o malattia. In questo caso il ritiro è giustificato. |
| Da evitare sigle come: | PAI – PAG – AI – AG – RI – RG – PR |

Devono essere considerati come **RIT** nell'ambito **SGAT** i seguenti casi:

| | |
|---------------------|--|
| Ritiro → RIT | Il giocatore si è ritirato per infortunio o malattia , dopo che l'incontro è iniziato. (ritiro giustificato). |
| Abbandono | L'incontro è iniziato, ma non terminato per qualsiasi motivo, eccetto il ritiro giustificato, l'esclusione o l'espulsione. L'incontro non è portato a termine. (ritiro ingiustificato). |

Nel caso di Abbandono si spunta la casella del ritiro, e si fa rapporto al Giudice Sportivo.

IMPORTANTE: per gli **incontri iniziati e non terminati**, a causa di una delle motivazioni su indicate, occorre riportare chiaramente sul tabellone, oltre al nome del vincitore, anche **il punteggio dell'incontro al momento dell'interruzione**, indispensabile per l'acquisizione dei punti per la classifica FIT.

Si riporta di seguito quanto deve essere fatto nella registrazione dei risultati sullo SGAT:

Attenzione: Il risultato per essere considerato valido può contenere:

- almeno due numeri
- caratteri - + . , ; : () \ /
- la parola RIT seguita da qualche altro elemento
- la parola RIT o RITIRO quale ultimo elemento

Se non si rispettano questi criteri la partita verrà impostata come non disputata.

CODICE DI COMPORTAMENTO

PUNTEGGIO PENALIZZATO RTS art. 53

Violazione di Codice (volontaria o intenzionale – gioco non continuo)

| | |
|-----------------------------------|---|
| Prima infrazione | Avvertimento |
| Seconda infrazione | Punto all'avversario |
| Terza infrazione | Gioco all'avversario |
| Dopo la terza infrazione | Il G.A. decide se penalizzare con un ulteriore gioco o se l'infrazione costituisce motivo di espulsione |
| Alcuni esempi sanzionabili | <ol style="list-style-type: none">1. Rifiuto di giocare dopo la chiamata "riprenda a giocare"2. Ritardo nel riprendere il gioco dopo il trattamento medico3. In ritardo dopo l'accertamento di un infortunio "non trattabile"4. Abuso di palla, di racchetta, verbale, fisico, oscenità udibili o visibili5. Comportamento antisportivo6. Istruzioni non dovute |

Procedure e provvedimenti di competenza dell'Arbitro

GIOCO CONTINUO RTS art. 41

Violazione di tempo (non volontaria o non intenzionale)

Procedure e Provvedimenti di competenza dell'Arbitro

| | |
|--|---|
| Prima infrazione | Avvertimento |
| Successive infrazioni non consecutive | Punto all'avversario |
| Alcuni esempi sanzionabili : | <ol style="list-style-type: none">1. Giocatore troppo lento2. Temporeggiamento deliberato come:<ul style="list-style-type: none">• più di 20 secondi tra i punti (battitore)• più di 90 secondi al cambio di campo• più di 120 secondi alla fine della partita3. Ribattitore non al ritmo del battitore |

N.B. dopo l'avvertimento, le ulteriori violazioni di tempo, **se consecutive o volontarie**, sono sanzionate con il "**Punteggio penalizzato**". Non si possono dare due violazioni di tempo consecutive a meno che non vi sia stato un cambio di campo tra le due.

Tutte queste procedure vanno applicate, autonomamente, dall'Arbitro. In caso di evidente mancata applicazione, il Giudice Arbitro può obbligare l'Arbitro ad applicarle. (RUG Art. 69 c1-i)

REGOLE DI TENNIS : “LA PALLA” (RT 3)

| | |
|--|--|
| Colore | Bianco o Giallo |
| Numero in gioco | 2, 3, 4 o 6 (ovvero come da programma regolamento) |
| Definizione palla rotta | Palla senza compressione o con la superficie bucata o malamente danneggiata. Una palla rotta deve essere sostituita. Nel caso in cui la palla si rompa durante il gioco il punto deve essere rigiocato. Anche nel caso lo si scopra al termine del punto. |
| Definizione palla sgonfia | Palla con una compressione inferiore alla norma. Una palla sgonfia deve essere sostituita con altra palla di simile usura. Il punto non deve essere rigiocato. |
| Quando reintegrare le palle | Se una palla deve essere reintegrata, questo deve essere fatto il più presto possibile (al massimo al cambio campo) Quando, per qualunque motivo, rimangono in gioco meno di 3 palle , il gioco deve essere fermato per reintegrarle con altre palle di simile usura. |
| Reintegrare le palle con: | Palle nuove , quando il reintegro avviene durante o al termine del palleggio preliminare o prima che sia iniziato il terzo gioco dell'incontro, ovvero entro i primi 2 giochi dopo un cambio delle palle. Palle di simile usura , dopo l'inizio del terzo gioco dell'incontro, ovvero dopo 2 giochi, dopo un cambio delle palle. |
| Cambio palle | Dopo un certo numero di giochi (come da programma regolamento), es. 7-9, il primo cambio avviene dopo 7 giochi , considerando il palleggio preliminare come 2 giochi, e di seguito dopo ogni 9 giochi per tutto l'incontro, cioè a 16 giochi compiuti, a 25 giochi compiuti, ecc. Oppure, se il programma regolamento lo prevede, all'inizio della partita finale senza considerare chi, in quel momento, è il battitore. |
| Se è dimenticato il cambio palle | Il cambio avviene al gioco successivo in cui il giocatore, o la coppia che avrebbe dovuto servire con palle nuove, ha nuovamente diritto a servire . Compreso il caso di cambio palle all'inizio della partita finale . I cambi successivi seguiranno la sequenza inizialmente stabilita. (Esempio: se un cambio palle fissato in 7-9 che doveva farsi sul punteggio di 4-3 della prima partita è stato dimenticato e, pertanto, fatto sul punteggio di 5-4, il secondo cambio palle avverrà dopo 9 giochi da quando le palle sono state effettivamente cambiate, cioè dopo 18 giochi compiuti .) |
| Se il cambio palle è fatto troppo presto | Se il cambio avviene troppo presto e l'errore è scoperto prima dell'inizio del gioco dopo il cambio , le palle sostituite devono essere rimesse in gioco e quelle nuove impiegate nel momento dovuto . -Se l'errore è scoperto dopo l'inizio del gioco , questo deve essere completato con le palle nuove e restano in gioco per il numero di giochi inizialmente stabilito prima del successivo cambio . Se l'avversario o la coppia ha ricevuto palle nuove per errore , alla fine di quel gioco devono essere sostituite con altre palle nuove, così che anche il giocatore, o la coppia che ne aveva diritto, serva con palle nuove . Se il cambio palle è dimenticato quando questo gioco ha inizio , la sequenza rimane così alterata. |
| Tie-break | Un cambio palle che coincide con l'inizio del tie-break, non può essere effettuato. Il cambio avverrà nel secondo gioco della partita successiva . Agli effetti del cambio palle il tie-break conta come un gioco. |
| Nuovo palleggio preliminare dopo l'interruzione | Palle di usura simile a quelle in uso nell'incontro interrotto, devono essere usate nel palleggio preliminare. Le palle originali , in uso nell'incontro, sono rimesse in gioco quando l'incontro riprende. - Se le palle da usare alla ripresa dell'incontro sono nuove perché il momento coincide con un cambio palle, si devono usare palle nuove per il riscaldamento e altre palle nuove per la ripresa dell'incontro. |
| Nota bene: | Se il gioco è sospeso durante il palleggio preliminare , l'intero palleggio preliminare va ripetuto, indipendentemente dalla durata della sospensione, con palle nuove . |

VERIFICA DEL CAMPO E DELLE ATTREZZATURE

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

SETTORI DEI TESSERATI

(ART. 84 DEL REGOLAMENTO ORGANICO)

RIFERIMENTO PER L'ANNO 2015**UNDER 10 NATI NEL 2005/2006/ *2007**

* NOTA: POSSONO ESSERE TESSERATI AGONISTICAMENTE, SOLO DOPO IL COMPIMENTO DELL'OTTAVO ANNO DI ETÀ , ANCHE NEL CORSO DELL'ANNO

UNDER 12 NATI NEL 2003/2004**UNDER 14 NATI NEL 2001/2005****UNDER 16 NATI NEL 1999/2000**

Nell'ambito dei settori under 12 ed under 14 possono disputarsi gare riservate ai giocatori under 11 (nati nel 2004) ed under 13 (2002)

UNDER 18 NATI NEL 1997/1998**ORDINARI NATI NEL 1996 E PRECEDENTI**

(GESTITI DALLA COMMISSIONE VETERANI)

OVER 35 NATI NEL 1980 E PRECEDENTI**OVER 40 NATI NEL 1975 E PRECEDENTI****OVER 45 NATI NEL 1970 E PRECEDENTI****OVER 50 NATI NEL 1965 E PRECEDENTI****OVER 55 NATI NEL 1960 E PRECEDENTI****OVER 60 NATI NEL 1955 E PRECEDENTI****OVER 65 NATI NEL 1950 E PRECEDENTI****OVER 70 NATI NEL 1945 E PRECEDENTI****OVER 75 NATI NEL 1940 E PRECEDENTI****OVER 80 NATI NEL 1935 E PRECEDENTI**

| Tornei | MASSIMALI | MONTEPREMI | 2015 | |
|----------------------------|-------------------------|--------------------------|----------------------|-----------------------|
| | Singolare Maschile € | Singolare Femminile € | Doppio Maschile € | Doppio Femminile € |
| Open | 10.000,00 | 8.000,00 | 3.000,00 | 2.400,00 |
| I ^a categoria | 10.000,00 | 8.000,00 | 3.000,00 | 2.400,00 |
| II ^a categoria | 5.000,00 | 4.000,00 | 1.500,00 | 1.200,00 |
| III ^a categoria | 1.800,00 | 1.400,00 | 1000,00 | 600,00 |
| IV ^a categoria | 1.200,00 | 1000,00 | 600,00 | 400,00 |
| Veterani | 1.500,00 | 1.200,00 | 800,00 | 500,00 |

Nota * i suddetti massimali possono essere elevati del 15% nel caso che la differenza venga assegnata nelle conclusioni delle sezioni intermedie

Nelle gare di doppio il premio si intende per coppia

Nel caso di tornei limitati ad alcuni gruppi delle varie categorie, il massimale del montepremi deve essere quello della categoria defalcato del 10% per ogni gruppo escluso dal torneo stesso.

I tornei giovanili non possono essere dotati di montepremi, ma solo di eventuale ospitalità o rimborso delle spese. I tornei per NC di 4^a categoria non possono essere dotati di montepremi, né di ospitalità, né di rimborso spese, né di premi in natura al di fuori di coppe, targhe o medaglie.

MASSIMALI PER QUOTE D'ISCRIZIONE AI TORNEI (riferiti a Massimali 2015):

Di competenza dell'Affiliato organizzatore nelle gare di **Singolare** e per **coppia** nelle gare di

Doppio

| | |
|--|---------------|
| Tornei open con montepremi uguale o superiore a Euro 1.500 | €22,00 |
| Tornei open con montepremi uguale o superiore a Euro 1.500 (UNDER 16/14/12) | €17,00 |
| Tornei open con montepremi inferiore a Euro 1.500 | €15,00 |
| Tornei open con montepremi inferiore a Euro 1.500 (UNDER 16/14/12) | €11,00 |
| Tornei di 3 ^a e 4 ^a categoria | €15,00 |
| Tornei di 3 ^a e 4 ^a categoria (UNDER 16/14/12) | €11,00 |
| Tornei per Veterani | €15,00 |
| TORNEI UNDER 18,16, 14, 12 E 10 con APPROVAZIONE di competenza della F.I.T. | €14,00 |
| TORNEI UNDER 18,16, 14, 12 E 10 con APPROVAZIONE di competenza dei C.R. | €11,00 |
| Tornei di Beach Tennis con montepremi superiore a Euro 1.000 | €30,00 |
| Tornei di Beach Tennis Con montepremi Inferiore a Euro 999 | €20,00 |
| Tornei di Paddle circuito nazionale (da intendersi per giocatore e non per coppia) | €20,00 |
| Tornei di Paddle regionali (da intendersi per giocatore e non per coppia) | €15,00 |

QUOTE DI PARTECIPAZIONE AI TORNEI (riferite a Quote Federali 2015):

| | |
|---|---------------|
| TORNEI INDIVIDUALI "OPEN" o di 1 ^a , 2 ^a , 3 ^a , 4 ^a categoria o veterani | €8,00 |
| TORNEI INDIVIDUALI PER GLI UNDER 18 NEI TORNEI GIOVANILI | €8,00 |
| TORNEI INDIVIDUALI PER GLI UNDER 16/14/12 | €4,00 |
| TORNEI A FORMULA RIDOTTA O WEEK END O TORNEI DI DOPPIO | €5,00 |
| TORNEI A FORMULA RIDOTTA O WEEK END O TORNEI DI DOPPIO PER GLI UNDER 16/14/12 | €2,00 |
| TASSA A FONDO PERDUTO (ATTIVITA' INDIVIDUALE) | €30,00 |
| TASSA STRANIERO (PART.AI TORNEI SENZA TES.) | €18,00 |
| TORNEI DI BEACH TENNIS | €2,00 |
| TORNEI DI PADDLE TENNIS | €4,00 |
| TORNEI A SQUADRE | €50,00 |

REGOLAMENTO ORGANICO

Art. 82 - Tesseramento di cittadino straniero

1. Il cittadino straniero può essere tesserato alla F.I.T. ed ottenere il rilascio della tessera federale alle seguenti condizioni:

- a) nella qualità di socio di un affiliato in qualsiasi momento (tessera socio);
- b) nella qualità di atleta di un affiliato in qualsiasi momento (tessera atleta);
- c) nella qualità di Ufficiale di gara, di tecnico, di medico e di massaggiatore federale non socio di affiliato, in qualsiasi momento, purché residente in Italia (tessera speciale).

2. Il cittadino straniero:

- a) anche se tesserato, non può ricoprire cariche federali elettive;
- b) anche se munito di tessera atleta, è sempre escluso dai Campionati individuali in ogni loro fase e, se minorenni, anche dai Campionati a squadre del settore giovanile;
- c) se munito di tessera atleta, può partecipare ai Campionati a squadre, purché la richiesta di tesseramento sia presentata almeno cinque giorni prima della data di inizio del Campionato.

3. Il cittadino straniero extracomunitario, per il rilascio della tessera atleta, deve inoltre:

- a) ottenere la dichiarazione nominativa di assenso del CONI, nel caso di fornitore di prestazioni sportive a favore di un affiliato; ovvero
- b) presentare regolare permesso di soggiorno in Italia, in ogni altro caso.

Art. 84 - Settori di età

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

a) Giovanili, suddivisi in:

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

b) Ordinari: sono coloro che hanno compiuto diciotto anni;

c) Veterani, identificati in:

- 1) Over 35: sono coloro che hanno compiuto trentaquattro anni;
- 2) Over 40: sono coloro che hanno compiuto trentanove anni;
- 3) Over 45: sono coloro che hanno compiuto quarantaquattro anni;
- 4) Over 50: sono coloro che hanno compiuto quarantanove anni;
- 5) Over 55: sono coloro che hanno compiuto cinquantaquattro anni;
- 6) Over 60: sono coloro che hanno compiuto cinquantanove anni;
- 7) Over 65: sono coloro che hanno compiuto sessantaquattro anni;
- 8) Over 70: sono coloro che hanno compiuto sessantanove anni;
- 9) Over 75: sono coloro che hanno compiuto settantaquattro anni;
- 10) Over 80: sono coloro che hanno compiuto settantanove anni.

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

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

4. Per i settori giovanili possono essere definite previsioni o competizioni riferite ad una singola classe di età, definita con gli stessi criteri dei settori di età, ma con riferimento ad un solo anno (indicata con l'anno che si compie nell'anno solare in corso e cioè: under 9, under 10, under 11, under 12, under 13, under 14, ecc.).

REGOLE DI TENNIS

PRINCIPALI MODIFICHE RIPORTATE CON CIRC. 7/2007

REGOLA 10. Cambio del campo

1 I giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo, terzo e successivi giochi dispari di ogni partita. I giocatori cambiano lato del campo anche alla fine di ogni partita salvo che la somma totale dei giochi disputati nella partita sia pari, nel qual caso i giocatori cambiano lato del campo alla fine del primo gioco della partita successiva.

2 Durante il tie-break, i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.

3 **Altri metodi approvati sono riportati in appendice V.**

REGOLA 22. Colpo nullo in battuta

1. La battuta è colpo nullo se:

a) la palla di battuta tocca la rete, la cinghia o il nastro ed è buona sotto ogni altro aspetto; oppure se, dopo aver toccato la rete, la cinghia o il nastro, tocca il ribattitore o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino, prima di toccare terra; oppure

b) la palla è battuta quando il ribattitore non è pronto.

1 In caso di battuta nulla, questa specifica battuta non conta ed il battitore deve battere di nuovo, ma una battuta nulla non annulla un fallo precedente.

2 **Altri metodi approvati sono riportati in appendice V.**

REGOLA 24. Giocatore che perde il punto

1. Si perde il punto se:

a) il giocatore batte due falli consecutivi; oppure

b) il giocatore non rimanda la palla in gioco prima che questa abbia rimbalzato due volte consecutivamente; oppure

c) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa tocchi la superficie o, prima che rimbalzi, un oggetto, al di fuori del giusto campo; oppure

d) il giocatore rimanda la palla in gioco in modo che questa, prima che rimbalzi, tocchi un arredo permanente; oppure

e) il ribattitore rimanda la battuta prima del rimbalzo; oppure

f) il giocatore accompagna o trattiene deliberatamente la palla con la racchetta o deliberatamente la tocca con la racchetta più di una volta; oppure

g) il giocatore o la racchetta, in mano o no, o qualsiasi cosa egli indossa o porta toccano la rete, i pali/ paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia, il nastro o il campo avversario in qualunque momento in cui la palla è in gioco; oppure

h) il giocatore colpisce la palla prima che questa abbia oltrepassato la rete; oppure

i) la palla in gioco tocca il giocatore o qualsiasi cosa egli indossa o porta, eccetto la racchetta; oppure

j) la palla in gioco tocca la racchetta quando il giocatore non la sta tenendo; oppure

k) il giocatore deliberatamente e materialmente modifica la forma della sua racchetta mentre la palla è in gioco; oppure

l) in doppio, entrambi i giocatori toccano la palla per il rimando.

REGOLA 29. Gioco continuo

1. Come principio, il gioco deve essere continuo da quando l'incontro inizia (quando la prima battuta dell'incontro è messa in gioco) fino a quando finisce.
 - a) Fra un punto e l'altro sono concessi al massimo venti secondi. Quando i giocatori cambiano lato del campo alla fine del gioco, sono concessi al massimo novanta secondi. Tuttavia dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break, il gioco deve essere continuo ed i giocatori devono cambiare lato del campo senza sosta.

Alla fine di ogni partita vi è un intervallo che può essere al massimo di centoventi secondi.

Il tempo dell'intervallo inizia dal momento in cui il punto finisce e scade nel momento in cui è colpita la palla per la prima battuta del punto successivo.

Gli organizzatori delle manifestazioni possono, con l'approvazione dell'ITF, aumentare i novanta secondi concessi ai giocatori per il cambio del lato del campo alla fine del gioco ed i centoventi secondi concessi come intervallo di partita.

- b) Se, per ragioni indipendenti dal controllo del giocatore, i vestiti, le calzature o l'equipaggiamento necessario (esclusa la racchetta) si rompono o necessitano di essere sostituiti, al giocatore può essere concesso un tempo supplementare ragionevole per porre rimedio all'inconveniente.
- c) Non può essere concesso alcun tempo supplementare per permettere al giocatore di recuperare le forze. Tuttavia il giocatore affetto da una condizione fisica suscettibile di trattamento medico può essere autorizzato ad usufruire di una sospensione di tre minuti per quel trattamento medico. Se viene comunicato prima della manifestazione, possono essere concesse interruzioni in numero limitato per andare in bagno o per il cambio dell'abbigliamento.
- d) Se viene comunicato prima della manifestazione, gli organizzatori possono concedere un riposo della durata massima di dieci minuti. Il riposo può essere preso dopo la terza partita in un incontro al meglio delle cinque partite o dopo la seconda partita in un incontro al meglio delle tre partite.
- e) Il palleggio preliminare può essere al massimo di cinque minuti, se non diversamente stabilito dagli organizzatori della manifestazione.

SOSPENSIONI CONSENTITE PER LE SITUAZIONI DI RILEVANZA MEDICA O ALTRO

Condizioni di rilevanza medica

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

1. Condizioni trattabili dal punto di vista medico:

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

2. Condizioni non trattabili dal punto di vista medico:

- a) una condizione medica che non può essere trattata convenientemente o che non può migliorare con un trattamento medico praticabile nel tempo permesso;
- b) una condizione medica (compresi i relativi sintomi) che non si è manifestata né si è aggravata durante il palleggio preliminare o l'incontro;
- c) affaticamento generale del giocatore;
- d) una condizione che richieda iniezioni, infusioni venose od ossigeno, ad eccezione dei diabetici per i quali, se hanno ottenuto preventivamente il certificato medico, possono fare iniezioni sottocutanee di insulina.

Valutazione medica

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

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

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

Sospensione per trattamento medico

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

La sospensione per il trattamento medico inizia quando il fisioterapista/preparatore atletico è pronto a praticarlo. A discrezione del fisioterapista/preparatore atletico, il trattamento medico può essere effettuato anche al di fuori del campo ed anche con la collaborazione del medico del torneo.⁽¹⁾

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

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

Crampi

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

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

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

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

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

⁽²⁴⁾ Se ci sono leggi nazionali o locali o altri regolamenti vincolanti imposti sulla competizione da autorità esterne, il controllo può richiedere una maggiore partecipazione obbligatoria del medico del torneo in tutte le decisioni relative alla diagnosi ed al trattamento.

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

Trattamento medico

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

Penalità

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

Sanguinamento

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

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

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

Vomito

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

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

Incapacità fisica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Ulteriori sospensioni sono pure permesse, ma sono anche penalizzate secondo il punteggio penalizzato se il giocatore non è pronto a giocare entro il tempo assegnato.

APPENDICE V

PROCEDURE E METODI DIVERSI DI PUNTEGGIO

PUNTEGGIO IN UN GIOCO (regola 5)

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

1. Si può usare questo sistema diverso di punteggio.

2. Il punteggio in un gioco “no-ad” viene chiamato come di seguito indicato, chiamando per primo il punteggio del battitore:

nessun punto “zero”

primo punto “15”

-secondo punto “30”

-terzo punto “40”

-quarto punto “gioco”

3. Se entrambi i giocatori/coppie hanno fatto tre punti, il punteggio è “parità” e si gioca un punto decisivo. Il ribattitore/i sceglie se ribattere la battuta dal lato destro o sinistro del campo. In doppio i giocatori della coppia che ribatte non possono modificare la loro posizione per ribattere nel punto decisivo. Il giocatore/coppia che si aggiudica il punto decisivo vince il “gioco”.

4. Nel doppio misto, il ribattitore del punto decisivo deve essere dello stesso sesso del battitore. I giocatori della coppia che ribatte non possono modificare la loro posizione per ribattere nel punto decisivo.

PUNTEGGIO IN UNA PARTITA (regole 6 e 7)

1 **Partita “corta”** Il giocatore/la coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita purché abbia un vantaggio di almeno due giochi sull’avversario/i. Se il punteggio è quattro giochi pari, si gioca il tie-break.

2 **Tie-break decisivo dell’incontro (7 punti)** Quando il punteggio è una partita pari, o due partite pari in un incontro al meglio delle cinque partite, si gioca un tie-break che aggiudica l’incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva. Il giocatore/coppia che per primo raggiunge sette punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull’avversario, vince il tie-break decisivo e l’incontro.

3 **Tie-break decisivo dell’incontro (10 punti)** Quando il punteggio è una partita pari, o due partite pari in un incontro al meglio delle cinque partite, si gioca un tie-break che aggiudica l’incontro. Questo tie-break sostituisce la partita decisiva. Il giocatore/coppia che per primo raggiunge dieci punti, purché abbia un vantaggio di almeno due punti sull’avversario, vince il tie-break decisivo e l’incontro.

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

-la rotazione della battuta continua con la stessa successione originaria (regole 5 e 14)

-in doppio, l’ordine di battuta e di ribattuta della coppia può essere modificato all’inizio di ogni partita (regole 14 e 15)

-prima dell’inizio del tie-break che decide l’incontro vi è un intervallo di centoventi secondi

-prima dell’inizio del tie-break che decide l’incontro, le palle non possono essere cambiate, anche se il cambio era previsto

APPENDICE VI “ALTRE NOTE”

CAMBIO DEL CAMPO (regola 10)

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

COLPO NULLO NELLA BATTUTA (regola 22)

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

PROCEDURE PER LA VERIFICA DEL SEGNO

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

PROCEDURE PER IL CONTROLLO ELETTRONICO

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

- 1 La richiesta del giocatore (squadra) di controllo elettronico di una chiamata vicino alla linea o di una correzione può essere accolta solo se è un colpo di fine punto o se il giocatore (squadra) ferma il gioco durante lo scambio (è concesso che il giocatore risponda purché si fermi immediatamente).
- 2 L'arbitro decide di utilizzare il controllo elettronico se è in dubbio sull'esattezza della chiamata vicino alla linea o di una correzione. Tuttavia l'arbitro può rifiutare il controllo elettronico se ritiene che il giocatore abbia fatto una richiesta non ragionevole o non tempestiva.
- 3 In doppio la richiesta del giocatore può essere fatta se ferma il gioco o lo ferma l'arbitro. Quando viene fatta la richiesta di verifica, l'arbitro deve controllare che si stata fatta secondo le norme. Se è stata fatta non correttamente o in ritardo, l'arbitro valuta se ciò abbia deliberatamente arrecato disturbo alla coppia avversaria, nel qual caso la squadra che ha fatto la richiesta perde il punto.
- 4 La chiamata iniziale o la correzione rimangono sempre valide nel caso in cui il controllo elettronico non riesca, per qualunque motivo, a dare una risposta sulla chiamata o sulla correzione.
- 5 La decisione finale dell'arbitro è il risultato del controllo elettronico e non è appellabile. Se il sistema richiede una scelta manuale per il controllo di un particolare impatto della palla, un ufficiale di gara autorizzato dal giudice arbitro decide quale impatto è stato riesaminato.

REGOLAMENTO CAMP. A SQUADRE

Articolo 12 - Formula degli incontri individuali

1 Tutti gli incontri individuali, sia di singolare sia di doppio, si svolgono al meglio di tre partite (due partite su tre), con applicazione del tie-break in tutte le partite.

2 La formula degli incontri individuali, sia di singolare sia di doppio, può essere determinata in modo diverso nei regolamenti specifici dei singoli Campionati.

Articolo 50 - Formula degli incontri intersociali ed individuali (*Camp. Affiliati*)

1. Gli incontri intersociali delle divisioni nazionali e della divisione regionale di serie C hanno le seguenti formule:

- a) quattro singolari e due doppi, per il Campionato maschile;
- b) tre singolari ed un doppio, per il Campionato femminile.

2. Le divisioni regionali di serie D hanno la formula scelta dal Comitato regionale organizzatore tra le seguenti:

- a) quattro singolari e due doppi;
- b) quattro singolari ed un doppio;
- c) tre singolari e un doppio;
- d) due singolari ed un doppio.

3. Gli incontri individuali di doppio si disputano con il seguente metodo di punteggio:

- a) nella divisione nazionale di serie A1, sia maschile sia femminile, al meglio di tre partite, con applicazione del sistema di punteggio "no ad" e del tie-break a sette punti nelle prime due partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, con tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti, come indicato nell'Appendice IV delle Regole di tennis;
- b) nelle divisioni nazionali di serie A2 e B e nella divisione regionale di serie C al meglio di tre partite, con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite;
- c) nelle divisioni regionali di serie D, ad eccezione dei gironi finali, al meglio di tre partite, con applicazione del tie-break a sette punti nelle prime due partite; sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, con tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti.

Articolo 70 - Formula degli incontri intersociali ed individuali (*Camp. Giovanili*)

1. Ogni incontro intersociale ha la formula con due singolari e un doppio; il Campionato under 10 ha la formula con un singolare maschile, un singolare femminile ed un doppio misto.

2. Negli incontri individuali di doppio, sia maschili sia femminili, si adotta il seguente metodo di punteggio:

- a) nella fase regionale, ad eccezione dei gironi finali, sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti, come indicato nell'Appendice IV delle Regole di tennis.
- b) nei gironi finali regionali, nella prima e nella seconda fase nazionale, al meglio di tre partite, con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite;

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

Articolo 84 - Formula degli incontri intersociali ed individuali (*Camp. Veterani*)

1. Ogni incontro intersociale ha la formula con due singolari e un doppio.

2. Gli incontri individuali di singolare si svolgono al meglio delle tre partite (vince l'incontro chi si aggiudica due partite su tre), con applicazione del tie-break a sette punti in tutte le partite.

3. Negli incontri individuali di doppio sul punteggio di una partita pari, in luogo della terza partita, si disputa un tie-break decisivo dell'incontro a dieci punti.

Articolo 8 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati

1. I giocatori che nel corso degli ultimi cinque anni hanno rifiutato una o più convocazioni nelle rappresentative ufficiali della F.I.T. non possono prendere parte ai Campionati a squadre, salvo che il Consiglio federale accerti che l'atleta abbia successivamente tenuto un comportamento idoneo a giustificare la revoca dell'inibizione e ne autorizzi la partecipazione.
2. Ciascun tesserato può partecipare, nel corso dell'annata sportiva, a non più di due Campionati a squadre di tennis: il Campionato degli affiliati ed un solo Campionato o manifestazione nazionale di settore di età.
3. I tesserati del settore under 10 possono prendere parte solo al Campionato del proprio settore di età.
4. Ulteriori limitazioni sono previste per i singoli Campionati.

Articolo 52 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati (Camp.Affiliati)

1. La partecipazione alle divisioni nazionali di serie A1, A2 e B ed alla divisione regionale di serie C dei seguenti atleti tesserati è limitata ad uno in ciascuna formazione di ogni squadra, presentata al Giudice arbitro di ciascun incontro intersociale, anche se diverso da quello o quelli già inclusi nelle precedenti formazioni:

- a) giocatori stranieri la cui richiesta di tesseramento sia stata presentata almeno cinque giorni prima della data di inizio di ciascun Campionato;
 - b) giocatori che nell'anno precedente non abbiano disputato il Campionato con lo stesso affiliato e che non siano stati tesserati atleti entro il 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresentano (c.d. variato).
2. Per le divisioni regionali di serie D il limite è stabilito dai singoli Comitati regionali organizzatori, anche in relazione alla formula adottata per la divisione.
3. Le limitazioni in ogni caso non si applicano:
- a) ai nuovi affiliati dal 1° gennaio dell'anno precedente, ammessi per la prima volta al Campionato;
 - b) ai giocatori che siano stati tesserati atleti, nei settori giovanili diversi dall'under 18 dello stesso affiliato, almeno due anni, anche non consecutivi, compreso quello in corso (c.d. vivaio);
 - c) giocatori vincolati agonisticamente allo stesso affiliato, senza soluzione di continuità, per almeno otto anni consecutivi precedenti a quello in corso (almeno nono anno di tesseramento consecutivo) (c.d. 8+);
 - d) ai giocatori che, pur non tesserati atleti al 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresentano, hanno posseduto l'ultima tessera atleta precedente per il medesimo affiliato;
 - e) ai giocatori italiani tesserati atleti per la prima volta e che non siano mai stati tesserati presso federazioni straniere;
 - f) alla giocatrice inclusa in formazione in sostituzione di altra giocatrice di classifica pari o superiore in stato di gravidanza accertata dopo la scadenza del termine per le iscrizioni.
4. In caso di possesso contemporaneo di più caratteristiche tra quelle sopra elencate, il giocatore è valutato come segue:
- a) lo straniero (comma 1, lettera a) è sempre considerato tale, anche se del vivaio (comma 2, lettera b) o 8+ (comma 2, lettera c);
 - b) il variato (comma 1, lettera b) che sia anche del vivaio (comma 3, lettera b), è considerato non soggetto a limitazioni;
 - c) lo straniero (comma 1, lettera a), che sia anche variato (comma 1, lettera b), è considerato soggetto ad entrambe le limitazioni.
5. I giocatori del settore under 10 non possono prendere parte al Campionato degli affiliati.

Articolo 72 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati (Camp.Giovanili)

1. I giocatori under trasferiti da altro affiliato non possono disputare i Campionati giovanili per l'affiliato di destinazione per le due edizioni successive al trasferimento.
2. Qualora il trasferimento sia avvenuto in corso d'anno, la limitazione si estende anche all'edizione dei Campionati giovanili che dovesse ancora concludersi.
3. La limitazione non si applica ai giocatori la cui classifica, riferita all'anno per cui si chiede il trasferimento, è uguale o inferiore a quella indicata nella seguente tabella:
- 4.

| Campionato misto | |
|--|--|
| IV categoria NC, per gli under e le under 10 | |
| Campionato maschile | Campionato femminile |
| IV categoria 6° gruppo, per gli under 11 | IV categoria 5° gruppo, per le under 11 |
| IV categoria 5° gruppo, per gli under 12 | IV categoria 4° gruppo, per le under 12 |
| IV categoria 4° gruppo, per gli under 13 | IV categoria 3° gruppo, per le under 13 |
| IV categoria 3° gruppo, per gli under 14 | IV categoria 2° gruppo, per le under 14 |
| IV categoria 2° gruppo, per gli under 15 | IV categoria 1° gruppo, per le under 15 |
| IV categoria 1° gruppo, per gli under 16 | III categoria 5° gruppo, per le under 16 |

5. Le variazioni di classifica, sia in aumento sia in diminuzione, ottenute dopo il trasferimento, non hanno alcun effetto sulla predetta limitazione alla partecipazione o sulla sua non applicazione.
6. I giocatori stranieri non possono prendere parte ad alcun Campionato giovanile.

Articolo 86 - Limitazioni alla partecipazione dei tesserati (Camp.Veterani)

1. I giocatori veterani possono disputare un solo Campionato o una sola manifestazione nazionale a squadre del settore veterani, compatibile con il proprio settore di età.
2. I giocatori stranieri non possono prendere parte ad alcun campionato o manifestazione nazionale a squadre del settore veterani.

Articolo 20 – Campi

1. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
2. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale sui campi di riserva o su altri campi, come specificato nel regolamento di ogni Campionato.
3. Qualora siano utilizzati campi con la luce artificiale, l'illuminazione deve essere uniformemente distribuita sul campo, con un'intensità minima, risultante come media di 18 misurazioni equamente distribuite sul campo, di:
 - a) 400 lux per impianti su cui si svolgono incontri del Campionato degli affiliati - divisioni nazionali di serie A1, maschile e femminile;
 - b) 300 lux per incontri di ogni altra divisione od altro Campionato.
4. Il Giudice arbitro non fa iniziare o sospende il gioco se l'intensità dell'illuminazione, a suo giudizio, è insufficiente.
5. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste ovvero sia responsabile della loro successiva inagibilità.

Articolo 56 – Campi richiesti (Camp.Affiliati)

1. Per le divisioni nazionali di serie A2 e B e per la divisione regionale di serie C, ogni affiliato deve mettere a disposizione, per ogni incontro intersociale, due campi di identico tipo di fondo ed entrambi coperti o scoperti.
2. Il Campionato degli affiliati – divisione nazionale di serie A1 può essere giocato o al coperto o all'aperto e gli affiliati partecipanti debbono mettere a disposizione:

- a) nella serie A1 maschile, due campi di identico tipo di fondo; se si gioca all'aperto occorre inoltre disporre di almeno un campo di riserva coperto;
- b) nella serie A1 femminile:
 - 1) se si gioca all'aperto, due campi di identico fondo, con obbligo di disporre di almeno un campo di riserva coperto;
 - 2) se si gioca al coperto, anche un solo campo.
3. Il gioco all'aperto è consentito solo nelle località in cui la temperatura media, nel mese di novembre, sia superiore ai 10° centigradi; in ogni caso, il Giudice arbitro determina all'inizio dell'incontro intersociale se le condizioni climatiche consentono il gioco all'aperto.
4. Per il Campionato degli affiliati – divisioni regionali di serie D, il numero dei campi necessario è determinato dal Comitato regionale organizzatore.
5. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
6. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale:
 - a) per la divisione nazionale di serie A1:
 - 1) sul campo di riserva obbligatoriamente indicato;
 - b) per le altre divisioni nazionali e per il tabellone nazionale della serie C:
 - 1) sui campi di riserva, eventualmente indicati, che l'affiliato ospitante deve tenere a disposizione del Giudice arbitro;
 - 2) in difetto di campi di riserva, con l'accordo dei capitani, anche su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto;
 - c) per le divisioni regionali:
 - 1) su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, purché messi a disposizione dall'affiliato ospitante nell'ambito dello stesso impianto;
 - 2) con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, su altri campi, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto.
7. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste.

Articolo 74 – Campi richiesti (Camp. Giovanili)

1. Per ciascun incontro intersociale gli affiliati debbono mettere a disposizione almeno un campo.
2. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
3. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale:
 - a) su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, purché messi a disposizione dall'affiliato ospitante nell'ambito dello stesso impianto;
 - b) con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, su altri campi, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto
4. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste.

Articolo 88 – Campi richiesti (Camp. Veterani)

1. Per ciascun incontro intersociale gli affiliati debbono mettere a disposizione almeno un campo.
2. Gli incontri devono essere disputati sui campi denunciati all'atto dell'iscrizione dall'affiliato ospitante o su quelli autorizzati dal Commissario di gara competente.
3. Qualora i campi denunciati siano inagibili per causa di forza maggiore, constatata dal Giudice arbitro, questi dispone l'effettuazione (o la prosecuzione) dell'incontro intersociale

- a) su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale, diversi da quelli dichiarati, purché messi a disposizione dall'affiliato ospitante nell'ambito dello stesso impianto;
 - b) con l'accordo dei capitani e del Giudice arbitro, su altri campi, diversi da quelli dichiarati, anche se in un altro impianto.
4. Il Giudice arbitro decreta la sconfitta, con il massimo punteggio consentito dalla formula del Campionato, della squadra dell'affiliato ospitante che non metta a disposizione i campi nel numero previsto e con le caratteristiche richieste.

5. Articolo 53 – Ammissione e composizione della squadra (Camp. Affiliati)

1. L'ammissione alle divisioni nazionali e regionali, maschili o femminili, è determinata dai risultati ottenuti nel Campionato precedente, con le regole indicate per ciascuna divisione nazionale o regionale.
2. Le squadre partecipanti alle divisioni nazionali di serie A1, A2 e B e regionale di serie C, debbono inserire obbligatoriamente nella lista e nella formazione, fermi i limiti numerici indicati nelle successive tabelle:

- a) per le divisioni maschili di serie A1, A2 e B, almeno:
 - 1) due giocatori del vivaio di età inferiore a 30 anni, calcolati alle ore zero del 1° gennaio dell'anno in corso; oppure
 - 2) un giocatore del vivaio di età inferiore a 30 anni ed un giocatore del vivaio di età superiore ai 30 anni, calcolati alle ore zero del 1° gennaio dell'anno in corso; oppure
 - 3) un giocatore del vivaio di età inferiore a 30 anni calcolati alle ore zero del 1° gennaio dell'anno in corso ed un giocatore 8+.

Tali giocatori (non necessariamente gli stessi) debbono essere inseriti sia nell'elenco dei giocatori designati per i singolari, sia nella composizione dei doppi ed almeno uno nella composizione dell'eventuale doppio supplementare;

- b) per le divisioni femminili di serie A1, A2 e B, almeno una giocatrice del vivaio o una giocatrice 8+; almeno una di esse (non necessariamente la stessa) deve essere inserita sia nell'elenco delle giocatrici designate per i singolari, sia nella composizione dei doppi, compreso l'eventuale doppio supplementare;
 - c) per le divisioni maschili e femminili di serie C, almeno un giocatore od una giocatrice del vivaio od un giocatore o una giocatrice 8+; almeno uno di essi (non necessariamente lo stesso) deve essere inserito sia nell'elenco dei giocatori designati per i singolari, sia nella composizione dei doppi, compreso l'eventuale doppio supplementare.
3. La composizione delle squadre, tenuto conto delle limitazioni per l'inclusione di giocatori appartenenti alle tipologie sotto indicate, è la seguente:

| D) numero e tipologia di giocatori/giocatrici nella lista presentata per l'iscrizione o complessivamente partecipanti a ciascuna squadra | A1, A2, B maschile | C maschile | A1, A2, B femminile | C femminile |
|---|---------------------------|-------------------|----------------------------|--------------------|
| a) numero massimo di giocatori | 16 | 16 | 10 | 10 |
| b) numero minimo di giocatori (purché compresi i giocatori obbligatori del comma 2/a) | 4 | 4 | 3 | 3 |
| c) giocatori limitati, di cui: | | | | |
| c1) giocatori stranieri | | | | |
| c2) giocatori variati | | | | |
| c3) giocatori che, pur non tesserati atleti al 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresentano, hanno posseduto l'ultima tessera atleta precedente per il medesimo affiliato | fino a 6 | fino a 6 | fino a 4 | fino a 4 |
| c4) giocatori italiani tesserati atleti per la prima volta e che non siano mai stati tesserati presso federazioni straniere. | | | | |
| d) giocatori del vivaio, di età inferiore a trenta anni | da 1 a 16 | da 1 a 16 | da 1 a 10 | da 1 a 10 |
| e) giocatori del vivaio, di età superiore a trenta anni | fino a 15 | | | |

| | | | | |
|-----------------|--|--|--|--|
| f) giocatori 8+ | | | | |
|-----------------|--|--|--|--|

| II) numero e tipologia di giocatori/giocatrici nella formazione presentata al Giudice arbitro | A1, A2, B maschile | C maschile | A1, A2, B femminile | C femminile |
|---|---------------------------|-------------------|----------------------------|--------------------|
| a) numero massimo di giocatori | 8 | 8 | 5 | 5 |
| b) numero minimo di giocatori (compresi i giocatori obbligatori del comma 2/a e salvo quanto previsto nell'art. 34.1) | 4 | 4 | 3 | 3 |
| c) giocatori limitati, di cui: | fino a 4 | fino a 4 | fino a 3 | fino a 3 |
| c1) giocatori stranieri | 1 | 1 | 1 | 1 |
| c2) giocatori variati | 1 | 1 | 1 | 1 |
| c3) giocatori che, pur non tesserati atleti al 30 giugno dell'anno precedente per l'affiliato che rappresentano, hanno posseduto l'ultima tessera atleta precedente per il medesimo affiliato | fino a 4 | fino a 4 | fino a 3 | fino a 3 |
| c4) giocatori italiani tesserati atleti per la prima volta e che non siano mai stati tesserati presso federazioni straniere. | fino a 4 | fino a 4 | fino a 3 | fino a 3 |
| d) giocatori del vivaio, di età inferiore a trenta anni | da 1 a 8 | da 1 a 8 | da 1 a 5 | |
| e) giocatori del vivaio, di età superiore a trenta anni | fino a 7 | | | |
| f) giocatori 8+ | | | | |

- I giocatori tesserati sin dall'affiliazione per un affiliato da meno di nove anni sono considerati come tesserati al nono anno di tesseramento consecutivo.
- Per le sole divisioni regionali di serie D, i giocatori componenti di ciascuna squadra, risultanti nella lista presentata all'atto dell'iscrizione, possono essere integrati, in occasione degli incontri intersociali, fino al massimo del doppio del numero dei giocatori necessari per disputare tutti gli incontri previsti dalla formula del Campionato, utilizzando nominativi diversi sia per i singoli sia per i doppi, solo da giocatori che abbiano una classifica uguale o inferiore a quella del giocatore di più bassa classifica inserito nella predetta lista.
- Il limite di classifica per l'integrazione di giocatori dopo l'iscrizione rimane inalterato per tutta la durata del Campionato, anche in caso di variazioni di classifica intervenute in corso d'anno.

Articolo 54 – Norme particolari per la Serie A1

- Ferme rimanendo le disposizioni generali per l'iscrizione delle squadre, di cui agli articoli 8, 9, 11, 52, 53 e 55, per la serie A1, maschile e femminile, i componenti di ciascuna squadra, risultanti nella lista presentata all'atto dell'iscrizione, possono essere sostituiti od integrati solo nel modulo d'iscrizione, da ripresentare prima dell'inizio del campionato, entro la data annualmente stabilita dal Consiglio federale.
- I giocatori che disputano i singoli devono essere indicati con numerazione progressiva, senza soluzione di continuità, attenendosi alla graduatoria elaborata dalla FIT la settimana precedente l'inizio del Campionato sulla base delle classifiche internazionali e nazionali.
- Negli incontri intersociali relativi ai "play off" ed ai "play out", possono essere inseriti in formazione solo giocatori che abbiano disputato almeno un incontro individuale (singolare o doppio) nella precedente fase a girone.

Articolo 71 – Giocatori e squadre ammessi (Camp. Giovanili)

- I Campionati giovanili sono riservati ai giocatori del rispettivo settore di età o di quello immediatamente inferiore.
- I giocatori del settore under 10 possono prendere parte solo al proprio Campionato.
- Gli affiliati possono iscrivere ai Campionati una o più squadre.

Articolo 85 – Squadre ammesse e requisiti (Camp. Veterani)

- Ai Campionati e manifestazioni del settore veterani gli affiliati possono iscrivere una o più squadre.
- I Campionati e le manifestazioni veterani, maschili e femminili, sono riservati ai giocatori del rispettivo settore di età o di quelli superiori.
- Per gli incontri intersociali del tabellone nazionale delle manifestazioni over 50 ed over 55 maschili, la formazione della squadra presentata al Giudice arbitro deve contenere almeno tre nominativi e la composizione del doppio deve essere fatta utilizzando almeno un giocatore diverso da quelli designati

per i singolari.

Articolo 28 - Formazione della squadra e classifica dei giocatori

1. Possono disputare l'incontro intersociale solo i giocatori che risultino dichiarati nella formazione della squadra presentata al Giudice arbitro e che siano fisicamente presenti all'atto delle relative operazioni preliminari.
2. La formazione può essere composta, al massimo, del numero di giocatori occorrenti per disputare i singolari e i doppi in programma, utilizzati una sola volta.
3. Nella formazione consegnata al Giudice arbitro, i giocatori che disputano i singolari devono essere indicati con numerazione progressiva, senza soluzione di continuità, attenendosi alla classifica federale; per i doppi, la numerazione progressiva non è vincolata alla classifica dei singoli componenti.
4. Se i singolaristi designati in formazione non sono elencati in successione di classifica, il Giudice arbitro, d'ufficio, rettifica la graduatoria, rispettando la successione già data per i pari classifica.
5. Se viene presentata una formazione con un numero incompleto di singolaristi oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire i singolaristi non fisicamente presenti, all'atto delle operazioni preliminari, con altri giocatori in formazione, purché fisicamente presenti; in difetto, il Giudice arbitro scala verso l'alto i nominativi dei giocatori, in modo da rendere vacanti le posizioni inferiori.
6. La composizione dei doppi deve essere consegnata al Giudice arbitro, in busta chiusa, entro 30 minuti dal termine dell'ultimo singolare o immediatamente prima dell'eventuale doppio supplementare; a tale scopo il Giudice arbitro restituisce ai due capitani, perché li integrino, gli esemplari delle formazioni da lui trattenute al termine della prima fase delle operazioni preliminari.
7. La composizione dei doppi, una volta consegnata al Giudice arbitro, resta bloccata anche se la disputa dei relativi incontri sia stata sospesa o rinviata ad altro giorno.
8. Se viene presentata la composizione dei doppi con un numero incompleto di giocatori, oppure diviene incompleta a seguito della verifica del Giudice arbitro relativamente ai giocatori non riscontrati in una delle precedenti fasi delle operazioni preliminari, questi invita il capitano a completarla; il capitano ha la facoltà di sostituire, con altri giocatori in formazione, i soli doppisti verificati in questa fase; in difetto, il Giudice arbitro depenna le coppie incomplete e, se necessario, scala verso l'alto la coppia n. 2 in modo da rendere vacante la posizione inferiore.

REGOLAMENTO CAMPIONATI INDIVIDUALI (RCI)

Art. 17 - Modalità di disputa

1. Le gare dei Campionati si disputano ad eliminazione diretta, con tabelloni d'estrazione o di selezione concatenati, in base al numero ed alla tipologia dei partecipanti, e con tabellone finale di estrazione a sorteggio integrale.
2. Nei tabelloni di singolare dei Campionati nazionali giovanili, i tesserati della medesima regione, esclusi quelli posti come teste di serie, devono essere posti in frazioni diverse, ovvero:
 - a) uno nella metà superiore ed uno nella metà inferiore, nel caso di due giocatori;
 - b) uno in ogni quarto, nel caso di tre o quattro giocatori;
 - c) uno in ogni ottavo, nel caso di cinque, sei, sette o otto giocatori, e così via.
3. All'organizzazione della prima fase di selezione regionale, per i Campionati che la prevedono, provvedono direttamente i competenti Comitati regionali, nei termini annualmente fissati dal Consiglio federale.

FEDERAZIONE ITALIANA TENNIS SETTORE UFFICIALI DI GARA

DIREZIONE DI CAMPIONATO A SQUADRE - FASE FINALE IN SEDE UNICA

DIRETTIVE SULLE PROCEDURE DA ADOTTARE:

1. Verifica della presenza delle squadre (check-in) e abbinamenti degli incontri intersociali della prima giornata: quando e come:

Di norma la sera prima del giorno previsto per l'inizio delle gare, in orario concordato con l'Affiliato ospitante la manifestazione. L'ordine degli incontri della prima giornata è stabilito per sorteggio

2. Abbinamento degli incontri della seconda giornata :

Sulla base dei risultati della prima giornata, la vincente di ciascun incontro intersociale contro la perdente dell'altro incontro intersociale (in caso di parità la squadra o le squadre da considerare vincenti si scelgono per sorteggio)

3. Abbinamento degli incontri della terza giornata:

Le vincenti e le perdenti di ciascun incontro intersociale della prima giornata si incontrano tra di loro

4. Al termine della terza giornata, se vi sono due o più squadre in parità (stesso punteggio) come viene determinata la graduatoria finale:

- Se le squadre in parità sono due, disputano, il giorno successivo, un incontro intersociale di spareggio, con eventuale doppio supplementare
- Se le squadre in parità sono tre, le due squadre che hanno vinto il minor numero di incontri individuali (singoli e doppi) disputano, la mattina successiva, un doppio di spareggio, e la vincente, nel pomeriggio, disputa un doppio di spareggio con la terza squadra (in aspettito)
- Se le squadre in parità sono quattro, il giorno successivo si incontrano per la disputa dei doppi di spareggio secondo la formula del tabellone di estrazione ad eliminazione diretta, compilato mediante sorteggio

5. Quali vincoli hanno i capitani delle squadre nel scegliere i giocatori per disputare l'intero incontro o i doppi di spareggio:

Possono schierare solo i giocatori inclusi nella formazione della squadra in almeno uno degli incontri intersociale del girone finale

6. In caso di ritiro di una squadra classificata per la fase finale, prima del suo inizio, come procedere:

Si considera come presente la squadra, ai soli fini del sorteggio, per determinare l'ordine degli incontri intersociali della prima giornata.

Art. 39 – Rinuncia ad uno o più incontri individuali

1. L'affiliato che rinuncia ad uno o più incontri individuali in un incontro intersociale delle fasi a girone è punito con la penalizzazione di un punto nella classifica del girone.
2. Negli incontri ad eliminazione diretta, la rinuncia ad uno o più incontri individuali non comporta alcuna penalizzazione.
3. Il giocatore che si ritira, per condizioni di rilevanza medica, in un incontro individuale è ammesso a partecipare ai successivi incontri individuali dello stesso incontro intersociale solo se consegna al giudice arbitro un certificato medico che attesti la sua idoneità a gareggiare

FEDERAZIONE ITALIANA TENNIS SETTORE UFFICIALI DI GARA

DIREZIONE CAMPIONATO A SQUADRE

CAMPIONATO DEGLI AFFILIATI DIVISIONE NAZ. SERIE A2, B (fase a girone)

L'INCONTRO DI CAMPIONATO A SQUADRE SOPRA INDICATO, ALL'ORA FISSATA, NON PUO' INZIARE PER CAUSA DI FORZA MAGGIORE (PIOGGIA) (NON CI SONO CAMPI COPERTI A DISPOS.)

DIRETTIVE SULLE PROCEDURE DA ADOTTARE:

Trattieni le squadre (tempo ragionevole) per vedere se le condizioni del tempo migliorano e sia possibile iniziare l'incontro e terminarlo in giornata.

Se le condizioni meteorologiche non lo permettono, decidi per il rinvio definitivo, concordando con i capitani la data del recupero, che deve essere anteriore a quella dell'ultima giornata del girone (allega al referto l'accordo)

Se non c'è accordo e non è previsto il giorno di recupero, rinvii l'incontro al giorno successivo (stesso orario)

Se l'incontro non viene disputato, per cause di forza maggiore, nel giorno fissato per il rinvio, la nuova data viene stabilita dal Commissario di gara

Nel giorno fissato per il recupero, ogni squadra può schierare giocatori diversi da quelli dichiarati il giorno del rinvio

Rimani, salvo giustificato impedimento, investito della direzione dell'incontro senza ulteriore designazione

FEDERAZIONE ITALIANA TENNIS SETTORE UFFICIALI DI GARA

DIREZIONE CAMPIONATO A SQUADRE

CAMP. DEGLI AFFILIATI SERIE A2, B MASCHILE (fase a girone)

SI REGISTRA L'ASSENZA TOTALE DI UNA SQUADRA (art.58 c.4 RCS)

DIRETTIVE SULLE PROCEDURE DA ADOTTARE:

Passati 60 minuti dall'orario previsto per l'inizio dell'incontro, assegna la vittoria, con il massimo punteggio (6-0), alla squadra presente e allega al referto la formazione della squadra presente

Denunci al Giudice sportivo nazionale la squadra assente

Segnala al Commissario di gara nazionale, compilando il modulo che allega al referto, la squadra assente, per i provvedimenti di sua competenza

CHE COSA SI INTENDE PER ASSENZA TOTALE DI UNA SQUADRA:

Mancata partecipazione ad un incontro intersociale, senza preavviso agli organi federali competenti

CAMP. DEGLI AFFILIATI SERIE A 2 FEMMINILE (fase a girone)

UNA SQUADRA SI PRESENTA CON UNA SOLA GIOCATRICE

COME PROCEDERE:

Assegna la vittoria con il massimo punteggio (4-0) alla squadra presente (al completo)

Non denunci al Giudice sportivo la squadra incompleta

Segnala al Commissario di gara nazionale, compilando il modulo che allega al referto, l'assenza parziale della squadra, per i provvedimenti di sua competenza

ASSENZA DELLA SQUADRA DICHIARATA DAL GIUDICE ARBITRO PER MANCANZA DEL NUMERO MINIMO DI GIOCATORI (ART.34 RCS)

R . T . S .

Articolo 73 – 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) campo di gioco normale;
 - b) palle di tipo MID;
 - c) racchetta di tipo "junior".
2. 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.
3. 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 IV delle Regole di tennis;
 - b) per le qualificazioni, in un'unica partita a sei giochi e con la formula a girone.
2. 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.

Articolo 10- Modalità per l'iscrizione

1. L'iscrizione 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 e deve essere effettuata con le modalità stabilite nel programma-regolamento della manifestazione.
2. Gli affiliati organizzatori della manifestazione hanno facoltà di accettare, a proprio rischio, iscrizioni presentate in forme e modalità diverse da quelle sopra indicate.
3. L'iscrizione non è valida se il giocatore comunque non ha contestualmente indicato:
 - a) generalità complete, indirizzo di residenza, 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. Per le gare di doppio possono essere incluse nel tabellone solo coppie complete, secondo le norme che precedono.
8. Il rifiuto di accettazione di un'iscrizione tardiva non deve essere motivato ed è inappellabile.

Articolo 14 – Limite degli incontri

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 l'applicazione della regola del gioco "senza vantaggi" o della disputa di un tie break decisivo a dieci punti al posto della terza partita.
3. Tutti gli incontri delle competizioni non agonistiche si disputano 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 quattro giochi ed eventuale tie break decisivo a dieci punti al posto della terza partita.
4. 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.
5. Limiti diversi possono essere previsti per le singole discipline nel libro secondo del presente regolamento.

Art. 16 – 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: sono i giocatori di migliore classifica, posti nel tabellone (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.

Articolo 17 – 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 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 18 – 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 delle classifiche negli Atti ufficiali.
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 o della valutazione attribuita a titolo temporaneo dalla Commissione campionati e classifiche.
4. Per le gare di doppio la scelta delle teste di serie può essere fatta tenendo conto della classifica individuale dei giocatori.
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.

Art. 19 – 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:
 - a) 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;

- b) determina il numero e la graduatoria delle teste di serie e le dispone secondo le regole relative;
 - c) 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;
 - d) 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:
- a) il numero delle teste di serie non è inferiore ad un quarto della dimensione del tabellone;
 - b) 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;
 - c) 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.
6. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 20 – Tabellone di selezione (ad ingresso progressivo)

1. 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 ritenuto più opportuna la redazione di un tabellone di estrazione con partenza in linea.
2. Nel tabellone di selezione l'entrata in gioco dei giocatori avviene in almeno tre turni consecutivi.
3. La compilazione del tabellone avviene come segue:
- a) i giocatori entrano in gioco progressivamente iniziando dalla classifica più bassa;
 - b) 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;
 - c) 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;
 - d) 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;
 - e) i qualificati uscenti sono inseriti per sorteggio nelle posizioni loro riservate nel tabellone finale od in quello successivo intermedio, ma in questi casi due qualificati non possono incontrarsi tra loro al primo turno.
4. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Art. 21 – Tabellone a sezioni

1. 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:
- a) ciascuna sezione del tabellone è compilata come se costituisse un tabellone separato, secondo le regole del tabellone di estrazione o di quello di selezione, comprese le regole degli aspettiti e delle teste di serie;
 - b) i giocatori sono divisi in ugual numero nelle sezioni, assegnando per sorteggio gli eventuali resti, cosicché 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;
 - d) al termine, i qualificati uscenti sono inseriti per sorteggio nelle posizioni loro riservate 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 22 – Aspettiti, conclusione dei tabelloni intermedi e prove di consolazione

1. Aspettiti:
- a) gli aspettiti (o giocatori in aspettito) 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 aspettiti;
 - c) in caso contrario, gli aspettiti 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 aspettiti è inferiore al numero delle teste di serie, sono le prime teste di serie ad essere poste in posizione di aspettito;
 - e) se il numero degli aspettiti è superiore alle teste di serie, i posti degli aspettiti 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 aspettiti 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.
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

Art. 25 – Sostituzioni

1. Il tabellone, dopo la sua compilazione, 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 24 - 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 nei turni precedenti 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, egli è posto in fondo all'elenco dei perdenti fortunati dello stesso turno in cui egli perse.

REGOLE GENERALI DA RISPETTARE

- a) tutti i giocatori di pari classifica devono entrare in gara nello stesso turno o in due turni consecutivi, lo stesso vale
- b) per i qualificati entranti, qualunque sia la loro classifica.
- c) tranne per i qualificati, è vietato far entrare in gara un giocatore dopo un giocatore di classifica superiore alla sua.
- d) è vietato far incontrare due qualificati entranti nel loro primo incontro del tabellone (unica eccezione: il tabellone finale di estrazione a sorteggio integrale).
- e) tutti i qualificati di un tabellone devono essere noti nello stesso turno.

IL TABELLONE , SULLA BASE DELLO SCOPO PER IL QUALE E' REDATTO, PUO' ESSERE:

- 1) **finale**, se designa il vincitore della gara
- 2) **intermedio o di qualificazione**, se definisce un ristretto numero di giocatori ammessi a disputare il tabellone successivo.

IL TABELLONE, SECONDO LA TECNICA DI REDAZIONE, PUO' ESSERE:

- 1) **di estrazione** (con partenza in linea), se i giocatori partecipanti sono ammessi in uno o due turni consecutivi.
- 2) **di selezione** (con ingresso progressivo), se i giocatori partecipanti sono ammessi in tre o più turni consecutivi.
- 3) **a sezioni** (di estrazione o di selezione), se il numero dei qualificanti uscenti non è uguale a una potenza di due.

Nota interpretativa:

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

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

L'arbitro deve ordinare di riprendere il gioco immediatamente al giocatore che l'ha fermato lamentando di avere una condizione medica acuta, ma che il fisioterapista/ preparatore atletico o il medico del torneo hanno valutato come crampi. **Se il giocatore non può continuare il gioco per la gravità dei crampi, quando vi è stata la valutazione del fisioterapista/ preparatore atletico o del medico del torneo, deve rinunciare al punto/i o gioco/i che occorrono per il cambio di lato del campo o per il riposo al fine di avere un'immediata valutazione e trattamento, se il tempo lo consente.**

In un intero incontro, ci possono essere un totale di due ulteriori trattamenti al cambio di lato del campo per i crampi, non obbligatoriamente consecutivi. **Se l'arbitro o il supervisor o il giudice arbitro valutano che vi sia stato tatticismo, si deve applicare il Codice di condotta per comportamento antisportivo.**

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