

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

CAPO I

COMPETIZIONI TENNISTICHE

Art. 1 - Classificazione delle competizioni

1. Le competizioni tennistiche, individuali e a squadre, si distinguono in:
 - a) internazionali
 - 1) incontri fra rappresentative nazionali;
 - 2) tornei ;
 - b) nazionali
 - 1) Campionati nazionali;
 - 2) tornei open;
 - 3) tornei di categoria;
 - 4) tornei di settore di età;
 - 5) circuiti di tornei;
 - 6) manifestazioni varie;
 - 7) manifestazioni atipiche.
2. Nelle competizioni nazionali, con esclusione dei Campionati individuali, è consentita la partecipazione di giocatori stranieri tesserati della rispettiva federazione nazionale,⁽¹⁾ se previsto nel programma regolamento e previa valutazione di classifica da parte della F.I.T.

Art. 2 - Calendario delle competizioni

1. La F.I.T. compila il calendario delle competizioni internazionali che si svolgono in Italia e di quelle nazionali da essa indette ed approvate.
2. Una competizione può essere rinviata dalla Federazione su accordo delle parti o per causa di forza maggiore.

Art. 3 - Incontri fra rappresentative nazionali

1. L'organizzazione degli incontri fra rappresentative nazionali è esclusiva competenza della F.I.T., che designa l'affiliato sui campi del quale l'incontro ha luogo e prescrive tutte le modalità tecniche ed organizzative della manifestazione.

⁽¹⁾ v. l'articolo 142, comma 3, del Regolamento organico a pag.

Art. 4 - Tornei internazionali

1. La qualifica di torneo internazionale è concessa alle competizioni indette e controllate dagli organismi internazionali riconosciuti dalla F.I.T., aperte ai giocatori di diversa cittadinanza in regola con lo Statuto della International tennis federation (I.T.F.) e di quella di appartenenza.

Art. 5 - Campionati nazionali

1. I Campionati nazionali, individuali e a squadre, sono indetti dalla F.I.T. che ne fissa annualmente le date e ne regola e controlla lo svolgimento in conformità degli specifici Regolamenti.⁽²⁾
2. L'organizzazione dei Campionati (o delle fasi dei medesimi) che si svolgono in sede unica può essere affidata dal Consiglio federale agli affiliati che ne facciano tempestiva richiesta e che siano in grado di garantire il regolare svolgimento.

Art. 6 - Tornei open

1. La qualifica di tornei open è concessa alle competizioni aperte ai giocatori di qualunque categoria.
2. Dette competizioni si svolgono con tabellone di selezione.
3. Possono essere limitate ad un numero massimo di partecipanti, indicato nel programma regolamento, unitamente ai criteri di ammissione.

Art. 7 - Tornei di categoria

1. La qualifica di tornei di prima, seconda, terza o quarta categoria è concessa alle competizioni riservate ai giocatori della rispettiva categoria o di quelle inferiori.
2. Dette competizioni si svolgono con tabellone di selezione o di estrazione e, se quest'ultimo è limitato ad un numero prefissato nel programma regolamento, con tabellone di qualificazione.
3. Possono essere limitate in rapporto all'età od alla classifica dei partecipanti, nonché ad un numero massimo di partecipanti, indicato nel programma regolamento, unitamente ai criteri di ammissione .

⁽²⁾ i Regolamenti dei Campionati individuali ed a squadre sono riportati rispettivamente alle pagine ... e ...

Art. 8 - Tornei di settore di età

1. La qualifica di tornei di settore è concessa alle competizioni riservate ai giocatori under od over.
2. Sono tornei giovanili quelli riservati ai settori under 18, 16, 14 e 12; sono nazionali o locali.
3. Sono tornei per veterani quelli riservati ai settori over 35 e seguenti.⁽³⁾
4. Dette competizioni possono essere riservate ad uno o più settori di tesserati, in rapporto all'età dei partecipanti.

Art. 9 – Limitazione dell'attività giovanile

1. I giocatori under 18, 16, 14 e 12, interessati a partecipare all'estero a competizioni individuali, devono ottenere preventiva autorizzazione dal competente organo tecnico.

Art. 10 - ... abrogato ...

Art. 11 - Circuiti di tornei

1. La qualifica di circuiti di tornei è attribuita alla serie di manifestazioni che, comprendendo due o più competizioni, prevedono una particolare classificazione dei risultati conseguiti e possono dar luogo ad una fase finale (master) riservata ai primi classificati.
2. I circuiti si dividono in:
 - a) provinciali;
 - b) regionali;
 - c) nazionali;a seconda dell'ambito territoriale di svolgimento delle prove che li costituiscono.
3. La tassa di approvazione del circuito, fissata annualmente dal Consiglio federale, va allegata alla domanda di approvazione ed è distinta dalla tassa di approvazione dei singoli tornei.
4. Indipendentemente dall'ambito territoriale di svolgimento, le singole prove di un circuito debbono avere lo stesso regolamento.
5. L'affiliato organizzatore di ogni singola prova del circuito, compreso l'eventuale master, deve richiedere la relativa approvazione.
6. All'affiliato organizzatore del circuito non è dovuta alcuna tassa da parte degli affiliati che vi aderiscono.

⁽³⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1-2 del 2001

7. Fermi restando i massimali dei premi annualmente fissati dal Consiglio federale per le singole prove di una competizione, per l'eventuale master detti massimali sono raddoppiati.
8. Tutti i tornei del circuito devono svolgersi su campi affiliati, salva autorizzazione speciale; in questa ultima ipotesi è dovuta una tassa, stabilita annualmente dal Consiglio federale, comprensiva dell'omologazione preventiva.

Art. 12 - Manifestazioni varie

1. Per manifestazioni varie si intendono le sfide, gli incontri intersociali, i tornei ed i campionati sociali.
2. Gli incontri tra rappresentative di affiliati italiani e straniere devono essere espressamente autorizzati dalla F.I.T. Tale norma si applica anche agli incontri tra rappresentative di Comitati regionali e rappresentative straniere.
3. Gli incontri tra affiliati italiani devono essere autorizzati dal Comitato regionale territorialmente competente.
4. Per tornei e campionati sociali si intendono quelli promossi dagli affiliati esclusivamente per i propri tesserati. Qualora se ne richieda l'approvazione, devono essere osservate le norme del Regolamento tecnico sportivo.

Art. 13 - Manifestazioni atipiche

1. Sono manifestazioni atipiche le esibizioni, nonché gli incontri ed i tornei ad invito, cui partecipino meno di sedici giocatori o che siano di durata inferiore ai quattro giorni o ai quali i partecipanti siano ammessi sulla base di criteri non oggettivi o nei quali i premi non siano basati sui piazzamenti conseguiti.
2. Esse devono essere autorizzate dal Consiglio federale.
3. Se prevedono l'utilizzazione di impianti non omologati, è necessaria la preventiva omologazione del campo di gioco, da chiedere al Comitato regionale di competenza.
4. I trasgressori sono passibili delle sanzioni previste dal Regolamento di giustizia.⁽⁴⁾

⁽⁴⁾ il Regolamento di giustizia è riportato a pag.

CAPO II

APPROVAZIONE DELLE COMPETIZIONI - ISCRIZIONI

Art. 14 - Approvazione federale

1. Per organizzare competizioni tennistiche, gli affiliati devono richiedere ed ottenere la preventiva approvazione della F.I.T., che viene concessa solo per le competizioni indicate nell'articolo 1.
2. Gli affiliati organizzatori ed i partecipanti sono tenuti alla stretta osservanza dei Regolamenti federali e delle Regole di tennis.
3. È fatto divieto ai tesserati di partecipare a competizioni non autorizzate, salvo che si tratti di tornei o campionati sociali, per i quali si applica il disposto dell'articolo 12, comma 4.

Art. 15 - Modalità per l'approvazione

1. Per ottenere la prescritta approvazione, occorre farne domanda alla quale vanno allegate la tassa di approvazione, nella misura annualmente stabilita dal Consiglio federale, la bozza del programma-regolamento della manifestazione in quattro esemplari e la dichiarazione di disponibilità degli Ufficiali di gara, prevista dal R.U.G. La domanda va inoltrata sempre tramite il Comitato regionale competente.
2. La domanda dell'approvazione deve essere indirizzata almeno trenta giorni prima dell'inizio della manifestazione:
 - a) al Consiglio federale, per le competizioni internazionali, per quelle nazionali di prima o di seconda categoria, per quelle open equiparate e per quelle giovanili nazionali;
 - b) al Consiglio federale per i circuiti nazionali (ossia che si svolgono in regioni diverse) di tornei per tesserati di qualunque classifica o settore di età ed i circuiti regionali (ossia che si svolgono in una sola regione) di tornei per tesserati di prima o di seconda categoria, nonché per le manifestazioni atipiche. La domanda deve essere avanzata da un affiliato che organizza almeno una prova della manifestazione;
 - c) al Comitato regionale competente per ogni altra competizione.
3. La competenza all'approvazione, da parte del Comitato regionale, limitatamente a quelle che si svolgono nell'ambito della regione, permane anche quando le suddette competizioni siano inserite in circuiti nazionali.
4. L'affiliato organizzatore può diffondere il programma-regolamento

della manifestazione soltanto dopo l'approvazione federale.

5. Una delle due copie del programma-regolamento, restituite all'affiliato organizzatore con l'approvazione federale, deve essere visibilmente affissa per tutta la durata della manifestazione.

Articolo 16 - Iscrizioni: modalità e quote

1. L'iscrizione deve pervenire entro le ore dodici di due giorni antecedenti l'inizio del torneo e deve essere effettuata con le modalità stabilite nel programma-regolamento della manifestazione dall'affiliato organizzatore, che è libero di accettarla anche se presentata in modo difforme.⁽⁵⁾
2. Il giocatore deve indicare all'atto dell'iscrizione:
 - a) generalità ed indirizzo;
 - b) affiliato di appartenenza, classifica e numero della tessera federale agonistica valevole per l'anno in corso;
 - c) gare a cui intende partecipare.
3. L'iscrizione, comunque effettuata, non può essere revocata dopo la chiusura delle iscrizioni ed obbliga il giocatore a partecipare alla manifestazione ed a pagare quanto dovuto.
4. È vietato partecipare contemporaneamente a più tornei individuali.
5. Nessuna iscrizione può essere accettata scaduto il termine di chiusura, salva la facoltà del Giudice arbitro, con il consenso dell'affiliato organizzatore, di accettare quelle non pervenute in tempo per cause di forza maggiore. Si applicano le disposizioni di cui all'articolo 27.
6. All'atto dell'iscrizione, o comunque prima di iniziare le gare, il concorrente deve pagare le quote stabilite, che sono obbligatorie anche per i giocatori invitati.
7. Le quote di iscrizione non possono superare i massimali annualmente fissati dal Consiglio federale.
8. Indipendentemente dal numero di gare a cui partecipa in un torneo, ogni giocatore è, inoltre, tenuto a versare una quota F.I.T., uguale per tutti, nella misura annualmente fissata dal Consiglio federale.
9. Per le competizioni che si svolgono prevalentemente al coperto o con illuminazione artificiale, i massimali sono raddoppiati.

⁽⁵⁾ le schede di iscrizione sono riportate in appendice, alle pagine **Errore. Il segnalibro non è definito.** e **Errore. Il segnalibro non è definito.**

CAPO III

MODALITÀ DI DISPUTA DELLE COMPETIZIONI

Articolo 17 - Generalità

1. Le competizioni, sia individuali sia a squadre, possono svolgersi con la formula ad eliminazione diretta (con tabellone di selezione o con tabellone di estrazione ed eventuale qualificazione) oppure, in tutto o in parte, con la formula dei gironi.
2. L'adozione della formula deve risultare dal programma-regolamento della manifestazione.

Articolo 18 - Durata delle competizioni

1. Una competizione, esclusi i Campionati nazionali individuali, deve concludersi entro il giorno fissato dal programma-regolamento. Tuttavia, può proseguire oltre tale giorno, se sono d'accordo tutti i concorrenti rimasti in gara, l'affiliato organizzatore ed il Giudice arbitro.
2. Quando non sia possibile raggiungere l'accordo di cui al comma precedente, per l'assegnazione dei premi si applicano le disposizioni di cui all'articolo 56.

Articolo 19 - Limite degli incontri

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

Articolo 20 - Compilazione dei tabelloni e formazione dei gironi

1. Alla compilazione dei tabelloni ed alla formazione dei gironi provvede il Giudice arbitro, alle ore 15 del giorno di chiusura delle iscrizioni, osservando le disposizioni di cui agli articoli seguenti e con l'assistenza di un rappresentante dell'affiliato organizzatore, del Direttore di gara e, se nominato, del Giudice arbitro assistente.
2. I concorrenti in regola con l'iscrizione hanno diritto di presenziare alle operazioni.
3. La località, il giorno e l'ora delle operazioni devono essere indicate nel programma-regolamento della manifestazione.

Articolo 21 - Regola dei byes

1. I byes sono i posti del tabellone non occupati da giocatori.
2. Se il numero degli iscritti è pari ai posti del tabellone, non vi sono byes.
3. Se il numero degli iscritti è inferiore ai posti del tabellone, i casi sono due:
 - a) i byes sono pari o inferiori al numero delle teste di serie;
 - b) i byes sono superiori al numero delle teste di serie.
4. Nel caso a) tutti i byes vengono assegnati alle teste di serie, se sono pari alle stesse; se sono in numero inferiore, i byes vengono assegnati alle prime teste di serie.
5. Nel caso b), dopo aver assegnato un bye a ciascuna testa di serie, i rimanenti vengono sorteggiati per determinare le linee su cui inserirli. Se due byes capitano abbinati, il secondo sorteggiato viene collocato sulla prima linea inferiore libera da bye e non abbinata ad altro bye; nel caso in cui non esistano più linee inferiori libere da byes o non abbinate a byes, il bye sorteggiato viene posto sulla linea immediatamente superiore che risponde ai requisiti citati.
6. Nel tabellone di selezione, l'inserimento dei byes riguarda il solo primo turno.

Articolo 22 - Teste di serie

1. In tutte le competizioni la compilazione del tabellone viene effettuata con il sistema delle teste di serie.
2. Il numero delle teste di serie di un tabellone è al massimo pari alla potenza del due (2, 4, 8, 16, 32, ecc.) più vicina al quoziente che si ottiene dividendo per quattro il numero degli iscritti; è sempre facoltà del Giudice arbitro di fissarne un numero inferiore.
3. In tutti i tabelloni (da 8, 16, 32, 64, 128, ecc.) la testa di serie n. 1 va posta sulla linea 1 e la testa di serie n. 2 sull'ultima linea, che è la linea 8, 16, 32, 64, 128, ecc., a seconda del tabellone considerato.
4. Per determinare la posizione delle rimanenti teste di serie, sorteggiate due per volta, si devono porre la prima sorteggiata nella metà alta e la seconda sorteggiata nella metà bassa, sulle linee riportate nella seguente tabella.

Teste di serie	linee	tabellone 16	tabellone 32	tabellone 64	tabellone 128	tabellone 256
3 e 4	1° sorteggiato, metà alta	5	9	17	33	65

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

	2° sorteggiato, metà bassa	12	24	48	96	192
5 e 6	1° sorteggiato, metà alta		16	32	64	128
	2° sorteggiato, metà bassa		17	33	65	129
7 e 8	1° sorteggiato, metà alta		8	16	32	64
	2° sorteggiato, metà bassa		25	49	97	193
9 e 10	1° sorteggiato, metà alta			9	17	33
	2° sorteggiato, metà bassa			56	112	224
11 e 12	1° sorteggiato, metà alta			25	49	97
	2° sorteggiato, metà bassa			40	80	160
13 e 14	1° sorteggiato, metà alta			24	48	96
	2° sorteggiato, metà bassa			41	81	161
15 e 16	1° sorteggiato, metà alta			8	16	32
	2° sorteggiato, metà bassa			57	113	225
17 e 18	1° sorteggiato, metà alta				9	17
	2° sorteggiato, metà bassa				120	240
19 e 20	1° sorteggiato, metà alta				41	81
	2° sorteggiato, metà bassa				88	176
21 e 22	1° sorteggiato, metà alta				56	112
	2° sorteggiato, metà bassa				73	145
23 e 24	1° sorteggiato, metà alta				24	48
	2° sorteggiato, metà bassa				105	209
25 e 26	1° sorteggiato, metà alta				25	49
	2° sorteggiato, metà bassa				104	208
27 e 28	1° sorteggiato, metà alta				57	113
	2° sorteggiato, metà bassa				72	144
29 e 30	1° sorteggiato, metà alta				40	80
	2° sorteggiato, metà bassa				89	177
31 e 32	1° sorteggiato, metà alta				8	16
	2° sorteggiato, metà bassa				121	241
33 e 34	1° sorteggiato, metà alta					9
	2° sorteggiato, metà bassa					248
35 e 36	1° sorteggiato, metà alta					73
	2° sorteggiato, metà bassa					184
37 e 38	1° sorteggiato, metà alta					120
	2° sorteggiato, metà bassa					137
39 e 40	1° sorteggiato, metà alta					56
	2° sorteggiato, metà bassa					201
41 e 42	1° sorteggiato, metà alta					41
	2° sorteggiato, metà bassa					216
43 e 44	1° sorteggiato, metà alta					105
	2° sorteggiato, metà bassa					152
45 e 46	1° sorteggiato, metà alta					88
	2° sorteggiato, metà bassa					169
47 e 48	1° sorteggiato, metà alta					24
	2° sorteggiato, metà bassa					233
49 e 50	1° sorteggiato, metà alta					25
	2° sorteggiato, metà bassa					232
51 e 52	1° sorteggiato, metà alta					89
	2° sorteggiato, metà bassa					168
53 e 54	1° sorteggiato, metà alta					104

	2° sorteggiato, metà bassa					153
55 e 56	1° sorteggiato, metà alta					40
	2° sorteggiato, metà bassa					217
57 e 58	1° sorteggiato, metà alta					57
	2° sorteggiato, metà bassa					200
59 e 60	1° sorteggiato, metà alta					121
	2° sorteggiato, metà bassa					136
61 e 62	1° sorteggiato, metà alta					72
	2° sorteggiato, metà bassa					185
63 e 64	1° sorteggiato, metà alta					8
	2° sorteggiato, metà bassa					249

Articolo 23 - Designazione delle teste di serie⁽⁶⁾

1. La determinazione del numero delle teste di serie e la loro scelta sono competenza del Giudice arbitro, il quale compila una graduatoria dei giocatori iscritti secondo la classifica federale risultante dalla pubblicazione annuale delle classifiche negli Atti ufficiali.
2. In caso di giocatori classificati alla pari, il Giudice arbitro tiene conto degli ultimi risultati conseguiti, oppure ne forma la graduatoria mediante sorteggio.
3. Per le gare di doppio la scelta delle teste di serie può essere fatta tenendo conto della classifica individuale dei giocatori.
4. Ciascuna testa di serie occupa nel tabellone il posto corrispondente al suo numero di graduatoria, formata secondo le disposizioni precedenti.

Articolo 24 – Tabellone di selezione

1. Il tabellone di selezione è adottato nei tornei open o quando si voglia rendere inizialmente più aperta una competizione; in tal caso, un determinato numero di concorrenti più forti (comprese le teste di serie) è esentato da due o più dei primi turni di gioco
2. La compilazione del tabellone avviene come segue:
 - a) il Giudice arbitro esenta dal primo turno tutti i giocatori la cui classifica sia superiore di almeno tre gruppi a quella del giocatore con la più bassa classifica ammesso al torneo;
 - b) i giocatori esentati vengono distribuiti in uno o più dei turni avanzati, così da rispettare il principio che in ogni turno il loro numero sia pari ad una potenza del due e che la loro classifica sia progressivamente crescente iniziando dal turno più vicino al primo;
 - c) la posizione dei giocatori esentati è determinata in modo che i due,

⁽⁶⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1-2 del 2001 e 5-6-7 del 31 luglio 2002

- quattro, otto, ecc. giocatori provenienti dai turni precedenti si incontrino di volta in volta con i due, quattro, otto, ecc. giocatori esentati posti in un turno avanzato e così via;
- d) le teste di serie sono poste in un unico turno, il più lontano dal primo possibile in relazione al loro numero così da rispettare la regola di cui al punto c), e sono inserite secondo le norme del tabellone di estrazione;
 - e) i giocatori non esentati ed ammessi al primo turno vengono disposti secondo le norme del tabellone di estrazione.

Articolo 25 - Tabellone di estrazione

1. Il Giudice arbitro effettua le operazioni di compilazione del tabellone nel seguente ordine cronologico:
 - a) sceglie, in base al numero degli iscritti, il tipo di tabellone (es. da 16, da 32, da 64, ecc.);
 - b) determina il numero e la graduatoria delle teste di serie e le dispone ai sensi dell'articolo 22;
 - c) colloca eventuali byes, ai sensi dell'articolo 21;
 - d) procede all'estrazione dei giocatori rimasti, che dispone, dall'alto in basso e in ordine di sorteggio, sulle linee libere.
2. Quando sia stato commesso un errore e le gare non siano ancora iniziate, l'estrazione deve essere ripetuta.

Articolo 26 - Tabellone di qualificazione

1. Quando si voglia rendere inizialmente più ristretta una prova, riservandola quindi ad un numero prefissato di giocatori, è adottato il tabellone di qualificazione, secondo le seguenti norme:
 - a) ammissione dei giocatori
 - 1) chiuse le iscrizioni, i giocatori che occupano le migliori posizioni nella graduatoria dei valori sono ammessi direttamente alla disputa del tabellone finale, con possibilità di inserimento di giocatori (wild card) a discrezione dell'organizzatore, nel numero massimo di uno ogni sedici iscritti;
 - 2) il numero dei giocatori ammessi direttamente alla disputa del tabellone finale deve essere, di norma, pari ai sette ottavi dei posti del tabellone finale;
 - 3) tutti gli altri giocatori disputano uno o più tabelloni di qualificazione per l'attribuzione dei posti restanti, di norma pari ad un ottavo del numero dei posti del tabellone finale;

- b) compilazione del tabellone finale
 - 1) il tabellone finale è compilato per sorteggio, con i giocatori ammessi direttamente e con le posizioni dei qualificandi;
 - 2) i qualificati sono sorteggiati per determinare l'inserimento nelle posizioni loro riservate;
 - 3) se, per qualunque motivo, nel tabellone finale si rendono vacanti uno o più posti, questi vengono occupati da giocatori che non hanno maturato la qualificazione, adottando i criteri del perdente fortunato (lucky loser);⁽⁷⁾
- c) compilazione del o dei tabelloni di qualificazione
 - 1) i tabelloni di qualificazione, in numero pari a quello dei qualificandi, sono compilati con le regole del tabellone di estrazione;
 - 2) i giocatori che disputano le qualificazioni sono divisi in pari numero nei tabelloni, assegnando per sorteggio gli eventuali resti;
 - 3) per ciascun tabellone il Giudice arbitro sceglie una o due teste di serie; nel caso di due teste di serie, l'accoppiamento in ciascun tabellone deve essere fatto come se i singoli tabelloni fossero un unico tabellone.

Articolo 27 - Iscrizioni tardive

- 1. Nell'ipotesi prevista dal comma 5 dell'articolo 16, le iscrizioni tardive possono essere accettate:
 - a) in numero non superiore a quello dei byes;
 - b) se il valore dei giocatori ritardatari non è superiore, a giudizio del Giudice arbitro, a quello dell'ultima testa di serie;
 - c) se non è ancora iniziato alcun incontro della gara a cui si iscrive il ritardatario.
- 2. Per l'inserimento dei giocatori ritardatari si osservano le seguenti disposizioni:
 - a) se il numero dei ritardatari è inferiore o pari al numero dei byes non abbinati alle teste di serie, si inseriscono sulle linee occupate dai byes, procedendo dall'alto verso il basso, con esclusione dei byes abbinati alle teste di serie;
 - b) se il numero dei ritardatari è superiore al numero dei byes non abbinati alle teste di serie, i successivi inserimenti avvengono sulle linee occupate dai byes a partire da quelli abbinati alle teste di serie di valore inferiore.

⁽⁷⁾ vedi le *Disposizione di attuazione, articolo 64, a pag. 33*

3. Per le gare di doppio possono essere incluse nel tabellone solo copie complete, secondo le norme che precedono.

Articolo 28 - Gironi

1. I gironi possono essere semplici o completi.
2. Nel girone semplice ogni concorrente (giocatore o squadra) incontra tutti gli altri una sola volta. Il numero degli incontri è dato dalla seguente formula (dove "n" è il numero dei concorrenti):

$$\frac{n(n-1)}{2}$$

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

$$n(n-1)$$

4. L'ordine di svolgimento degli incontri è quello indicato nella tabella in Appendice,⁽⁸⁾ ma se alla gara partecipano giocatori o squadre di uno stesso affiliato gli incontri fra questi devono svolgersi prima degli altri.
5. Salva diversa statuizione del regolamento della competizione, nel caso che due o più concorrenti abbiano concluso il girone alla pari, la vittoria è assegnata:
 - a) se si tratta di gare individuali, al vincitore di un ulteriore incontro di spareggio fra i due concorrenti alla pari o, nel caso di tre o più concorrenti alla pari, al vincitore di più incontri di spareggio secondo un tabellone di estrazione compilato per sorteggio;
 - b) se si tratta di gare a squadre, alla squadra che ha vinto il maggior numero di incontri individuali (singolari o doppi); in caso di ulteriore parità si procede come indicato alla lettera a).
6. Non si concede l'approvazione ai regolamenti che prevedano, in caso di parità, l'assegnazione della vittoria in base al numero delle partite (sets) e dei giochi vinti o perduti.
7. Per i Campionati nazionali a squadre si applicano le norme del relativo Regolamento.

Articolo 29 - Ordine di gioco giornaliero

1. L'ordine di gioco giornaliero è predisposto dal Giudice arbitro in relazione al numero dei concorrenti, dei campi e delle gare ed alla durata

⁽⁸⁾ v. a pag. **Errore. Il segnalibro non è definito.** dell'Appendice

della competizione. Il Giudice arbitro deve preventivamente comunicare ai concorrenti, all'inizio della manifestazione, il luogo ove essi trovano visibilmente affisso, ogni sera, l'ordine di gioco, da lui sottoscritto, per il giorno successivo; copia dello stesso è esposta presso i campi di gioco.

2. L'orario ufficiale non può essere rilasciato per un incontro di un determinato turno del tabellone se non sono già stati programmati in orari antecedenti gli incontri dei turni precedenti.
3. L'orario ufficiale rilasciato dal Giudice arbitro per il giorno successivo non può prevedere, per ciascun campo di gioco, più di due incontri dopo le ore 20:30; in ogni caso, indipendentemente dall'orario ufficiale rilasciato dal Giudice arbitro, nessun incontro può essere messo effettivamente in campo dopo le ore 23:30 (21:30 per le gare riservate ai settori giovanili).
4. Il Giudice arbitro, in una manifestazione che si svolge di mattina e di pomeriggio, può ritardare la pubblicazione dell'ordine di gioco per il pomeriggio successivo, purché porti tempestivamente a conoscenza degli interessati quello delle ore antimeridiane.
5. Il Giudice arbitro può, inoltre, convocare per una data ora un limitato numero di concorrenti, riservandosi di fissare in seguito l'ordine degli incontri a cui gli stessi debbono partecipare a partire da quell'ora.
6. In caso di forza maggiore, il Giudice arbitro ha facoltà di far disputare gli incontri su campi con fondo diverso o coperti o con illuminazione artificiale.
7. L'ordine di gioco, che i concorrenti sono tenuti ad osservare strettamente presentandosi, pronti per giocare, almeno dieci minuti prima dell'ora fissata, può essere modificato, in via eccezionale, soltanto dal Giudice arbitro. Si applicano le disposizioni di cui agli articoli 31 e 32.
8. Al primo incontro della competizione i concorrenti devono esibire la tessera federale al Giudice arbitro.⁽⁹⁾

Articolo 30 - Numero massimo di incontri – Riposi

1. Per la compilazione dell'ordine di gioco, si osservano i limiti che seguono.
2. Numero di incontri:
 - a) un giocatore può essere chiamato a disputare un massimo di quattro incontri al giorno, dei quali non più di tre in mezza giornata; tale limite è ridotto a tre incontri (due in mezza giornata), se si tratta di singolari;
 - b) nelle gare riservate ai settori under 10, under 12 e veterani (esclusi

⁽⁹⁾ vedi la Casistica a pag. 37

- gli over 35)⁽¹⁰⁾, un giocatore può disputare, in un giorno, non più di tre incontri (non più di due in mezza giornata), dei quali uno solo di singolare; tale limite è ridotto a due incontri (uno in mezza giornata), se entrambi di singolare.
3. Queste disposizioni non si applicano ai giocatori under 12 e veterani (esclusi gli over 35)⁽¹⁰⁾ che partecipano a gare non riservate ai loro settori di età.
 4. Agli effetti delle limitazioni innanzi indicate, un incontro interrotto nella giornata precedente, che richieda per la conclusione la disputa di più di 14 (quattordici) giochi, vale come un incontro intero.
 5. Il giocatore che, in un torneo, partecipi a più di due gare di singolare ovvero abbia chiesto ed ottenuto di iniziare la partecipazione in ritardo o di giocare in orari particolari o limitati ovvero, interpellato dal Giudice arbitro, abbia accettato di disputare un numero di incontri superiore ai limiti di cui sopra, non può chiedere l'applicazione delle norme limitative.
 6. Riposi:
 - a) tra un incontro e l'altro spettano al giocatore almeno trenta minuti di riposo;
 - b) per i soli incontri di singolare dei settori veterani (esclusi gli over 35)⁽¹⁰⁾, spettano dieci minuti di riposo dopo la seconda partita.

Articolo 31 - Ritardo nel presentarsi in campo

1. Il concorrente che non si presenta in campo all'ora stabilita, pronto per giocare, è dichiarato perdente dal Giudice arbitro ed è escluso dalla gara, se si tratta di una competizione individuale ad eliminazione diretta, salvo quanto previsto dal successivo articolo 41.
2. Il Giudice arbitro può, tuttavia, in casi di comprovata forza maggiore, fissare nuovamente l'incontro. In casi eccezionali, il giocatore ritardatario può del pari essere ammesso a disputare l'incontro, salva l'adozione eventuale di provvedimenti disciplinari.

Articolo 32 - Incontri interrotti

1. I concorrenti non possono interrompere un incontro senza il consenso del Giudice arbitro o dell'Arbitro.
2. Dopo l'interruzione, la ripresa avviene non appena possibile, di regola con precedenza sugli altri incontri, il giorno stesso o in quello successivo, con il punteggio e la posizione che ogni concorrente aveva al

⁽¹⁰⁾ modificato con Atti ufficiali n. 1-2 del 2001

momento dell'interruzione; peraltro, se la continuazione deve essere rinviata al giorno successivo, i concorrenti possono, d'accordo e con il consenso del Giudice arbitro, ricominciare l'intero incontro.

3. Alla ripresa dell'incontro interrotto la durata del palleggio è la seguente:
 - a) interruzione fino a dieci minuti: nessun palleggio;
 - b) interruzione da dieci a venti minuti: tre minuti di palleggio;
 - c) interruzione oltre i venti minuti: cinque minuti di palleggio.
4. Se, per causa di forza maggiore, la continuazione dell'incontro interrotto si disputa su un campo con superficie diversa, è consentito il palleggio di cinque minuti, indipendentemente dalla durata dell'interruzione.

Articolo 33 - Arbitraggio dei concorrenti

1. Se difettano o vengono a mancare gli Arbitri designati e altri Giudici, il Giudice arbitro può affidare l'incarico ai concorrenti.
2. I concorrenti sono tenuti ad arbitrare un incontro al giorno.
3. In caso di rifiuto ingiustificato o di inadempienza all'impegno assunto, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal Regolamento di giustizia.⁽¹¹⁾
4. Quando l'incontro è comunque disputato senza l'Arbitro, si applica il Codice di arbitraggio senza arbitro.⁽¹²⁾

⁽¹¹⁾ v. l'articolo 55 a pag.

⁽¹²⁾ il Codice è riportato a pag. 34

CAPO IV

DIREZIONE DELLE COMPETIZIONI

Articolo 34 - Referto arbitrale

1. Il Giudice arbitro è tenuto a redigere il referto arbitrale sui moduli predisposti dalla F.I.T. Il referto contiene una sommaria descrizione della manifestazione, i risultati finali, il numero e la designazione delle teste di serie, le note sugli arbitraggi, gli estremi dei provvedimenti adottati o proposti (fermo restando l'obbligo della segnalazione immediata), le note sull'organizzazione, l'indicazione dell'ingresso libero o a pagamento ed il riepilogo delle tasse riscosse.
2. Al referto vanno allegati:
 - a) l'elenco alfabetico degli iscritti, con l'indicazione della classifica, del numero della tessera federale, dell'affiliato di appartenenza e delle quote F.I.T. incassate dal Comitato organizzatore;
 - b) l'importo delle tasse riscosse;
 - c) i tabelloni delle gare redatti in tre copie;
 - d) eventuali dichiarazioni liberatorie;
 - e) una copia del programma-regolamento inviato agli affiliati.
3. La documentazione di cui ai precedenti punti a) e c) deve essere approntata dall'affiliato organizzatore e consegnata, al termine della manifestazione, al Giudice arbitro, che la controlla e la sottoscrive.
4. Il referto arbitrale e gli allegati devono essere inviati, entro cinque giorni dal termine della manifestazione, al Comitato regionale competente. Se si tratta di manifestazioni approvate dalla F.I.T., il referto arbitrale deve essere redatto in duplice copia.

Articolo 35 - Rapporto del Giudice arbitro

1. Il Giudice arbitro è tenuto a redigere il rapporto sugli eventuali provvedimenti disciplinari adottati e sulle eventuali infrazioni rilevate con l'indicazione, in entrambi i casi, se è stata effettuata o meno la contestazione dell'addebito.
2. Il rapporto del Giudice arbitro va inviato, in giornata, al Giudice sportivo competente.

Articolo 36 - Verbale di gara

1. L'affiliato organizzatore deve redigere, sull'apposito modulo, il verbale di gara, consistente in un rendiconto della manifestazione.
2. Al verbale devono essere allegati, in duplice copia, la distinta dei rimborsi di ogni genere eventualmente versati ai giocatori nonché l'importo delle quote F.I.T.
3. Il verbale, con gli eventuali allegati, deve essere inviato, nel termine di cinque giorni dalla conclusione della manifestazione, al Comitato regionale competente.

CAPO V

CODICE DI COMPORTAMENTO

Articolo 37 - Scopo ed applicazione

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

Articolo 38 - Assenza - Ritiro

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

Articolo 39 - Partecipazione contemporanea a più tornei

1. Il giocatore che partecipi contemporaneamente a due o più tornei viene sottoposto a provvedimento disciplinare di squalifica.

Articolo 40 - Abbigliamento ed equipaggiamento

1. Il giocatore deve vestire e presentarsi per giocare indossando una tenuta da tennis pulita e decorosa. Durante un incontro (incluso il palleggio preliminare) non si possono indossare bluse, calzoncini da ginnastica, camicie, magliette senza maniche, T-shirts o altro abbigliamento improprio. Durante il palleggio preliminare, il giocatore può indossare la tuta o altro abbigliamento idoneo per il riscaldamento, purché conforme alle disposizioni di questo Codice. Questo abbigliamento per il riscaldamento può essere indossato durante l'incontro solo con il permesso del Giudice arbitro. Le scarpe devono avere una suola tale da non arrecare

danno alla superficie di gioco.

2. I compagni di doppio devono indossare una tenuta di colore simile.
3. Le scritte pubblicitarie consentite sull'abbigliamento e l'equipaggiamento di un giocatore, durante gli incontri, le conferenze-stampa e le cerimonie del torneo, sono le seguenti:
 - a) Magliette, maglioni e giacche.
 - maniche: una denominazione commerciale (non quella di fabbrica) su ogni manica, che non sia superiore a $19,4 \text{ cm}^2$ più un marchio di fabbrica su ogni manica, che non sia superiore a 13 cm^2 ;
 - sul davanti: due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm^2 od un solo marchio di fabbrica non superiore a $19,4 \text{ cm}^2$;
 - sul retro e sul collo non vi devono essere marchi o denominazioni commerciali;
 - b) Calzoncini e gonne.
 - due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm^2 od un solo marchio di fabbrica non superiore a $19,4 \text{ cm}^2$, posizionato unicamente sulla parte anteriore;
 - i calzoncini scaldamuscoli possono avere un solo marchio di fabbrica non superiore a 13 cm^2 ;
 - c) Calzini e scarpe: un marchio di fabbrica per ogni calzino e per ogni scarpa; il marchio su ciascun calzino deve essere al massimo di 13 cm^2 ;
 - d) Racchetta: marchi di fabbrica del costruttore della racchetta o delle corde sulle corde;
 - e) Berretto, fascetta per il capo, polsino: un marchio di fabbrica non superiore a 13 cm^2 ;
 - f) Borse, asciugamani ed altri equipaggiamenti od accessori: marchi di fabbrica dei costruttori degli equipaggiamenti su ciascun capo più due distinte denominazioni commerciali su una borsa, che non siano ciascuno superiore a $25,8 \text{ cm}^2$.
4. I dubbi circa la regolarità di un capo di abbigliamento o di equipaggiamento devono essere risolti prima dell'inizio del gioco dall'Arbitro o dal Giudice arbitro, che possono ordinare di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento; se non vi ha provveduto l'Arbitro, il Giudice arbitro ha facoltà di intervento in qualunque momento dell'incontro. Il giocatore che rifiuti di assoggettarsi alle decisioni dell'Arbitro o del Giudice arbitro ovvero che non sia in grado di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento entro quindici minuti viene ammonito e può essere escluso dalla gara.

Articolo 41 - Puntualità

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

Articolo 42 - Palleggio preliminare

1. Dopo il palleggio preliminare, della durata di cinque minuti, a cui i giocatori sono tenuti nel rispetto delle esigenze di riscaldamento degli avversari, l'Arbitro ordina di iniziare il gioco, che deve essere continuo secondo quanto stabilito dalle Regole di tennis.⁽¹³⁾
2. Il giocatore, che non inizia il gioco entro venti secondi, è soggetto all'applicazione dello schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.

Articolo 43 - Gioco continuo

1. All'ordine dell'Arbitro, dopo il termine del palleggio preliminare, i giocatori devono iniziare a giocare. Il gioco deve essere continuo ed il giocatore non può differire il gioco senza motivo, per alcuna ragione, inclusa la perdita di efficienza fisica.
2. Possono passare al massimo venti secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del punto successivo. Se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
3. Quando si cambia campo, possono trascorrere al massimo novanta secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine del gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del gioco successivo. Se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
4. Il ribattitore deve giocare secondo il ragionevole ritmo del battitore; il ribattitore è passibile della violazione di tempo se ha indebitamente interrotto il ritmo del battitore o di una violazione del codice se l'Arbitro giudica che la ragione della dilazione sia stata intenzionale.

⁽¹³⁾ v. la Regola 30 a pag.

5. La prima violazione alle norme di questo articolo è penalizzata con un avvertimento ed ogni successiva con un punto; però, quando l'infrazione è dovuta a perdita di efficienza fisica, incidente o rifiuto di riprendere il gioco dopo che l'Arbitro lo ha ordinato, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.
6. Il giocatore non può ricevere penalità, per violazioni di tempo, una di seguito all'altra, perché dilazioni successive devono essere penalizzate come violazioni del codice, a meno che non vi sia stato un cambio di campo.

Articolo 44 - Massimo impegno

1. I giocatori si devono impegnare al massimo delle loro possibilità per vincere un incontro.
2. Ogni infrazione di questa norma comporta l'applicazione, da parte dell'Arbitro, dello schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal Regolamento di giustizia.⁽¹⁴⁾

Articolo 45 - Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento

1. I giocatori, durante una gara (compreso il palleggio preliminare), non devono colpire, calciare oppure lanciare, con violenza, in collera o in modo pericoloso, le palle da tennis, la racchetta od altro equipaggiamento, a meno che ciò non avvenga nel logico sviluppo di un punto.
2. Ogni infrazione a questa norma comporta l'applicazione dello schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal Regolamento di giustizia.⁽¹⁴⁾
4. Sono violazioni di palla il colpirla in modo da farla uscire dalla recinzione del campo, il colpirla pericolosamente o senza attenzione dentro il campo, senza tener conto delle conseguenze.
5. Sono violazioni che riguardano la racchetta o l'equipaggiamento il rompere o danneggiare intenzionalmente, pericolosamente e violentemente la racchetta o l'equipaggiamento oppure colpire con rabbia, intenzionalmente e violentemente, il campo, la sedia dell'Arbitro oppure gli altri arredi permanenti.

⁽¹⁴⁾ v. l'articolo 55 a pag.

Articolo 46 - Abbandono del campo

1. Il giocatore che abbandona il campo, senza il permesso del Giudice arbitro o dell'Arbitro, viene espulso dalla manifestazione.

Articolo 47 - Parole e gesti osceni - Abusi verbali

1. I giocatori non devono dire parole oscene e fare gesti osceni e abbandonarsi ad abusi verbali nell'ambito della manifestazione; se tale infrazione avviene durante un incontro, al giocatore viene applicato lo schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.
2. Inoltre, in circostanze flagranti e particolarmente dannose al torneo, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal Regolamento di giustizia.⁽¹⁵⁾
3. Per parole oscene si intendono quelle che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrarie alla pubblica decenza, pronunciate ad alta voce, in modo da essere udite dall'Arbitro o dagli spettatori o dai Giudici di linea o dai raccattapalle.
4. Per gesti osceni si intendono i segni fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrari alla pubblica decenza.
5. Per abusi verbali si intendono la bestemmia, il turpiloquio, l'imprecazione ed ogni altro tipo di intemperanza.

Articolo 48 - Offese verbali

1. I giocatori, nell'ambito della manifestazione, non devono usare espressioni offensive nei confronti degli Ufficiali di gara, degli avversari, degli spettatori o di altre persone.
2. Se tale infrazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal Regolamento di giustizia.⁽¹⁵⁾
4. Per offese verbali si intendono le affermazioni, indirizzate ad un Ufficiale di gara, all'avversario, ad uno spettatore o ad altre persone, che indichino disonestà, disprezzo, insulti o che siano altrimenti offensive.

Articolo 49 - Aggressione

1. I giocatori non devono mai aggredire fisicamente l'Ufficiale di gara,

⁽¹⁵⁾ v. l'articolo 55 a pag.

l'avversario, lo spettatore od altra persona, nell'ambito della manifestazione.

2. Se tale aggressione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro adotta i provvedimenti previsti dal Regolamento di giustizia⁽¹⁶⁾ ed invia rapporto al Giudice sportivo per i provvedimenti di competenza.⁽¹⁷⁾
4. Per aggressione fisica si intendono i comportamenti diretti a percuotere od a ledere l'integrità fisica dell'Ufficiale di gara, dell'avversario, dello spettatore o di altra persona.

Articolo 50 - Comportamento antisportivo

1. I giocatori si devono comportare in modo sportivo e rispettare l'autorità degli Ufficiali di gara, i diritti degli avversari, degli spettatori e degli altri.
2. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato, previsto nell'articolo 52.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal Regolamento di giustizia.⁽¹⁶⁾
4. Per comportamento antisportivo si intende ogni condotta scorretta, che sia valutata dal Giudice arbitro o dall'Arbitro offensiva o di danno allo sport del tennis e che non sia espressamente contemplata negli articoli precedenti del presente codice.

Articolo 51 - Premiazione

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

Articolo 52 - Punteggio penalizzato cumulativo

1. Lo schema di punteggio penalizzato, da applicare per le infrazioni descritte negli articoli precedenti, è il seguente:
prima infrazione.....avvertimento;
seconda infrazione.....punto all'avversario;
terza infrazione.....esclusione dalla gara.

⁽¹⁶⁾ v. l'articolo 55 a pag.

⁽¹⁷⁾ v. l'articolo 78 a pag.

2. Tali penalizzazioni vengono inflitte dall'Arbitro; quando non vi provveda, il Giudice arbitro deve ordinarne all'Arbitro l'applicazione. Quando l'incontro è diretto da un arbitro non iscritto nell'Albo e questi non provveda all'applicazione del punteggio penalizzato, il Giudice arbitro vi provvede autonomamente.
3. Il giocatore che, a seguito di successive penalizzazioni, venga escluso dalla gara può appellarsi verbalmente al Giudice arbitro, che decide immediatamente ed inappellabilmente.

Articolo 52 bis - Punteggio penalizzato non cumulativo

1. Le violazioni di tempo non volontarie sono sanzionate secondo lo schema seguente:
prima infrazione.....avvertimento;
successive infrazioni non consecutive.....punto all'avversario.
2. Dopo l'avvertimento, le ulteriori variazioni di tempo, se consecutive o volontarie, sono sanzionate con il punteggio penalizzato cumulativo.
3. Si applica quanto previsto al comma 2 dell'articolo 52.

CAPO VI
PREMI E RIMBORSI

Articolo 53 - Premi - Generalità

1. La dotazione dei premi per le singole prove di una competizione è stabilita dall'affiliato organizzatore entro i massimali annualmente stabiliti dal Consiglio federale. Nel programma della manifestazione devono essere chiaramente indicati i premi in palio.
2. Ogni premio indicato nel programma deve essere assegnato qualunque sia il numero degli iscritti, a meno che non sia espressamente richiesto un numero minimo di iscritti o di partecipanti per ciascuna prova. Questa disposizione si applica anche per le coppe e i premi poliennali, salva diversa statuizione contraria del relativo regolamento.
3. La consegna dei premi avviene al termine della competizione oppure a conclusione di ogni singola gara. La consegna può essere sospesa, in tutto o in parte, dal Giudice arbitro, se pendono reclami sui quali egli non possa decidere definitivamente.
4. Il concorrente escluso da una gara o espulso o che abbandona una o più gare o che si ritira dal campo senza giustificato motivo perde il diritto ai premi eventualmente già conseguiti, salvo che si tratti di abbandono causato dal prolungarsi della manifestazione oltre il termine indicato nel programma-regolamento, senza che sia stato raggiunto l'accordo previsto nell'articolo 18.
5. I premi, poliennali o no, non possono essere, di regola, intitolati a persone viventi. In ogni caso la denominazione deve essere preventivamente approvata dalla F.I.T.

Articolo 54 - Coppe e premi poliennali

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

premio, se non in casi eccezionali e con l'autorizzazione della F.I.T.

Articolo 55 - Trasmissione dei premi poliennali

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

Articolo 56 - Competizioni interrotte

1. Quando una competizione, esclusi i Campionati nazionali individuali, non può concludersi nel termine fissato dal programma-regolamento e non sia possibile raggiungere l'accordo previsto nell'articolo 18, l'assegnazione dei premi in palio è regolata dalle seguenti disposizioni:
 - a) nelle gare giunte alle semifinali, il montepremi viene diviso in parti uguali fra i concorrenti rimasti in gara. I premi indivisibili (coppe, trofei, targhe, ecc.) sono sorteggiati dal Giudice arbitro fra i predetti concorrenti, salvo che si tratti di premi poliennali che non vengono assegnati, ritenendosi che l'edizione della competizione non abbia avuto vincitori;
 - b) nelle gare non pervenute alle semifinali, il montepremi viene incamerato dall'affiliato organizzatore.

Articolo 57 - Rimborsi di spese ai concorrenti

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

Articolo 58 - Rimborsi di spese agli Ufficiali di gara

1. Per ogni prestazione competono agli Ufficiali di gara iscritti nell'Albo i rimborsi delle spese nella misura stabilita dal Consiglio federale.
2. Per i tornei la richiesta di rimborso va inoltrata all'affiliato organizzatore.
3. L'Ufficiale di gara è tenuto a rilasciare quietanza liberatoria dell'avvenuto rimborso; in difetto, sono adottati provvedimenti disciplinari a carico dell'affiliato inadempiente.
4. Per ogni altra manifestazione, la richiesta di rimborso va inoltrata alla Sezione regionale di appartenenza dell'Ufficiale di gara.

CAPO VII
ATTIVITÀ NON AGONISTICA

Articolo 59 - Generalità

1. Per attività non agonistica si intende un'attività sportiva non praticata sistematicamente o continuativamente, con un contenuto competitivo limitato ed un livello tecnico inferiore a quello agonistico.
2. All'attività non agonistica si applica la normativa del presente capo; per quanto non previsto, in quanto compatibili, si applicano le altre normative federali.
3. Non danno diritto a voti:
 - a) l'organizzazione di un torneo non agonistico;
 - b) la partecipazione con propri tesserati ad un torneo non agonistico.

Articolo 60 - Ammissione dei giocatori

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

Articolo 61 - Tesseramento

1. Per svolgere l'attività non agonistica è obbligatorio possedere la tessera non agonistica, che ha la durata di un anno sportivo federale ed è incompatibile con la tessera agonistica.
2. Il tesserato non agonista non può svolgere alcuna attività agonistica ed il tesserato agonista non può svolgere alcuna attività non agonistica.
3. La richiesta di tesseramento non agonistico deve essere accompagnata dalla presentazione del certificato medico attestante lo stato di buona salute, conservato dall'affiliato che rilascia la tessera.

Articolo 62 - Approvazione delle manifestazioni e tasse

1. Le tasse e le quote relative all'attività non agonistica sono stabilite annualmente dal Consiglio federale.
2. L'affiliato organizzatore di un torneo non agonistico deve inviare la richiesta di approvazione, accompagnata dalla tassa prescritta e dal programma-regolamento in triplice copia, al Comitato provinciale territorialmente competente almeno trenta giorni prima dell'inizio dello stesso.

Articolo 63 - Modalità tecniche e limitazioni

1. I tornei non agonistici non richiedono la presenza obbligatoria degli ufficiali di gara; sono diretti da un direttore di gara, tesserato per l'affiliato organizzatore e designato dal medesimo contestualmente alla richiesta di approvazione, che svolge contemporaneamente le funzioni ed i compiti del Giudice arbitro e del Direttore di gara, previsti per l'attività agonistica.⁽¹⁸⁾
2. Quando l'incontro è disputato senza l'arbitro, i giocatori debbono applicare il Codice di arbitraggio senza arbitro.⁽¹⁹⁾
3. Nell'attività non agonistica, tutti gli incontri si disputano in due partite; in caso di parità, per l'assegnazione della vittoria, si disputa, in luogo della terza partita, un solo gioco con la formula del tie-break.
4. I tesserati under 10 possono partecipare unicamente all'attività non agonistica riservata al loro settore di età.
5. In ogni giornata, ciascun giocatore non può disputare più di due incontri (uno in mezza giornata), sia di singolare sia di doppio; tra i due incontri, spettano al giocatore almeno due ore di riposo.

⁽¹⁸⁾ v. in Appendice, a pag. **Errore. Il segnalibro non è definito.**, la dichiarazione di possesso della tessera non agonistica.

⁽¹⁹⁾ il Codice è riportato a pag. 34

DISPOSIZIONI DI ATTUAZIONE

Articolo 64 - Perdente fortunato (lucky loser)

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.

CODICE DI ARBITRAGGIO SENZA ARBITRO

Regola 1 - Ambito di applicazione

1. Il Codice di arbitraggio senza arbitro ("il Codice") si applica esclusivamente negli incontri delle manifestazioni individuali, quando non c'è un arbitro.

Regola 2 - Correttezza e collaborazione

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

Regola 3 - Beneficio del dubbio

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

Regola 4 - Punteggio

1. Il battitore deve annunciare il conto dei giochi prima della sua prima battuta ed il conto dei punti prima di ogni battuta; in caso di disaccordo, si tira a sorte per determinare quale punteggio si deve applicare.
2. Iniziare a giocare un punto significa essere d'accordo con il punteggio annunciato e con le decisioni precedentemente assunte.

Regola 5 - Chiamate

1. Ciascun giocatore fa tutte le chiamate nel proprio lato di campo; può aiutare l'avversario a fare le chiamate se questi lo richiede, può sempre chiamare contro sé stesso (con eccezione della prima battuta del proprio compagno, in doppio).
2. Ogni chiamata deve essere fatta immediatamente; altrimenti, la palla

rimane in gioco.

3. Il giocatore che chiama erroneamente "fuori" una palla buona perde il punto; il punto non viene mai rigiocato.
4. Tutte le chiamate debbono essere fatte a voce alta e chiara, accompagnate con gesti esplicativi, quando sia necessario od opportuno.
5. Non si deve mai chiedere l'aiuto di spettatori per fare una chiamata.

Regola 6 - Conseguenze della chiamata

1. La chiamata fatta dal giocatore interrompe il gioco.
2. Se un giocatore, in doppio, chiama la palla "fuori" ed il suo compagno la dichiara "buona", la palla deve essere giudicata "buona".
3. Solo sulla terra battuta i giocatori possono verificare il segno lasciato sul terreno dalla palla chiamata.

Regola 7 - Chiamate sulla battuta

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

Regola 8 - Fallo di piede

1. La chiamata di "fallo di piede" viene effettuata dal ribattitore o dal suo compagno nel doppio, solo quando esiste la certezza assoluta.
2. La chiamata può essere effettuata anche dal compagno del battitore, nel doppio.

Regola 9 - Altre chiamate

1. Le chiamate relative alla palla che tocca un giocatore, ad un giocatore che tocca la rete, ad un giocatore che tocca il campo avversario (c.d. invasione), ad un giocatore che tocca la palla prima che abbia oltrepassato la rete, al doppio rimbalzo sono effettuate solo dal giocatore che ha commesso l'infrazione.

Regola 10 - Intervento dell'Ufficiale di gara

1. Per disaccordo o dubbi sull'interpretazione delle regole, si deve interpellare l'ufficiale di gara che dirige la manifestazione, o chi ne fa le veci; la sua decisione è definitiva.

REGOLAMENTO TECNICO SPORTIVO

2. L'ufficiale di gara, o chi ne fa le veci, presente all'azione, a richiesta dei giocatori o in caso di contestazione, può intervenire anche nel merito dei fatti; la sua decisione è definitiva.

CASISTICA

Quesito n. 1

Il giocatore che, in un torneo individuale agonistico, presenti al Giudice arbitro la tessera non agonistica può essere ammesso a giocare dietro pagamento della tassa a fondo perduto e rilascio della dichiarazione liberatoria?

Interpretazione

Il giocatore che esibisce la tessera non agonistica esplicitamente dichiara di non possedere quella agonistica (il possesso contemporaneo delle due tessere è infatti vietato) e pertanto, stante l'obbligatorietà del possesso della tessera agonistica, non può essere ammesso a giocare, nemmeno con il pagamento della tassa a fondo perduto ed il rilascio della dichiarazione liberatoria.

Quesito n. 2

Il giocatore che, in un torneo individuale non agonistico, presenti al Giudice arbitro⁽²⁰⁾ la tessera agonistica può essere ammesso a giocare dietro pagamento della tassa a fondo perduto e rilascio della dichiarazione di possesso della tessera?

Interpretazione

Il giocatore che esibisce la tessera agonistica esplicitamente dichiara di non possedere quella non agonistica (il possesso contemporaneo delle due tessere è infatti vietato) e pertanto, stante l'obbligatorietà del possesso della tessera non agonistica, non può essere ammesso a giocare, nemmeno con il pagamento della tassa a fondo perduto ed il rilascio della dichiarazione di possesso della tessera non agonistica.

Quesito n. 3

Il giocatore che, in un torneo individuale agonistico o non agonisti-

⁽²⁰⁾Nelle gare non agonistiche le funzioni del Giudice arbitro sono svolte dal Direttore di gara.

co, presenti al Giudice arbitro⁽²¹⁾ la tessera normale può essere ammesso a giocare dietro pagamento della tassa a fondo perduto e rilascio rispettivamente della dichiarazione liberatoria o di possesso della tessera non agonistica?

Interpretazione

Il giocatore che esibisce la tessera normale fa implicita dichiarazione di non possedere quella agonistica o quella non agonistica e pertanto, stante l'obbligatorietà del possesso, per l'ammissione alle relative gare, della tessera agonistica o di quella non agonistica, non può essere ammesso a giocare, nemmeno con il pagamento della tassa a fondo perduto ed il rilascio rispettivamente della dichiarazione liberatoria o della dichiarazione di possesso della tessera non agonistica.

⁽²¹⁾ Nelle gare non agonistiche le funzioni del Giudice arbitro sono svolte dal Direttore di gara.

