

Appendice VI

REGOLAMENTO PICKLEBALL

TITOLO I

Il gioco

IL PICKLEBALL

Il Pickleball si gioca, utilizzando una speciale palla perforata, su un campo di 6,10 metri di larghezza e 13,41 metri di lunghezza con una rete centrale simile a quella del tennis. Il campo, per ogni lato, è diviso in due Aree di Servizio (destra/pari e sinistra/dispari) e in una Zona di Non Volée (Fig. 2.1)

La palla viene servita al di sopra della rete e in senso diagonale verso il campo dell'avversario con un movimento di battuta specificato nel regolamento.

La palla viene rilanciata da un lato all'altro della rete fino a quando un giocatore non riesce a rimandarla in conformità con le regole.

I punti vengono acquisiti solo quando il giocatore o la coppia al servizio vince lo scambio, oppure quando la parte avversaria commette un fallo.

Il battitore continua a servire, alternando i lati di servizio, fino a quando si perde lo scambio o si commette un fallo.

Di norma, vince il primo giocatore o la prima coppia che raggiunge 11 punti, conducendo con un margine di 2 punti. Il formato degli incontri (a 11, 15, o 21 punti per ogni partita) può essere deciso dal direttore del torneo o del campionato, il quale dovrà prevederlo in forma scritta sul regolamento del torneo o del campionato.

Il Pickleball può essere giocato in singolo o in doppio.

I GIOCATORI

I giocatori debbono essere in possesso di una tessera atleta FITP per il tennis, agonistica o non agonistica, in corso di validità.

Il Pickleball è un gioco propedeutico al tennis che richiede cooperazione e cortesia. Un senso di fair-play nel dare all'avversario il beneficio di qualsiasi dubbio è essenziale per consolidare i principi alla base del gioco: Divertimento e Competizione.

A tal fine:

1. tutti i punti giocati sono trattati allo stesso modo indipendentemente dalla loro importanza; il primo punto dell'incontro è importante quanto il "match point";
2. entrambi i giocatori in doppio possono effettuare chiamate, in particolare le chiamate di linea; non è possibile che in un incontro un giocatore dica al suo partner "quella era la mia chiamata, non la tua";
3. le chiamate rapide eliminano l'opzione "delle due possibilità". Ad esempio, un giocatore non può rivendicare un ostacolo, provocato da una palla altrui che rotola in campo, dopo aver colpito una palla mandata "fuori": egli ha rinunciato alla possibilità di chiamare l'ostacolo scegliendo invece di colpire la palla;
4. tutti i giocatori si adoperano a cooperare di fronte a una situazione non contemplata dal regolamento. I possibili casi possono essere risolti con la ripetizione del punto o, in casi estremi, chiedendo ad un giudice-arbitro di risolvere la controversia.

LE CARATTERISTICHE PROPRIE DEL PICKLEBALL

La regola dei due rimbalzi

Dopo che la palla è stata servita, il ricevitore deve lasciar rimbalzare la palla a terra prima di colpirla, così come nel colpo successivo anche il battitore (o coppia) deve farla rimbalzare a terra. Da questo momento in poi è possibile colpire la palla al volo.

La Zona di non-volée (NVZ)

Un'area che si estende, a partire dalla rete, per 2,13 metri (7 feet) su ciascun lato del campo.

Con i piedi poggiati all'interno di quest'area, un giocatore non è autorizzato a colpire la palla senza che prima rimbalzi a terra, ovvero non può colpirla al volo.

Wheelchair

I giocatori che utilizzano una sedia a rotelle possono consentire alla palla di rimbalzare due volte prima di rinviare la palla.

Il secondo rimbalzo può essere ovunque sulla superficie di gioco.

Titolo II

Il campo e l'attrezzatura

2.A Il campo di gioco

Le dimensioni e le misure per il campo da Pickleball sono:

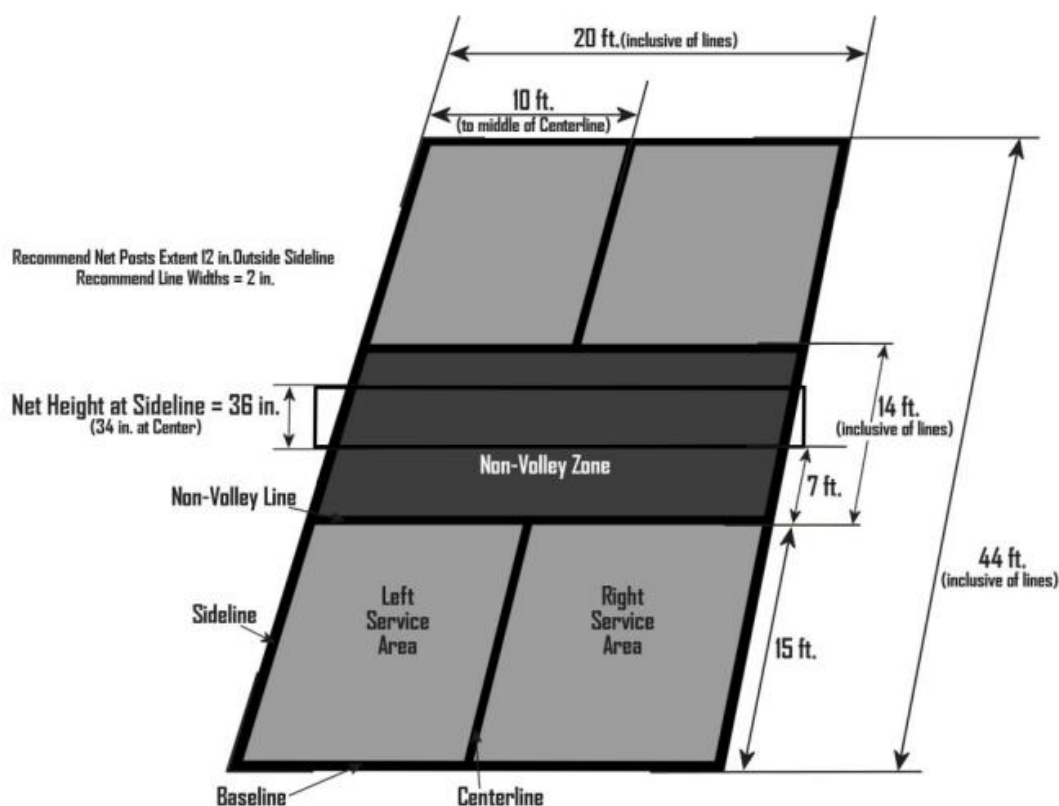


Fig. 2.1

- 2.A.1 Il campo da gioco deve avere una forma rettangolare di 6,10 metri (20 feet) di larghezza e 13,41 metri (44 feet) di lunghezza per gli incontri di singolo e doppio. (Figura 2.1)
- 2.A.2 Le misurazioni del campo devono essere effettuate all'esterno delle linee perimetrali. Tutte le linee devono essere larghe 5,00-5,10 cm (2 inches) e dello stesso colore, chiaramente in contrasto con il colore della superficie di gioco.
- 2.A.3 La superficie minima di gioco (campo di gioco con margine di sicurezza circostanti) misura 9,14 metri (30 feet) di larghezza e 18,29 metri (60 feet) di lunghezza. La superficie ottimale, con un ulteriore margine di sicurezza circostante per ogni lato di 3,05 metri (10 feet), misura 12,19 metri (30 feet) di larghezza e 19,51 metri (64 feet) di lunghezza.

Altre raccomandazioni per le dimensioni della superficie di gioco sono:

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

2.A.4 Wheelchair. La superficie di gioco consigliata per il gioco in sedia a rotelle è di 13,41 metri (44 feet) di larghezza e 22,55 metri (74 feet) di lunghezza.

Il campo complessivo per il gioco in sedia a rotelle (campo di gioco e margine di sicurezza circostante) dovrebbe essere di 15,24 metri (50 feet) di larghezza e 24,38 metri (80 feet) di lunghezza.

2.B Le linee e le aree

Le linee e le aree di un campo standard di Pickleball sono:

- 2.B.1 Linee di fondo (*baselines*). Le linee di fondo sono le linee parallele alla rete poste ad ogni estremità del campo.
- 2.B.2 Linee laterali (*sidelines*). Le linee laterali sono le linee perpendicolari alla rete su ciascun lato del campo.
- 2.B.3 Zona di non-volée (*non-volley zone - NVZ*). L'area del campo, specifica per ogni squadra, presente su entrambi i lati della rete e delimitata da una linea segnata tra le due linee laterali (linea della zona di non-volée) parallela alla rete e a 2,13 metri (7 feet) di distanza da essa. Tutte le linee che delimitano la zona di non-volée fanno parte della zona di non-volée.
- 2.B.4 Area del servizio. L'area oltre la zona di non-volée delimitata dalle linee laterali (*sideline*) e la linea di fondo (*baseline*), attraversata dalla linea centrale (*centerline*), perpendicolare alla rete, che la divide in area di servizio di destra e area di servizio di sinistra.
- 2.B.5 Linea centrale (*centerline*). La linea al centro del campo su entrambi i lati della rete si estende dalla zona di non-volée (NVZ) alla linea di fondo (*baseline*) che separa le aree di servizio di destra/pari e sinistra/dispari. Questa linea fa parte dell'area di servizio, destra o sinistra, interessata nel momento specifico del gioco (destra/pari o sinistra/dispari)
- 2.B.6 Area di servizio di destra/pari. Parte dell'area di servizio sul lato destro del campo quando ci si trova di fronte alla rete.
- 2.B.7 Area di servizio di sinistra/dispari. Parte dell'area di servizio sul lato sinistro del campo quando ci si trova di fronte alla rete.

2.C La rete

- 2.C.1 Materiale. La rete può essere realizzata con qualsiasi materiale di tessuto a rete che non permetterà a una palla di attraversarla.
- 2.C.2 Distanza. La distanza netta tra i pali della rete è di 6,71 metri dall'interno di un palo all'interno dell'altro palo. Il diametro massimo del palo di rete è di 7,62 centimetri.
- 2.C.3 Misure. La lunghezza netta dovrebbe essere di almeno 6,63 metri che si estendono da un palo all'altro. L'altezza netta dal bordo inferiore della rete alla parte superiore dovrebbe essere di almeno 76,2 centimetri.
- 2.C.4 Bordo. La parte superiore della rete è bordata da un nastro bianco di 5,00-5,50 centimetri nel cui interno scorre una corda o un cavo di sospensione.
- 2.C.5 Cintura centrale e altezza. Una cinghia centrale è consigliata per la rete permanente e deve essere posizionata al centro della rete per consentire una facile regolazione al requisito di 86,36 cm. (da 86 a 87 cm.) al centro. La parte più alta deve essere 91,44 cm. (da 91 a 92 cm.) ai margini vicino ai paletti.

- 2.C.6 Se la rete non è ben tesa e tale configurazione non viene corretta dallo staff del torneo prima dell'inizio del gioco e se l'arbitro ritiene che una palla sia influenzata da questa condizione non regolamentare, si configureranno tutte le condizioni per ripetere il punto.

2.D La palla

- 2.C.1 Materiale. La rete può essere realizzata con qualsiasi materiale di tessuto a rete che non permetterà a una palla di attraversarla.



Fig. 2.2

La palla (Fig. 2-2) nella foto a sinistra, con fori più grandi, viene utilizzata per il gioco indoor e quella nella foto a destra, con fori più piccoli, per il gioco outdoor. I colori possono variare.

- 2.D.1 Design. La palla deve avere da un minimo di 26 ad un massimo di 40 fori circolari, con spaziatura dei fori e disegno generale della palla conforme a caratteristiche di volo. La palla deve avere il nome o il logo del fabbricante o del fornitore stampato o impresso sulla superficie.
- 2.D.2 Approvazione. Il direttore del torneo sceglie la palla da torneo. La palla selezionata per il gioco in qualsiasi gara ufficiale di Pickleball deve essere presente nell'elenco ufficiale delle palle approvate e pubblicate sul sito web della Federazione.
- 2.D.3 Costruzione. La sfera deve avere un diametro tra 7,29 cm e 7,54 cm. e deve essere realizzata in materiale resistente stampato con una superficie liscia e priva di tessiture o strutture ruvide. La palla sarà di un colore uniforme, tranne che per piccoli contrassegni di identificazione. La palla può avere una leggera minima cresta alla cucitura, purché non influisca in modo significativo sulle caratteristiche di volo e di rimbalzo.
- 2.D.4 Peso. La palla deve avere un peso tra 22,1 grammi e 26,5 grammi.
- 2.D.5 Rimbalzo. La palla deve avere un rimbalzo tra 76,2 cm. e 86,4 cm. (misurando nella parte superiore della palla) quando è lasciata cadere da un'altezza di 198,1 cm. su una superficie spessa di "granito".
- 2.E La racchetta (paddle)
- 2.E.1 Materiale: La racchetta da pickleball deve essere di qualsiasi materiale ritenuto sicuro e non vietato da queste regole. La racchetta deve essere di materiale rigido, non comprimibile e che soddisfa i criteri indicati.
- 2.E.2 Superficie: La superficie di impatto della racchetta non deve contenere laminazioni, fori, crepe o rientranze che ne alterino la superficie di impatto.
- 2.E.2.a Riflessione. La superficie di impatto della racchetta non deve essere riflettente, in modo tale da non avere il potenziale di influenzare negativamente la visione dei giocatori avversari.

- 2.E.3 Dimensione. Le misure della lunghezza e della larghezza combinate, compresi eventuali bordi non devono superare i 60,96 centimetri. La lunghezza della racchetta non può superare i 43,18 centimetri. Non ci sono restrizioni sulla racchetta come spessore.
- 2.E.4 Peso. Non ci sono restrizioni sul peso della racchetta.
- 2.E.5 Alterazioni. Le racchette modificate devono soddisfare tutte le specifiche.
- 2.E.5.a Le uniche alterazioni o aggiunte che possono essere apportate in una racchetta prodotta commercialmente sono il nastro di protezione dei bordi, nastro di piombo, modifiche alla dimensione dell'impugnatura o all'avvolgimento dell'impugnatura, le decalcomanie del nome e/o altri contrassegni di identificazione sulla faccia della racchetta.
- 2.E.5.b Le decalcomanie e il nastro adesivo non possono estendersi oltre 2,54 centimetri sopra la parte superiore dell'impugnatura, né più di 1,27 centimetri all'interno del bordo esterno di una racchetta o, se è presente una protezione del bordo, 1,27 centimetri all'interno della protezione del bordo.
- 2.E.5.c Le stampe commerciali, i disegni e le scritte fatte a mano sono consentite sulla superficie di gioco della racchetta purché non influiscano sulla ruvidità della superficie e siano di buon gusto. Non sono ammesse stampe/grafiche aggiuntive su un paddle prodotto commercialmente, se non le marcature a pennarello "disegnate a mano" o "scritte a mano". Qualsiasi rappresentazione disegnata o scritta a mano deve essere di buon gusto.
- 2.E.6 Caratteristiche di superficie e meccaniche vietate.
- 2.E.6.a Vernice antiscivolo o qualsiasi vernice strutturata con sabbia, particelle di gomma o qualsiasi materiale che causi una rotazione di palla aggiuntiva.
- 2.E.6.b Gomma naturale e gomma sintetica.
- 2.E.6.c Prodotti con caratteristiche della carta vetrata.
- 2.E.6.d Parti mobili che possono aumentare la quantità di moto del paddles e di rotazione della palla.
- 2.E.6.e Parti rimovibili. Nessuna parte rimovibile, fatta eccezione delle regolazioni dell'impugnatura della racchetta (replacement grip) e/o dei nastri per il manico (overgrip) e del nastro di piombo (lead tape) sul bordo della racchetta.

2.G L'Abbigliamento

- 2.G.1 Sicurezza e distrazioni. Ad un giocatore potrebbe essere chiesto di cambiare indumenti inappropriati.
- 2.G.2 Rappresentazioni. Grafica, disegni, immagini e scritte sull'abbigliamento dovranno essere di buon gusto.
- 2.G.3 Calzature. Le scarpe devono avere soles che non segnino o danneggino la superficie del campo di gioco.
- 2.G.4 Violazione. Il direttore del torneo ha l'autorità per imporre un cambio di abbigliamento. Se il giocatore si rifiuta di rispettare le regole dell'abbigliamento, il direttore del torneo può dichiarare un forfait (perdita) dell'incontro.

Titolo III

Definizioni

3.A Definizioni

- 3.A.1 Accompagnare/Spingere la palla (Carry) - Colpire la palla in modo tale che non rimbalzi lontano dalla racchetta, ma che venga portata in avanti dalla faccia della racchetta
- 3.A.2 Suggerimenti dall'esterno (Coaching)- Comunicazione di qualsiasi informazione, sia verbale, non verbale ed elettronica, da parte di qualcuno diverso dal compagno di squadra di un giocatore, in modo da poterne ottenere un vantaggio tecnico-tattico o un aiuto per evitare una violazione delle regole.
- 3.A.3 Campo di gioco completo (Court) – Tutta l'area di gioco comprendente sia quella all'interno delle linee laterali e di fondo campo, sia quella dei margini di sicurezza.
- 3.A.4 Campo di battuta opposto (Cross-Court) - Il campo diagonalmente opposto al campo da cui è stata colpita l'ultima volta la palla.
- 3.A.5 Palla morta (Dead Ball) - Una palla che non è più in gioco.

- 3.A.6 **Distrazione (Distraction)** - Azioni fisiche da parte di un giocatore che non sono "comuni al gioco" e che, a giudizio dell'arbitro, possono interferire con la concentrazione o con la capacità dell'avversario di colpire la palla. Gli esempi includono, ma non sono limitati a: fare rumori forti, sbattere i piedi, agitare la racchetta in modo distraente o interferire in altro modo con la concentrazione o la capacità dell'avversario di colpire la palla.
- 3.A.7 **Doppio rimbalzo (Double Bounce)** - Quando la palla rimbalza due volte su un lato del campo prima di essere rilanciata.
- 3.A.8 **Doppio colpo/tocco (Double Hit)** - Colpire la palla due volte prima che venga rilanciata.
- 3.A.9 **Espulsione (Ejection)** - Una violazione del comportamento così evidente da giustificare l'espulsione di un giocatore dal torneo da parte del direttore del torneo. Il giocatore può rimanere nella venue, ma non può più giocare in nessun incontro.
- 3.A.10 **Espulsione con allontanamento (Expel)** - Una violazione del comportamento così evidente che il direttore del torneo vieta al giocatore di disputare gare in qualsiasi parentesi attuale e futura del torneo. Inoltre, il giocatore deve lasciare la sede immediatamente e non tornare per il resto del torneo.
- 3.A.11 **Fallo (Fault)** - Una violazione delle regole che determina una palla morta con conseguente fine e perdita dello scambio.
- 3.A.12 **Primo battitore (First Server)** - In doppio, il giocatore che batte dal campo di servizio destro/pari dopo un cambio battuta, secondo il punteggio della squadra.
- 3.A.13 **Forfait** - Una violazione eclatante del comportamento o una combinazione di avvertimenti tecnici e/o falli tecnici che comportano l'assegnazione di una partita o di un incontro all'avversario.
- 3.A.14 **Colpo a rimbalzo (Groundstroke)** - Un colpo della palla dopo averla fatta rimbalzare, principalmente da fondo campo.
- 3.A.15 **Impedimento/ostacolo (Hinder)** - Qualsiasi elemento transitorio o evento non causato da un giocatore che influisce negativamente sul gioco, esclusi gli oggetti permanenti. Gli esempi includono, ma non sono limitati a: palle provenienti da altre parti, insetti volanti, materiale estraneo, giocatori o funzionari su un altro campo che, a giudizio dell'arbitro, hanno influenzato la capacità di un giocatore restare concentrato o senza ostacoli.
- 3.A.16 **Estensione immaginaria (Imaginary extension)** - Termine usato per descrivere dove una linea o un'area si estenderebbe se proiettasse oltre il suo punto finale corrente. I giocatori e gli arbitri devono immaginare ed visualizzare la proiezione dove la linea o l'area (per esempio la rete) si estenderebbe se non fosse limitata ai confini reali.
- 3.A.17 **Area di servizio di sinistra/dispari (Left/Odd Court)** - L'area di servizio sul lato sinistro del campo, quando si trova di fronte alla rete. Il battitore di partenza in doppio (o il battitore nel singolo) deve essere posizionato sul lato sinistro/dispari del campo quando il proprio punteggio è dispari.
- 3.A.18 **Chiamata di linea (Line Call)** - Una parola o più parole ad pronunciate ad alta voce da un giocatore o da un giudice di linea per indicare all'arbitro e/o ai giocatori che una palla in gioco non ha toccato lo spazio valido del campo. La parola preferita per indicare una chiamata di linea è "out". I segnali manuali distintivi possono essere utilizzati in combinazione con una chiamata di linea. Parole come "fuori", "larga", "lunga", "no", "profonda" sono anche accettabili.
- 3.A.19 **Palla in gioco (Live Ball/In Play)** - Il momento in cui l'arbitro oppure il giocatore al servizio (o il compagno del servizio secondo la regola 4.D.1) inizia a chiamare il punteggio.
- 3.A.20 **Momentum - Momentum** è una proprietà di un corpo in movimento come un giocatore che esegue un colpo: ciò fa sì che il giocatore continui il movimento dopo aver colpito la palla. L'atto del colpire la palla produce slancio che termina quando il giocatore ritrova l'equilibrio e il controllo del proprio movimento o smette di muoversi verso la zona di non-volée.
- 3.A.21 **Zona di non volée (Non-Volley Zone o NVZ)** - L'area di 2,13 metri per 6,10 metri adiacente alla rete in cui tutti un giocatore non può colpire la palla al volo se contemporaneamente poggia almeno un piede su questa superficie. Tutte le linee che delimitano la zona di non-volée fanno parte della zona di non-volée. La zona di non-volée è bidimensionale e pertanto la restrizione non si eleva al di sopra della superficie di gioco.
- 3.A.22 **Modifiche e miglioramenti del manico (Paddle Grip Adjustments)** - Dispositivi non meccanici che modificano le dimensioni dell'impugnatura o stabilizzano la mano sull'impugnatura.
- 3.A.23 **Testa della racchetta (Paddle Head)** - La racchetta, esclusa l'impugnatura.

- 3.A.24 Oggetto/arredo permanente (Permanent Object) - Qualsiasi oggetto sopra o vicino al campo, anche appeso sopra il campo, che potrebbe interferire con il gioco. Gli oggetti permanenti includono il soffitto, le pareti, la recinzione, gli apparecchi di illuminazione, i pali della rete, le gambe dei pali della rete, le tribune e i sedili per gli spettatori, l'arbitro, i giudici di linea, gli spettatori quando sono riconosciuti come posizioni fisse e tutti gli altri oggetti intorno e sopra il campo.
- 3.A.25 Piano della rete (Plane of the Net) - I piani verticali immaginari su tutti lati che si estendono oltre il sistema di rete.
- 3.A.26 Superficie di gioco (Playing Surface) - Il campo e l'area circostante il campo (margine di sicurezza) designato per giocare.
- 3.A.27 Scambio (Rally) - Gioco continuo che si verifica dopo il servizio e prima di un fallo o punto vincente.
- 3.A.28 Ricevitore (Receiver) - Il giocatore che è posizionato diagonalmente di fronte al giocatore in battuta per rilanciare dopo il servizio. A seconda del punteggio della squadra, il giocatore che rilancia il servizio potrebbe non essere il ricevitore corretto.
- 3.A.29 Ripetizione (Replay) - Qualsiasi scambio che viene riavviato per qualsiasi motivo senza l'assegnazione di un punto o senza un cambio di servizio.
- 3.A.30 Abbandono (Retirement) - Decisione di un giocatore/squadra che interrompe l'incontro e assegna la vittoria dell'incontro all'avversario.
- 3.A.31 Area di servizio di destra/pari (Right/Even Court) - L'area di servizio sul lato destro del campo, quando si trova di fronte alla rete. Il battitore di partenza in doppio (o il battitore nel singolo) deve essere posizionato sul lato destro/pari del campo quando il proprio punteggio è pari.
- 3.A.32 Secondo servizio (Second Serve) - In doppio, un termine usato per descrivere la condizione in cui una squadra in servizio perde il primo dei suoi due servizi assegnati.
- 3.A.33 Secondo battitore (Second Server) - In doppio, il compagno del primo giocatore al servizio. Il secondo al servizio serve dopo la perdita dello scambio generato dal primo giocatore al servizio.
- 3.A.34 Servizio (Serve) - Il colpo iniziale alla palla per iniziare lo scambio.
- 3.A.35 Battitore (Server) - Il giocatore che servendo inizia uno scambio. A seconda del punteggio della squadra, è possibile che il giocatore che serve potrebbe non essere il battitore corretto.
- 3.A.36 Campo del servizio (Service Court) - L'area su entrambi i lati dell'asse di mezzeria (linea centrale – center line), inclusi l'asse di mezzeria, la linea laterale e di base, esclusa la NVZ.
- 3.A.37 Area di battuta (Serving Area) - L'area dietro la linea di fondo ed all'interno delle estensioni immaginarie della linea centrale del campo e la linea laterale.
- 3.A.38 Cambio palla (Side-Out) - L'assegnazione del servizio al giocatore/squadra avversaria dopo che un giocatore singolo o una squadra di doppio perde il suo servizio.
- 3.A.39 Giocatore che inizia a battere (Starting Server) - Per ogni squadra di doppio, il giocatore designato a servire per primo all'inizio di ogni partita. Nel torneo di doppio, il battitore di partenza deve indossare un accessorio (polsino, cappello, occhiali, ecc.) visibile di identificazione determinata dal direttore del torneo.
- 3.A.40 Fallo tecnico (Technical Foul) - Valutazione di un arbitro circa una violazione comportamentale che implica la rimozione di un punto dal punteggio della giocatore/squadra incriminata, a meno che il loro punteggio non sia zero, nel qual caso un punto deve essere aggiunto al punteggio della parte avversaria. Un fallo tecnico è emesso se è già stato dato un avvertimento tecnico ed è giustificato un secondo avvertimento tecnico; o quando giustificato dall'azione di un giocatore o di una squadra, in base al giudizio dell'arbitro.
- 3.A.41 Avvertimento tecnico – Doppia ammonizione (Technical Warning) - Avvertimento di un arbitro circa una violazione comportamentale data a un giocatore o a una squadra. I punti non vengono né assegnati né detratti per un avvertimento tecnico.
- 3.A.42 Colpo al volo o volée (Volley) - Durante uno scambio, un colpo della palla in aria, prima che la palla abbia avuto la possibilità di rimbalzare nel campo.
- 3.A.43 Ritiro (Withdrawal) - Richiesta di un giocatore/squadra di essere rimosso da qualsiasi incontro imminente in un tabellone specifico.
- 3.A.44 Volgarità (Profanity) - Parole, frasi o gesti delle mani, comuni o non comuni, che sono normalmente considerati inappropriati in una "compagnia educata" o intorno ai bambini. In genere sono incluse lettere o parole usate come imprecazioni o intensificatori verbali.

- 3.A.45 Avvertimento verbale- Ammonizione (Verbal Warning) - Avvertimento di un arbitro circa una violazione comportamentale. Un singolo avvertimento verbale può essere emesso a ciascuna squadra una volta per ciascun incontro.
- 3.A.46 Giocatori che utilizzano le sedie a rotelle (Players Using Wheelchairs) - Qualsiasi persona, con o senza disabilità, che gioca il pickeball su una sedia a rotelle. La sedia a rotelle è considerata parte del corpo del giocatore. Può essere un giocatore con disabilità o chiunque voglia giocare su una sedia a rotelle.

Titolo IV

Il servizio, la sequenza del servizio e le regole di punteggio

4.A Il servizio

- 4.A.1 L'intero punteggio deve essere chiamato ad alta voce prima che la palla venga servita.
- 4.A.2 Posizionamento. Il giocatore alla battuta deve servire verso l'area di campo corretta (il campo diagonalmente opposto al battitore).
La palla di servizio deve passare sopra alla rete e può toccarla e deve oltrepassare la zona di non-volée compresa la linea della zona di non-volée. Il servizio può atterrare su qualsiasi altra parte del campo di servizio.
- 4.A.3 Se la palla di servizio passa sopra la rete o colpisce la rete e poi tocca il compagno di gioco del ricevitore, viene assegnato un punto per la squadra al servizio.
- 4.A.4 Nel momento in cui la palla viene servita:
- 4.A.4.a Almeno un piede deve essere sulla superficie di gioco dietro la linea di fondo.
- 4.A.4.b Nessuno dei piedi del battitore può toccare il campo stando sopra o all'interno della linea di fondo.
- 4.A.4.c Nessuno dei piedi del battitore può toccare la superficie al di fuori delle estensioni immaginarie della linea laterale o della linea centrale.
- 4.A.4.d (**Sedia a rotelle**) Entrambe le ruote posteriori devono trovarsi sulla superficie di gioco dietro la linea di fondo e non possono toccare il campo stando sopra o all'interno della linea di fondo o al di fuori delle estensioni immaginarie della linea laterale o della linea centrale.
- 4.A.5 Il servizio al volo. Il battitore per eseguire il servizio deve usare una sola mano per rilasciare la palla. Se la palla viene visibilmente fatta girare dal battitore durante il rilascio, la parte o le parti della mano a contatto con la palla devono essere scoperte. Il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile all'arbitro e al ricevitore. Negli incontri senza arbitro, il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile al ricevitore. Se il rilascio della palla non è visibile o se l'arbitro (o il ricevitore in incontri non arbitrati) non è in grado di discernere se un oggetto sulla mano è entrato in contatto con una palla, la ripetizione del servizio deve essere chiamata prima di aver effettuato la risposta. Eccezione: un giocatore che ha l'uso di una sola mano può usare la mano o la racchetta per rilasciare la palla per eseguire il servizio.
- 4.A.5.a Il braccio del battitore deve muoversi in un arco dal basso verso l'alto nel momento in cui la palla viene colpita e può essere fatto con un movimento di dritto o rovescio. (Fig. 4.3)
- 4.A.5.b Quando si colpisce la palla, il punto più alto della testa della racchetta non deve essere al di sopra della parte più alta del polso (dove l'articolazione del polso si piega) (Fig. 4.1 e 4.2)



Fig. 4.1

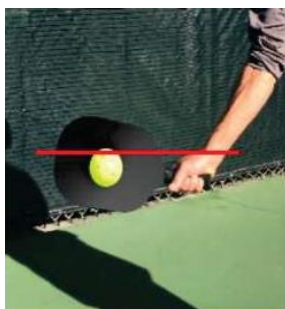


Fig. 4.2



Fig. 4.3

(Foto e grafica per gentile concessione di Steve Taylor, Digital Spatula)

4.A.5.c Il contatto con la palla non deve essere effettuato sopra il punto della vita del giocatore. (fig. 4.1 e 4.3)

4.A.6 Il servizio in drop (servizio con rimbalzo).

4.A.6.a I giocatori al servizio devono rilasciare la palla da una delle mani o farla cadere dalla faccia della racchetta, da qualsiasi altezza naturale per poi colpire la palla dopo che la stessa è rimbalzata. Non ci sono restrizioni su quante volte la palla può rimbalzare né dove la palla può rimbalzare sulla superficie di gioco. Il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile all'arbitro e al ricevitore. Negli incontri senza arbitro, il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile al ricevitore.

E il rilascio della palla non è visibile, la ripetizione del servizio deve essere chiamata prima di effettuare la risposta. Si applicano le regole per il posizionamento dei piedi (4.A.4).

4.A.6.b Durante il rilascio, la palla non deve essere spinta o lanciata verso il basso oppure la palla non deve essere lanciata o colpita verso l'alto con la racchetta.

4.A.6.c Se viene utilizzato il servizio in drop, la palla può essere colpita con un movimento di dritto o rovescio senza altre restrizioni, ovvero le restrizioni di posizionamento della palla e della racchetta nelle regole 4.A.5.a, 4.A.5.b e 4.A.5.c non si applicano.

4.B Le posizioni dei giocatori

4.B.1 Battitore e ricevitore. Il battitore e il ricevitore corretti e le loro posizioni sono determinati dal punteggio e dalle posizioni dei giocatori ad inizio incontro.

4.B.2 All'inizio di ogni incontro, il primo battitore serve dal lato del campo dettato dal punteggio, ovvero, essendo il proprio punteggio iniziale pari a zero, comincia dal lato destro/pari.

4.B.3 Ogni giocatore servirà fino a quando si perde uno scambio o viene chiamato un fallo contro il giocatore o la coppia.

4.B.4 Finché il battitore mantiene il servizio, dopo ogni punto il battitore alternerà il servizio dal lato destro/pari e dal lato sinistro/dispari del campo.

4.B.5 Singolare.

4.B.5.a Se il punteggio del battitore è pari (0, 2, 4 ...), il servizio deve essere effettuato dall'area di servizio di destra/pari e deve essere ricevuto dall'avversario nel proprio campo di servizio destro/pari.

4.B.5.c Se il punteggio del battitore è dispari (1,3,5 ...), il servizio deve essere effettuato dall'area di servizio di sinistra/dispari e deve essere ricevuto dall'avversario nel proprio campo di servizio sinistro/dispari.

- 4.B.5.d Dopo che il battitore perde lo scambio o commette un fallo, si verificherà un cambio (side out) ed il servizio viene assegnato all'avversario.
- 4.B.6 **Doppio.** Entrambi i giocatori di una squadra serviranno prima che venga dichiarato un cambio (side out), tranne che all'inizio di ogni incontro, quando soltanto il battitore di partenza servirà. Il battitore iniziale di ogni incontro è quindi designato come "Battitore 2" ai fini del punteggio, poiché un cambio (side-out) si verificherà una volta che lo scambio è perso o un fallo è commesso dalla squadra che serve, con assegnazione del servizio alla squadra avversaria.
- 4.B.6.a All'inizio di ogni incontro e dopo ogni cambio (side-out), il servizio viene effettuato nella zona di servizio destra/pari.
- 4.B.6.c Quando il punteggio della squadra al servizio è pari (0, 2, 4 ...), la posizione corretta del battitore di partenza della squadra è nell'area di servizio di destra/pari. Quando il punteggio della squadra al servizio è dispari (1, 3, 5...), la posizione corretta del battitore di partenza è sul campo sinistro/dispari.
- 4.B.6.c Dopo ogni cambio (side-out), il servizio inizia con il giocatore correttamente posizionato sul lato destro/pari del campo in base al proprio punteggio. Questo giocatore è indicato come "Servitore 1" e il compagno come "Servitore 2".
- 4.B.6.d Il "Servitore 1" batterà, alternando i lati di servizio dopo ogni punto vinto, fino a quando uno scambio non viene perso o se il team del battitore commette un fallo.
- 4.B.6.e Dopo che la squadra del "Servitore 1" perde un scambio o commette un fallo, il "Servitore 2" batterà dalla posizione corretta e alternerà le posizioni di servizio finché la squadra di servizio continuerà a vincere punti.
- 4.B.7 **Posizioni dei compagni di squadra.** In doppio, ad eccezione del battitore (vedere 4.A.4) non vi è alcuna restrizione sulla posizione di alcun giocatore, purché tutti i giocatori siano nel proprio lato della rete. Possono però essere posizionati dentro o fuori dal campo. Il battitore corretto deve servire dall'area di servizio corretta e il destinatario corretto deve ricevere il servizio.
- 4.B.8 Prima che venga effettuato il servizio, qualsiasi giocatore può chiedere all'arbitro il punteggio, il battitore o il ricevitore corretto, la posizione corretta del giocatore e può contestare/confermare il punteggio chiamato. Qualsiasi giocatore può porre una o più di queste domande.
- 4.B.9 Quando un giocatore errato serve o riceve, o un giocatore serve da una posizione errata, l'arbitro interromperà immediatamente il gioco e identificherà il fallo.
- 4.B.10 **Giocatore o posizione errati.** Quando un battitore o una posizione del giocatore errati vengono scoperti ed accertati dopo la fine di uno scambio, di una partita o di un incontro, la squadra colpevole può essere penalizzata fino a quando non si verifica il servizio successivo o prima che il foglio dei punteggi venga restituito alla segreteria del torneo. Il singolo punto assegnato durante l'ultimo scambio non verrà conteggiato. Tutti i punti precedenti, acquisiti dal battitore errato o con giocatori nelle posizioni errate, resteranno validi. Al termine di un incontro, un giocatore errato o un fallo di posizione non possono essere corretti dopo che il foglio dei punteggi è stato restituito al personale operativo del torneo.
- 4.C La prontezza.** Qualsiasi giocatore può indicare di essere "non pronto" prima dell'inizio della chiamata del punteggio.
- 4.C.1 Uno dei seguenti segnali deve essere usato per indicare di essere "non pronto": 1) sollevare la racchetta sopra la testa; 2) alzare la mano senza racchetta sopra la testa; 3) voltare completamente le spalle alla rete.
- 4.C.2 Dopo l'inizio della chiamata del punteggio, i segnali di "non pronto" verranno ignorati, a meno che non vi sia un ostacolo. Un giocatore o una squadra fuori posizione non è considerato un ostacolo.
- 4.D La chiamata del punteggio.** Il punteggio deve essere chiamato dopo che il battitore e il ricevitore sono in posizione e tutti i giocatori sono pronti a giocare.
- 4.D.1 Negli incontri senza arbitro, il battitore normalmente chiama il punteggio, ma il compagno del battitore può chiamare il punteggio, ma solo se il battitore non è in grado di chiamare il punteggio. La persona che chiama il punteggio non deve cambiare durante l'incontro a meno che non vi sia una compromissione della voce.
- 4.E La regola dei 10 secondi.** Una volta che il punteggio è stato chiamato, al battitore vengono concessi 10 secondi per servire la palla.
- 4.E.1 Se il battitore supera i 10 secondi per servire, verrà dichiarato un fallo.

- 4.E.2 Dopo che il punteggio è stato chiamato, se la squadra al servizio cambia campo di servizio, l'arbitro deve interrompere il gioco, consentire a tutti i giocatori di riposizionarsi e quindi richiamare il punteggio per riavviare il conteggio dei 10 secondi. In un incontro non arbitrato, il battitore consentirà lo stesso riposizionamento e richiamerà il punteggio per ricominciare il conteggio dei 10 secondi.
- 4.F Il punteggio.** Un giocatore nel singolare o una squadra di doppio guadagna punti solo quando serve. I punti possono anche essere assegnati quando i falli tecnici sono chiamati contro la parte avversaria ed il loro punteggio è a zero (0).
- 4.G I punti.** Un punto viene assegnato quando si è al servizio e si vince lo scambio.
- 4.H Vincere la partita o l'incontro.** Vince la prima squadra che guadagna il punto vincente della partita (set point) o dell'incontro (match point).
- 4.I La chiamata del punteggio negli incontri di singolare.** La sequenza corretta per chiamare il punteggio è: 1) pronuncia del punteggio del battitore 2) pronuncia del punteggio del ricevitore, con due numeri (ad esempio, "uno-zero").
- 4.J La chiamata il punteggio negli incontri di doppio.** Il punteggio è chiamato come tre numeri negli incontri di doppio. La sequenza corretta per chiamare il punteggio è: 1) il punteggio della squadra al servizio 2) il punteggio della squadra che riceve 3) il numero del servitore (uno o due), (ad esempio "zero - uno - uno"). Per iniziare ogni incontro, il punteggio sarà chiamato "zero-zero-due".
- 4.K La chiamata di un punteggio errato.** Se il battitore o l'arbitro chiama un punteggio sbagliato, una volta che il servizio è stato eseguito, il gioco continuerà fino alla fine dello scambio e la correzione sarà effettuata prima del servizio successivo. Dopo che il servizio è stato eseguito, un giocatore che interrompe il gioco solo sulla base di un punteggio errato, avrà commesso un fallo e perderà lo scambio.
- 4.L Il fallo di piede sul servizio.** Durante il servizio, quando la palla viene colpita, i piedi del battitore devono:
- 4.L.1 Non toccare l'area al di fuori dell'estensione immaginaria della linea laterale.
- 4.L.2 Non toccare l'area sul lato sbagliato dell'estensione immaginaria della linea centrale.
- 4.L.3 Non toccare il campo, compresa la linea di fondo.
- 4.M Gli errori nel servizio.** Durante il servizio, è un fallo del battitore con conseguente perdita del servizio se:
- 4.M.1 Il battitore serve dall'area di servizio errata.
- 4.M.2 Il giocatore sbagliato serve la palla.
- 4.M.3 La palla servita tocca qualsiasi oggetto permanente prima che tocchi terra.
- 4.M.4 La palla servita tocca il battitore o il suo compagno, o qualsiasi cosa il battitore o il suo compagno stiano indossando o tenendo.
- 4.M.5 La palla servita atterra nella zona di non-volée che comprende le linee della zona di non-volée.
- 4.M.6 La palla servita atterra fuori dal campo di servizio.
- 4.M.7 La palla servita colpisce la rete e atterra all'interno della zona di non-volée, incluse le linee della zona di non-volée.
- 4.M.8 La palla servita colpisce la rete e atterra fuori dal campo di servizio.
- 4.M.9 Il battitore usa un servizio non irregolare (Regole 4.A.5.a, 4.A.5.b, 4.A.5.c) durante l'esecuzione del servizio al volo (Regole 4.A – 4.A.5.d).
- 4.M.10 Il battitore o il suo compagno chiama un time-out dopo che si è verificato il servizio.
- 4.M.11 Il battitore colpisce la palla per effettuare il servizio mentre viene chiamato il punteggio.
- 4.N Gli errori del ricevitore.** È un fallo contro la squadra in ricezione, che determina un punto per il battitore, se:
- 4.N.1 Il giocatore sbagliato risponde al servizio.
- 4.N.2 Il ricevitore o il suo compagno viene toccato o interferisce con il volo della palla prima che essa rimbalzi.
- 4.N.3 Il ricevitore o il suo compagno chiama un time-out dopo che si è verificato il servizio.

Titolo V

La scelta del lato del campo e del servizio

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

- 5.A.1 Qualsiasi metodo equo deve essere utilizzato per determinare quale giocatore o squadra ha la prima scelta sul lato del campo, sul servizio, sulla ricezione o rinvio (ad esempio, si scrivono un 1 o 2 sul retro del foglio di punteggio; lanciando una moneta, ecc). Se il vincitore sceglie di servire o ricevere per primo, il perdente sceglie il lato del campo. Se il vincitore sceglie il lato del campo, il perdente sceglie se servire o se ricevere. Una volta effettuata una scelta, non può essere modificata.
- 5.A.2 Nel doppio, le squadre possono cambiare il battitore di partenza tra un incontro e l'altro (o tra una partita e l'altra) e devono avvisare l'arbitro. Negli incontri senza arbitro, la squadra dovrebbe avvisare gli avversari se c'è stato un cambio di battitore iniziale. Il battitore iniziale dell'incontro (o della partita) è il giocatore che deve indossare il segno di riconoscimento del battitore iniziale. Non vi è alcuna colpa o sanzione per la mancata esecuzione delle notifiche. Una volta che un incontro è iniziato, se l'arbitro nota che un battitore di partenza è cambiato, l'arbitro lo annoterà sul foglio di punteggio dopo che lo scambio è stato completato.
- 5.A.3 Nel doppio, il battitore di partenza deve indossare in modo visibile un segno di riconoscimento determinato dal direttore del torneo.
- 5.B Il cambio del lato del campo**
- 5.B.1 Le squadre cambiano lato del campo e il servizio iniziale al completamento di ogni partita.
- 5.B.2 Sono concessi due minuti tra una partita e l'altra. Se entrambe le squadre sono d'accordo, il gioco potrebbe riprendere in anticipo. La regola 10.A.5. deve essere utilizzata per riprendere il gioco.
- 5.B.3 In un incontro con due partite su tre a 11 punti, in gara tre (terza partita), le squadre cambieranno lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 6. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.
- 5.B.4 In un incontro 15 punti, le squadre cambieranno lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 8. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.
- 5.B.5 In un incontro a 21 punti, le squadre cambieranno il lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 11. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.
- 5.B.6 Tempo a disposizione per il cambio del lato del campo. Un minuto è concesso per cambiare il lato del campo durante un incontro. La Regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere il gioco.
- 5.B.7 Una volta segnato il punto che determinerà il cambio del lato del campo, un eventuale fallo tecnico, che comporti la perdita di un punto per la squadra in servizio, non avrà alcun impatto sul completamento del cambio del lato del campo.
- 5.B.8 In un incontro con tre partite su cinque a 11 punti, in gara cinque (quinta partita), le squadre cambieranno il lato del campo quando la prima squadra raggiunge un punteggio di 6. Il servizio rimane al giocatore che tiene il servizio.

Titolo VI

Le regole della chiamata di linea

- 6.A Una palla servita che sorvola la zona di non-volée e atterra nel campo di servizio corretto o su qualsiasi linea di campo di servizio corretta è valida (dentro o in).
- 6.B Tranne che per il servizio, qualsiasi palla in gioco che atterra in campo o tocca qualsiasi linea del campo è dentro.
- 6.C Una palla che entra in contatto con la superficie di gioco completamente al di fuori del campo è non-valida (fuori o out).
- 6.D Codice etico per la chiamata di linea. Il Pickleball si gioca secondo regole specifiche, ma richiede anche un codice etico per le responsabilità di chiamata di linea, quando eseguite dai giocatori. Le responsabilità della chiamata di linea dei giocatori sono diverse da quelle assegnate agli arbitri o ai giudici di linea. I funzionari fanno chiamate di giudizio imparziali tenendo conto degli interessi di tutti i giocatori. Il giocatore, quando gli vengono assegnati compiti della chiamata di linea, deve sforzarsi per la precisione e deve operare secondo il principio che tutte le chiamate discutibili devono essere risolte a favore dell'avversario.
- Gli elementi di base sono:
- 6.D.1 I giocatori sono responsabili di chiamare le linee del proprio campo (esclusi i servizi corti, i falli di piede sul servizio e tutti i falli nella zona di non-volée, se chiamati da un arbitro). Se un giocatore effettua inizialmente una chiamata di linea e poi chiede un'opinione all'uno e all'altro avversario oppure all'arbitro, se un avversario o l'arbitro può fare una chiamata chiara/sicura "in" o "out", la chiamata chiara/sicura avrà validità. Se non è possibile effettuare una chiamata chiara/sicura, la

chiamata iniziale da parte del giocatore manterrà la validità. Una chiamata effettuata dall'avversario può essere appellata all'arbitro per una decisione finale "in" o "out".

6.D.2 Negli incontri che hanno i giudici di linea, l'unica chiamata di linea attribuita esclusivamente ai giocatori è riferita alla linea centrale di servizio.

6.D.3 L'avversario ha il beneficio del dubbio sulle chiamate di linea effettuate. Qualsiasi palla che non può essere chiamata "out" deve essere considerato "in". Un giocatore non può richiedere una ripetizione del punto perché la palla non è stata vista o c'è incertezza. Un giocatore che non effettua una chiamata può fare appello all'arbitro per effettuare la chiamata se non ha visto chiaramente la palla atterrare. Se l'arbitro non è in grado di effettuare la chiamata, la palla è "in". Nel momento in cui il giocatore/squadra si appella all'arbitro, perde il diritto di effettuare qualsiasi successiva chiamata "in" o "out" per quello scambio.

6.D.4 Gli spettatori non devono essere consultati su nessuna chiamata di linea.

6.D.5 Un giocatore non dovrebbe intervenire sulla chiamata di un avversario, anche se qualsiasi giocatore può appellarsi all'arbitro per una chiamata prima che si verifichi il servizio successivo.

6.D.6 Un giocatore/squadra può chiedere l'opinione dell'avversario per effettuare la chiamata di linea nel proprio campo. Se richiesto e l'avversario fa una chiara chiamata "in" o "out", deve essere accettata. Se gli avversari non possono fare una chiara chiamata "in" o "out", allora la palla viene regolata come "in" nella squadra ricevente. Nel momento in cui il giocatore/squadra ricevente chiede l'opinione dell'avversario, perde il diritto di effettuare qualsiasi successiva chiamata "in" o "out" per quello scambio. La squadra/giocatore ricevente può anche appellarsi all'arbitro per effettuare una chiamata chiara/sicura. Se l'arbitro non può fare una chiamata chiara/sicura, l'esito della chiamata dell'avversario rimarrà valida.

6.D.7 I giocatori non devono chiamare una palla "out" quando non sono in grado di vedere chiaramente uno spazio tra la linea e la palla mentre colpisce il terreno.

6.D.8 Tutte le chiamate "out" devono essere fatte "prontamente"; altrimenti, si presume che la palla sia ancora in gioco. "Prontamente" è definito come chiamare "out" prima che la palla venga colpita dall'avversario o prima che la palla diventi non in gioco (fuori o nella zona di non-volèe).

6.D.9 Nel gioco del doppio, se un giocatore chiama la palla "out" e il compagno la chiama "in", allora il dubbio esiste e la chiamata del team sarà "in". Ogni giocatore può appellarsi all'arbitro per una chiamata. Se l'arbitro non ha visto la palla, la palla viene considerata "in".

6.D.10 Le chiamate di linea "out" devono essere segnalate tempestivamente con segnale vocale e/o manuale (come descritto nella regola 13.E.2).

6.D.11 Mentre la palla è in aria, se un giocatore urla "out", "no", "rimbalzo" o qualsiasi altra parola per comunicare al proprio compagno che la palla potrebbe essere "out", sarà considerata solo comunicazione del giocatore e non considerata una chiamata di linea.

6.D.12 Una chiamata "out" effettuata dopo che la palla rimbalza è una chiamata di linea. La palla non è più in gioco e lo scambio si fermerà. Se, in appello, l'arbitro annulla qualsiasi chiamata "out", è colpa del giocatore o della squadra che ha effettuato la chiamata "out". Eccezione: se l'incontro ha giudici di linea, i giudici di linea sono responsabili della chiamata. (Cfr. articolo 13.E.2)

6.D.13 Dopo il completamento di uno scambio, i giocatori possono annullare la chiamata di linea di un compagno, la chiamata di linea della propria squadra o la chiamata "in" di un avversario a proprio svantaggio.

Titolo VII Le regole dei falli

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

7.A Se la risposta al servizio non rimbalza prima che la palla venga colpita.

7.B Colpire una palla nel proprio campo e successivamente la palla non va nel campo avversario.
Nota: il fallo si verifica nel momento in cui la palla colpisce il proprio terreno.

7.C Mandare la palla sotto alla rete o tra la rete e il palo della rete.

7.D Un giocatore che colpisce una palla che poi atterra fuori dai limiti del campo o sul proprio lato del campo.

7.E Incapacità di un giocatore di restituire la palla prima che rimbalzi due volte sul proprio campo o per un giocatore che usa una sedia a rotelle nel restituire una palla prima che rimbalzi tre volte sul proprio campo.

- 7.F Violazione delle regole del Titolo IV, Titolo IX e Titolo XI.
- 7.G Un giocatore o l'abbigliamento di un giocatore o la racchetta di un giocatore che entra in contatto con il sistema di rete, i pali della rete o il campo dell'avversario, quando la palla è in gioco.
- 7.H Dopo il servizio, la palla entra in contatto con un giocatore o qualsiasi cosa il giocatore indossa o porti, tranne che la racchetta o la mano o le mani del giocatore a contatto con la racchetta e sotto il polso. Se il giocatore è in procinto di cambiare mano con entrambe le mani sulla racchetta o sta tentando un colpo a due mani e una delle due mani viene colpita sotto il polso, purché le mani del giocatore siano in contatto con la racchetta, la palla è ancora in gioco.
- 7.I Una palla in gioco che viene fermata da un giocatore prima che diventi non giocabile (ad esempio, prendere o fermare una palla in volo prima che entri in contatto con la superficie di gioco).
- 7.J Dopo il servizio, una palla che entra in contatto con qualsiasi oggetto permanente prima di rimbalzare sul campo.
- 7.K Una volta che la palla è in gioco, un giocatore colpisce la palla prima che passi il piano immaginario della rete.
- 7.L Un giocatore che trasporta o trascina (palla non colpita di netto) deliberatamente la palla sulla racchetta mentre esegue il servizio o durante uno scambio.
- 7.M Un ostacolo chiamato/segnalato da un giocatore, ma che l'arbitro considera non influente.
- 7.N Negli incontri non ufficiali, i giocatori possono avere ulteriori palle purché siano mantenute in modo che non siano visibili ai loro avversari durante il gioco (per esempio, in tasca). Se una di queste palle "aggiuntive", che un giocatore ha in tasca, cade sulla superficie di gioco durante lo scambio, deve essere dichiarato un fallo.

Titolo VIII

Le regole delle palle non valide

- 8.A Qualsiasi azione che interrompe il gioco si tradurrà in una palla non più valida, ovvero non in gioco o fine dello scambio.
- 8.B Un fallo chiamato da un arbitro o da un giocatore, o un fallo commesso da un giocatore, si tradurrà in una palla non in gioco.
- 8.C La presenza ostacolo chiamato/segnalato dall'arbitro o dal giocatore si tradurrà in una palla non in gioco. L'arbitro determinerà se l'ostacolo chiamato/segnalato dal giocatore è valido. Un ostacolo valido si tradurrà in una ripetizione del punto.
- 8.D Una palla in gioco che entra in contatto con un oggetto permanente dopo che è rimbalzata sul campo dell'avversario si tradurrà in una palla non in gioco. Il giocatore che ha effettuato il colpo/tiro vincerà lo scambio.
- 8.E Oltre alle violazioni della zona di non-volée, anche gli altri falli possono essere commessi solo quando la palla è in gioco. Le penalità per i falli (diversi dai falli non di zona di non-volée) sono normalmente applicate nel momento in cui vengono identificate (ad esempio, giocatore/posizione errata, distrazioni, doppi rimbalzi, ecc.), ma possono anche essere applicate in qualsiasi momento prima che si verifichi il servizio successivo.

Titolo IX

Le regole della zona di non-volée

- 9.A Tutte i colpi al volo devono essere eseguiti senza che si entri in contatto (racchetta, piedi, mani o altre parti del corpo) con la superficie della zona di non-volée. Per i giocatori che utilizzano sedie a rotelle, le ruote anteriori (più piccole) possono toccare la zona di non-volée durante un colpo.
- 9.B È un fallo se il giocatore che colpisce la palla al volo, mentre è nell'atto di tirare, tocca la zona di non-volée. Per i giocatori che utilizzano sedie a rotelle, le ruote anteriori (più piccole) possono toccare la zona di non-volée.
- 9.B.1 L'atto del colpo al volo include il movimento iniziale, la chiusura del movimento e lo slancio dell'azione (cosiddetto momentum)
- 9.B.2 Se la racchetta tocca la zona di non-volée durante il movimento di volo, prima o dopo aver contattato la palla, è un fallo.

- 9.C Durante l'atto del colpo al volo, è un fallo se nel momentum il giocatore entra in contatto con tutto ciò che è nella zona di non-volée, incluso il compagno del giocatore. Per i giocatori che utilizzano sedie a rotelle, le ruote anteriori (più piccole) possono toccare la zona di non-volée.
- 9.C.1 È un fallo anche se la palla diventa non valida (non più in gioco) prima che il giocatore entri in contatto con la zona di non-volée, per un tempo ragionevole (2-3 secondi).
- 9.D Se un giocatore ha toccato la zona di non-volée per qualsiasi motivo, quel giocatore non può colpire al volo la palla fino a quando entrambi i piedi non hanno preso contatto con la superficie di gioco completamente al di fuori della zona di non-volée. Una manovra come stare all'interno della zona di non-volée, saltare per colpire una palla al volo e poi atterrare al di fuori della zona di non-volée è un fallo. Se le ruote posteriori di una sedia a rotelle hanno toccato la zona di non-volée per qualsiasi motivo, il giocatore che utilizza una sedia a rotelle non può tirare al volo fino a quando entrambe le ruote posteriori non hanno preso contatto con la superficie di gioco al di fuori della zona di non-volée.
- 9.E Un giocatore può entrare nella zona di non-volée in qualsiasi momento, tranne quando quel giocatore sta colpendo la palla al volo.
- 9.F Un giocatore può entrare in contatto con zona di non-volée prima o dopo di un colpo di qualsiasi palla che rimbalza.
- 9.G Un giocatore può rimanere all'interno della zona di non-volée per colpire una palla che è rimbalzata. Non c'è violazione se un giocatore non esce dalla zona di non-volée dopo aver colpito una palla che rimbalza.
- 9.H Non vi è alcuna violazione se un giocatore colpisce la palla mentre il suo compagno è in contatto con la zona di non-volée.

Titolo X

Le regole del time-out

- 10.A Il Time-Out Standard.** Un giocatore o una squadra ha diritto a due time-out per partita da 11 o 15 punti ed a tre time-out per una partita da 21 punti.
- 10.A.1 Ogni periodo di time-out può durare fino a 1 minuto.
- 10.A.2 Il gioco può essere ripreso in anticipo se tutti i giocatori sono pronti.
- 10.A.3 Se una squadra ha dei time-out rimanenti, qualsiasi giocatore di quella squadra può chiamare un time-out prima che si verifichi il servizio successivo.
- 10.A.4 Prima che si verifichi un servizio, se un team chiama un time-out pur non avendo time-out rimanenti, non è prevista alcuna penalità.
- 10.A.5 L'arbitro annuncerà quando ci sono 15 secondi rimanenti. Alla fine del periodo di time-out, l'arbitro chiamerà "time in" e quindi chiamerà il punteggio quando tutti i giocatori sono pronti a giocare.
- 10.B Il Time-out medico.** Un giocatore che ha bisogno di cure mediche durante un incontro può richiedere un time-out medico all'arbitro.
- Una volta richiesto il time-out medico, devono essere utilizzate le seguenti linee guida:
- 10.B.1 L'arbitro deve immediatamente convocare in loco personale medico, o il direttore del torneo se non è presente personale medico, per valutare la situazione e prestare il primo soccorso appropriato.
- 10.B.1.a Quando il personale medico o il direttore del torneo arriva, l'arbitro deve avviare il timer di 15 minuti.
- 10.B.2 Se il personale medico, o il direttore del torneo se non è presente personale medico, determina che esiste una condizione medica valida, allora a quel giocatore saranno consentiti non più di 15 minuti per il time-out medico.
- 10.B.2.a Il time-out deve essere continuo e può durare fino a 15 minuti. Se il giocatore utilizza meno di 15 minuti, il tempo rimanente viene perso e nessun tempo medico aggiuntivo sarà disponibile per il giocatore durante l'incontro.
- 10.B.2.b Se il giocatore non può riprendere a giocare dopo il periodo di time-out medico di 15 minuti, nell'incontro verrà dichiarato un ritiro.
- 10.B.3 Se il personale medico, o il direttore del torneo se non è presente personale medico, determinano che non esiste alcuna condizione medica valida, al giocatore o alla

squadra verrà addebitato un time-out standard, se disponibile, e verrà emesso un avvertimento tecnico.

10.B.3.a Se non è disponibile un time-out standard, verrà emesso un fallo tecnico.

10.B.3.b Il time-out medico non è più disponibile per quel giocatore in quell'incontro.

10.B.3.c A ciascun giocatore può essere concesso un solo time-out medico richiesto in ogni incontro.

10.B.4 La regola 10.A.5. deve essere utilizzata per riprendere a giocare.

10.B.5 **Presenza di sangue.** Se è presente del sangue su un giocatore o sul campo, il gioco non può riprendere fino a quando l'emorragia non sia stata controllata e il sangue sui vestiti e sul campo non sia stato rimosso.

10.B.5.a Le questioni relative esclusivamente alla pulizia o al controllo del sangue saranno considerate un time-out arbitrale.

10.B.5.b La regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere a giocare.

10.C Il gioco continuo. Il gioco dovrebbe essere continuo, anche se i giocatori sono autorizzati a bere rapidamente una bevanda o ad utilizzare un asciugamano tra uno scambio e l'altro purché, a giudizio dell'arbitro, il flusso del gioco non sia influenzato negativamente.

L'arbitro chiama il punteggio quando il gioco deve essere ripreso.

10.D Il Time-out per l'attrezzatura. Ci si aspetta che i giocatori mantengano tutto l'abbigliamento e l'attrezzatura in buone condizioni per il gioco e ci si aspetta che utilizzino i time-out standard ed il tempo utile tra le partite e tra gli incontri per le regolazioni e per la sostituzione dell'attrezzatura di gioco. Se un giocatore o una squadra non hanno dei time-out disponibili e l'arbitro determina che è necessario un cambio o un aggiustamento dell'attrezzatura per una continuazione equa e sicura dell'incontro, l'arbitro può assegnare un time-out per l'attrezzatura fino a 2 minuti. La regola 10.A.5 verrà utilizzata per riprendere a giocare.

10.D.1 Le sistemazioni dell'abbigliamento e dell'attrezzatura che possono essere realizzate rapidamente sono consentite tra gli scambi (ad esempio, legare i lacci delle scarpe, pulire gli occhiali, regolare il cappello).

10.E Il tempo tra le partite. Il tempo standard tra una partita e l'altra è di 2 minuti. La regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere a giocare.

10.E.1 Tra una partita e l'altra, i giocatori possono utilizzare uno o entrambi i time-out della partita che dovrà iniziare. I giocatori devono informare l'arbitro, o i loro avversari se non c'è arbitro. Se una squadra torna a giocare prima dell'inizio di uno (o entrambi) time-out richiesti, la squadra mantiene il time-out per la partita che sta iniziando. I normali due minuti tra una partita e l'altra verranno utilizzati prima di qualsiasi time-out eventualmente richiesto.

10.F Tempo tra gli incontri. La pausa di tempo tra gli incontri è di 10 minuti. Se tutti i giocatori sono pronti a giocare prima di 10 minuti, l'incontro potrebbe iniziare in anticipo.

10.F.1 In un incontro di campionato (o di torneo) con incontro di spareggio: se il vincitore del tabellone dei perdenti (consolation/losers draw/bracket) sconfigge il vincitore del tabellone principale (main draw/bracket), allora deve essere giocato un incontro di spareggio. Il tempo standard tra l'incontro di campionato e l'incontro di spareggio è di 10 minuti.

10.G Incontro sospeso. Un incontro è sospeso a causa di circostanze inevitabili e deve essere ripreso con lo stesso battitore, con le stesse posizioni, con lo stesso punteggio e con gli stessi time-out di quando viene interrotta.

10.H Le altre regole di time-out.

10.H.1 Prima di un incontro o tra una partita e l'altra: prima dell'inizio di un incontro non possono essere presi né time-out medici né time-out standard. Un incontro non può iniziare fino a quando tutti i giocatori sono presenti e viene chiamato il punteggio iniziale. I time-out possono essere utilizzati prima dell'inizio della seconda o della terza partita in un incontro a due partite su tre.

10.H.2 Circostanze inevitabili: l'arbitro può chiamare un time-out arbitrale per affrontare circostanze improvvise che possono richiedere un'interruzione prolungata del gioco.

10.H.2.a Nell'interesse della sicurezza, se l'arbitro determina l'esistenza di una potenziale situazione medica (ad esempio, stanchezza da calore, colpo di calore, ecc.) e il giocatore non è in grado o si rifiuta di chiamare un time-out medico, l'arbitro è autorizzato a chiamare un time-out arbitrale e chiamare il personale medico o il direttore del torneo. I time-out medici richiesti dall'arbitro non saranno addebitati al giocatore.

10.H.2.b Il sanguinamento attivo deve essere affrontato conformemente alla regola 10.B.5.

10.H.2.c Le sostanze estranee presenti sul campo, come detriti, acqua o altri fluidi, devono essere rimosse e la superficie deve essere pulita.

10.H.2.D La regola 10.A.5 deve essere utilizzata per riprendere il gioco.

Titolo XI

Altre regole

- 11.A Il doppio Colpo.** La palla può essere colpita due volte, ma questo deve accadere durante un colpo involontario, continuo, monodirezionale, da parte di un giocatore. Se il colpo fatto durante l'esecuzione del servizio o durante uno scambio non è deliberatamente continuo, o non in una singola direzione, o la palla viene colpita da un secondo giocatore, è un fallo.
- 11.B Il cambio di mano.** Una racchetta può essere passata da una mano all'altra in qualsiasi momento.
- 11.C I colpi a due mani.** Sono consentiti colpi con impugnatura due mani.
- 11.D Il colpo mancato.** Un giocatore che manca completamente la palla quando tenta di colpirla non determina una modifica del gioco nello scambio. La palla rimane in gioco fino a quando non rimbalza due volte o fino a quando non si verifica qualsiasi altro fallo.
- 11.E La palla rotta o danneggiata.** Se è presente un arbitro, i giocatori possono appellarsi all'arbitro prima che si effettui il servizio per verificare se una palla è rotta o danneggiata. Se la richiesta viene fatta prima che si verifichi il servizio, l'arbitro interromperà il gioco, ispezionerà la palla e la sostituirà o la rimetterà in gioco. L'arbitro richiederà il punteggio. Negli incontri non ufficiali, i giocatori possono sostituire una palla danneggiata prima che si verifichi il servizio. Se un giocatore sospetta che la palla sia rotta o che si rompa dopo il servizio, il gioco deve continuare fino alla fine dello scambio. Se, a giudizio dell'arbitro, una palla rotta o danneggiata ha influito sull'esito di uno scambio, l'arbitro decreterà la ripetizione del punto con una palla sostitutiva. Nel gioco non arbitrato, se i giocatori non sono d'accordo sul fatto che una palla danneggiata abbia influito sull'esito dello scambio, lo scambio risulta valido.
- 11.F L'infortunio durante lo scambio.** Lo scambio continua fino alla sua conclusione nonostante un infortunio a uno dei giocatori.
- 11.G Il problema con l'attrezzatura del giocatore.** Uno scambio non verrà interrotto se un giocatore perde o rompe una racchetta o perde un oggetto, a meno che l'azione non si traduca in un fallo.
- 11.H Gli oggetti sul campo.** Se un oggetto che un giocatore indossa o trasporta cade sul suo lato del campo, a meno che l'oggetto non atterri nella zona di non-volée a seguito di una volée, la palla rimane in gioco anche se colpisce l'oggetto.
- 11.III Il piano della rete.** Attraversare il piano immaginario della rete prima di colpire la palla è un fallo. Dopo aver colpito la palla, un giocatore o qualsiasi cosa il giocatore indossa o stava trasportando può attraversare il piano della rete. Il giocatore non può toccare nessuna parte del sistema di rete, il campo dell'avversario o l'avversario mentre la palla è ancora in gioco.
- 11.I.1 Eccezione:** se la palla rimbalza nella parte ricevente del campo con abbastanza rotazione (spin) o se influenzata del vento, tale da farla tornare dall'altra parte della rete, il giocatore ricevente può attraversare il piano della rete (sopra, sotto o intorno al palo della rete) per colpire la palla. È un fallo se il giocatore ricevente (o qualsiasi cosa il giocatore ricevente stia indossando o trasportando) attraversa il piano della rete prima che la palla abbia attraversato il piano della rete verso il lato opposto. È un fallo se il giocatore tocca il sistema di rete, il campo dell'avversario o l'avversario mentre la palla è ancora in gioco.
- 11.J Le Distrazioni.** I giocatori non possono distrarre un avversario quando l'avversario sta per colpire la palla. Se a giudizio dell'arbitro si è verificata una distrazione, l'arbitro deve immediatamente chiamare un fallo per la squadra colpevole.
- 11.K I pali della rete.** I montanti di rete (comprese le ruote collegate, i bracci o altre costruzioni di supporto) sono posizionati fuori da limiti. È un fallo se un giocatore entra in contatto con il palo della rete mentre la palla è in gioco.
- 11.K.1** Una palla che entra in contatto con la rete, con il cavo della rete o con la corda tra i pali della rete, rimane in gioco.
- 11.L La Rete.**
- 11.L.1** La rete, i fili o le corde che reggono la rete sono posizionati (per lo più) sul campo. Pertanto, se la palla colpisce la parte superiore della rete o colpisce il filo o la corda della rete superiore e atterra sul campo, rimane in gioco.
- 11.L.2** Se la palla passa tra la rete e il palo, è un fallo contro il giocatore che l'ha tirata.

- 11.L.3 Un giocatore è autorizzato a girare intorno al palo della rete e attraversare la linea di estensione immaginaria della rete dopo aver colpito la palla, purché il giocatore o qualsiasi oggetto che indossava o trasportava non tocchi il campo avversario. Se il giocatore gira intorno al palo della rete e attraversa la linea di estensione immaginaria della rete ma non entra in contatto con la palla, verrà dichiarato un fallo.
- 11.L.4 Se un giocatore manda la palla nel campo avversario colpendo la rete, e poi la palla tornando in dietro rimbalza sulla rete una seconda volta senza essere toccata dall'avversario, il giocatore che ha effettuato il tiro vince lo scambio.
- 11.L.5 Per i sistemi di rete con una barra orizzontale che include una base centrale:
- 11.L.5.a Prima di andare oltre la rete, se la palla colpisce la barra orizzontale o la base centrale, è un fallo.
- 11.L.5.b Tranne che sul servizio, se la palla va oltre la rete e colpisce la base centrale, o qualsiasi parte della barra orizzontale, o la palla rimane bloccata tra la rete e la barra orizzontale, verrà chiamata una ripetizione del punto. Oltre che sul servizio, se la palla va oltre la rete e rimbalza sul campo e poi esegue una delle 3 azioni sopra elencate, si verificherà una ripetizione del punto.
- 11.L.5.c Sul servizio, se la palla colpisce la barra orizzontale o la base centrale o viene catturata tra la rete e la barra orizzontale dopo aver superato la rete, è un fallo.
- 11.L.5.d Qualsiasi malfunzionamento di un sistema di rete durante il gioco è considerato un ostacolo.
- 11.M I tiri intorno al palo della rete.** Un giocatore può rimandare la palla facendola passare all'esterno del palo della rete.
- 11.M.1 La palla non ha bisogno di viaggiare necessariamente al di sopra della rete o del suo piano immaginario.
- 11.M.2 Non ci sono restrizioni sull'altezza, il che significa che un giocatore può tirare la palla facendola passare di fianco al palo della rete a qualsiasi altezza.
- 11.N Una sola racchetta.** Un giocatore non deve usare o non può disporre più di una racchetta durante uno scambio. Una violazione di questa regola è un fallo.
- 11.O Il possesso della racchetta.** Un giocatore deve avere il possesso della racchetta quando entra in contatto con la palla, ovvero deve impugnarla e non può lancia-la per colpire la palla. Una violazione di questa regola è un fallo.
- 11.P Le apparecchiature elettroniche.** I giocatori non devono indossare o utilizzare alcuna forma di cuffie o auricolari durante le fasi di gioco della competizione. Eccezione: sono consentiti apparecchi acustici prescritti o necessari.

Titolo XII

I tornei ufficiali (sanctioned)

12.A Le categorie di eventi

Uomini: Singolare e doppio.

Donne: Singolare e doppio.

Misto: Doppio.

Sedia a rotelle: Singolare e doppio.

12.A.1 Negli eventi descritti per genere, solo i membri di questo genere sono autorizzati a giocare.

12.A.2 Doppio misto - Una squadra di doppio misto è composta da un giocatore di genere maschile e da una giocatrice di genere femminile.

12.A.3 I giocatori che utilizzano sedie a rotelle possono giocare nel doppio maschile, nel doppio femminile o nel doppio misto con compagno normodotato nella categoria standard o nel doppio su sedia a rotelle.

12.B Le opzioni di punteggio del torneo. L'opzione di punteggio consigliata per un torneo è quella di due partite su tre a 11 punti, vincendo con 2 punti di vantaggio (11 by 2). Altre opzioni includono: tre partite su cinque a 11 punti, una sola partita a 15 o una sola partita a 21. Tutti i formati decretano la vittoria con la differenza di 2 punti di vantaggio. I Round Robin (gironi) possono anche prevedere una sola partita a 11 punti, da vincere con 2 punti di vantaggio, purché il tabellone abbia quattro o più squadre.

12.C I formati dei tornei. Ci sono cinque formati di torneo che possono essere utilizzati. Il formato è in genere scelto del direttore del torneo.

- 12.C.1 **Eliminazione singola con consolazione.** Il primo giocatore o squadra a segnare il punto vincente dell'incontro, con un margine di almeno 2 punti, vince. I perdenti di tutti i turni entrano in un tabellone di consolazione (consolation draw/bracket), giocando per la medaglia di bronzo/terzo posto e vengono eliminati dopo una seconda sconfitta. Gli ultimi due giocatori o squadre del tabellone principale (main draw/bracket) giocano per le medaglie d'oro/primo posto e argento/secondo posto.
- 12.C.2 **Doppia eliminazione.** Il primo giocatore o squadra a segnare il punto vincente dell'incontro, con un margine di almeno 2 punti, vince. Una sconfitta metterà il perdente nella fascia di consolazione (losers draw/bracket). I giocatori o le squadre vengono definitivamente eliminati dopo una sconfitta nel tabellone di consolazione. Il vincitore del tabellone di consolazione giocherà contro il vincitore del tabellone principale (main draw/bracket) per contendersi la vittoria del torneo. Se il vincitore del tabellone di consolazione sconfigge il vincitore del tabellone principale, allora deve essere giocato un incontro finale di spareggio per determinare le medaglie d'oro/primo posto e argento/secondo posto. Il giocatore o la squadra che perde la finale del tabellone di consolazione, riceverà la medaglia di bronzo/terzo posto.
- 12.C.3 **Round Robin.** Tutti i giocatori o le squadre giocano l'uno contro l'altro. Gli incontri possono utilizzare una qualsiasi delle opzioni di punteggio del torneo approvate (Cfr. articolo 12.B). Il vincitore è determinato in base al numero di incontri vinti. Se due o più squadre sono in parità:
- 12.C.3.a Primo livello di spareggio: numero di incontri testa a testa vinti.
- 12.C.3.b Secondo livello di spareggio: differenziale di punti di tutte gli incontri giocati. (ad esempio, la squadra A ha vinto il primo incontro 11-8, 11-4, quindi avrebbe avuto un differenziale di punti di +10. La squadra A vince poi il secondo incontro 11-9, 2-11, 11-6 ed avrebbe un differenziale di punti di -2. Questo darebbe loro un totale per il girone di +8.)
- 12.C.3.c Terzo livello di spareggio: differenziale di punti sul testa a testa.
- 12.C.3.d Quarto livello di spareggio: differenziale di punti contro la squadra più alta. (ad esempio, se le squadre sono a pari merito per il secondo posto, si calcolano i differenziali di punti rispetto alla squadra al primo posto).
- 12.C.4 **Pool Play.** I partecipanti sono divisi in due o più gruppi di giocatori. Ogni gruppo gioca un Round Robin per determinare le qualificazioni che mettono i giocatori in un tabellone playoff (di norma a livello di quarti di finale) a eliminazione singola o doppia eliminazione.
- 12.C.5 **Non-Pool Play.** Si tratta di un formato che combina il Round Robin con un tabellone ad eliminazione. I partecipanti sono teste di serie in base ai risultati ottenuti dal Round Robin e giocano un formato a eliminazione diretta o a doppia eliminazione con incontri due partite su tre a 11, una sola partita a 15 o una sola partita a 21. Ogni formato è vinto con 2 punti di vantaggio.
- 12.D I tabelloni e il seeding (teste di serie).** Un comitato sarà nominato dal direttore del torneo per classificare i giocatori e le squadre per definire in maniera equilibrata il tabellone.
- 12.E Gli avvisi per le gare.** È responsabilità di ogni giocatore controllare gli orari pubblicati per l'ora e il luogo di ogni incontro. Se viene apportata una modifica al programma dopo la pubblicazione iniziale, il direttore del torneo o il suo rappresentante designato notificherà ai giocatori le modifiche.
- 12.F L'abbandono e il ritiro**
- 12.F.1 Dopo che il punteggio iniziale è stato chiamato per avviare l'incontro, l'unica opzione disponibile per un giocatore/squadra, per interrompere il gioco fino al completamento, è **l'abbandono**.
- 12.F.2 Durante un incontro, se un giocatore/squadra non può continuare immediatamente dopo la scadenza del periodo di time-out medico di 15 minuti, verrà imposto un abbandono.
- 12.F.3 Il giocatore/squadra, durante l'incontro, deve comunicare una richiesta di abbandono all'arbitro o al giocatore/squadra avversario.
- 12.F.4 Il giocatore/squadra che richiede un abbandono durante un incontro, o un giocatore/squadra a cui è stato imposto un forfait basato sulle regole, avrà tutti i punteggi riportati secondo le linee-guida nella sezione Punteggio di Abbandono (Cfr. articolo 12.F.6.a).
- 12.F.4.a Se applicabile, un giocatore/squadra è ancora idoneo per giocare l'incontro successivo nello stesso tabellone/girone, anche dopo aver scelto un'opzione di abbandono per un incontro precedente.
- 12.F.4.b Un giocatore/squadra può richiedere un abbandono per qualsiasi incontro che egli dovrà iniziare nel proprio tabellone.
- 12.F.5 Ritiro:**

- 12.F.5.a Un giocatore/squadra può richiedere di ritirarsi da qualsiasi tabellone programmato che non sia stato avviato dal personale operativo del torneo.
- 12.F.5.b Se un giocatore/squadra ha completato un qualsiasi numero incontri, il giocatore/squadra può richiedere di ritirarsi da tutti i successivi incontri di quel tabellone. La richiesta deve essere effettuata prima che il punteggio iniziale venga chiamato per cominciare l'incontro.
- 12.F.5.c Il giocatore/squadra deve presentare la richiesta di ritiro al direttore del torneo, al giudice-arbitro o al personale dell'ufficio operativo.
- 12.F.5.d Il giocatore/squadra ritirato sarà rimosso da qualsiasi futura partecipazione al tabellone specifico.
- 12.F.5.e Il giocatore/squadra ritirato avrà tutti i punteggi riportati secondo le linee-guida nella sezione Punteggio di Ritiro. (Cfr. regola 12.F.7)
- 12.F.6 Linee-guida sul punteggio in caso di forfait, espulsioni e abbandono**
- 12.F.6.a Per il giocatore/squadra che decide di abbandonare, verrà segnato il punteggio effettivo al momento dell'abbandono. Agli avversari saranno assegnati tutti i punti necessari per il corretto completamento dell'incontro, garantendo un margine di due punti.
Ad esempio, in Gara 1 di un incontro 2 su 3, una squadra con 10 punti si ritira quando il punteggio è 10-5 a suo favore. I punteggi finali saranno registrati, a favore degli avversari, come: "12-10, 11-0". I punteggi di gioco dopo un forfait devono essere segnalati come: (Formato 2/3) "11-0, 11-0" --- (Formato 15 o 21) "15-0" o "21-0".
- 12.F.6.b Se un giocatore/squadra sceglie di abbandonare o un forfait è stato imposto per l'incontro, (e l'opzione di ritiro non è stata scelta) il giocatore/squadra può continuare a competere in tutte i prossimi incontri.
- 12.F.6.c Tutti i punteggi precedenti degli incontri completati, prima di un'espulsione, di un forfait o dell'abbandono di un giocatore, verranno mantenuti.
- 12.F.7 Linee guida sul punteggio per gli incontri rimanenti in caso di ritiro
- 12.F.7.a formato 2 su 3: 0-0, 0-0
formato a 15: 0-0
formato a 21: 0-0
- 12.F.7.b I punteggi per tutti gli incontri completati prima della richiesta di ritiro saranno mantenuti.
- 12.G **La garanzia di un minimo di due incontri.** In tutti i tornei approvati, (sanctioned) ogni giocatore regolarmente iscritto ha diritto a partecipare ad un minimo di due incontri in programma per ogni evento a cui si è registrato.
- 12.H **La programmazione degli incontri.** Un giocatore non è autorizzato a partecipare a più eventi programmati nello stesso giorno con un intervallo di tempo sovrapposto.
- 12.I Le gare di doppio. Una squadra di doppio è composta da due giocatori che soddisfano i requisiti di classificazione per partecipare ad una particolare divisione.
- 12.I.1 In un evento basato sulla valutazione delle abilità (skill level o skill rating), il giocatore con un valore più alto determina il livello di abilità (skill level o skill rating) della squadra. In un evento per adulti (dai 18 anni in su) basato sulla fascia d'età (age level), l'età più bassa del membro più giovane della coppia ne determinerà la classificazione per età (age level). I giocatori possono giocare in una divisione più giovane a meno che non sia proibito da regole aggiuntive della Federazione.
- 12.I.1 I ragazzi (di età inferiore a 18 anni) devono partecipare agli eventi (divisioni/categorie) juniores per i quali sono idonei in base alla loro all'età. Se un evento juniores non è disponibile o non ha abbastanza partecipanti per poter essere avviato, o su autorizzazione del direttore del torneo, i ragazzi possono giocare nella divisione degli adulti, ovvero negli eventi per giocatori di età pari o superiore a 18 anni.
- 12.J Il cambio del compagno di coppia.** La modifica del compagno di gioco può essere effettuata prima dell'incontro del primo turno, con il consenso del direttore del torneo, se la modifica è dovuta ad infortunio, malattia o circostanze al di fuori del controllo del giocatore.
- 12.J.1 In nessun caso è possibile effettuare un cambio di compagno dopo che è iniziato l'incontro della coppia di giocatori.
- 12.K Il cambio del campo di gioco.** Nei tornei ufficiali, il direttore del torneo, o un suo funzionario designato, può decidere sul cambio del campo di gioco dopo il completamento di un incontro o di una partita, se tale cambiamento si adatta alle migliori condizioni degli spettatori o del gioco.