



PICKLEBALL

GIOCO E REGOLE

MANUALE SCRITTO E TRATTO DA



Contenuti

Sezione 1 – Il Gioco	1
Sezione 2 – Campo e Equipaggiamento	2
Sezione 3 – Definizioni.....	5
Sezione 4 – Regole del servizio	7
Sezione 5 – Regole dell'ordine del servizio	10
Sezione 6 – Regole delle linee	12
Sezione 7 – Regole del fallo	14
Sezione 8 – Colpo nullo	15
Sezione 9 – Regole della zona di Non-Volèe	16
Sezione 10 – Regole Punteggio- Gioco - Partita.....	17
Sezione 11 – Regole Time-Out.....	18
Sezione 12 – Altre regole	19
Sezione 13 – Formato competizioni ufficiali	21
Sezione 14 – Organizzazione e arbitraggio delle competizioni (tornei)	23
Sezione 15 – Divisioni e categorie dei tornei ufficiali.....	27

Sezione 1 – Il gioco

Pickleball è uno sport semplice che si gioca utilizzando una speciale palla perforata dal movimento lento, con una rete simile quella del tennis e un campo di dimensioni equivalenti a quelle del badminton.

Al servizio la palla si serve dal basso senza farla rimbalzare e in diagonale rispetto al campo dell'avversario.

I punti si ottengono solo con il servizio e quando sbaglia l'avversario (Fallo nel rispondere, palla mandata fuori dal campo, etc.). Colui che serve, il battitore, continuerà il servizio, alternando la parte del campo, fino a che non sbaglia.

Vince il primo che ottiene 11 punti con un margine minimo di due punti rispetto all'avversario. Per esempio, se entrambi hanno 10 punti il gioco continuerà fino a quando uno dei due abbia un vantaggio di due punti.

Caratteristiche proprie del pickleball

Regola della doppia schiacciata: Dopo il servizio, è necessario lasciare rimbalzare la palla prima di tirarla dall'altra parte del campo. Ossia, chi deve rispondere al servizio può colpire la palla solo dopo averle fatto toccare il campo. Lo stesso vale per colui che batte, il quale deve lasciare rimbalzare la palla prima di colpirla nuovamente. Successivamente a questo è possibile effettuare volèe (senza alcuna restrizione).

Zona di non-volèe (Zona nella quale non è permessa la volèe): il giocatore non può effettuare una volèe in questa zona del campo.

Sezione 2 – Campo ed equipaggiamento

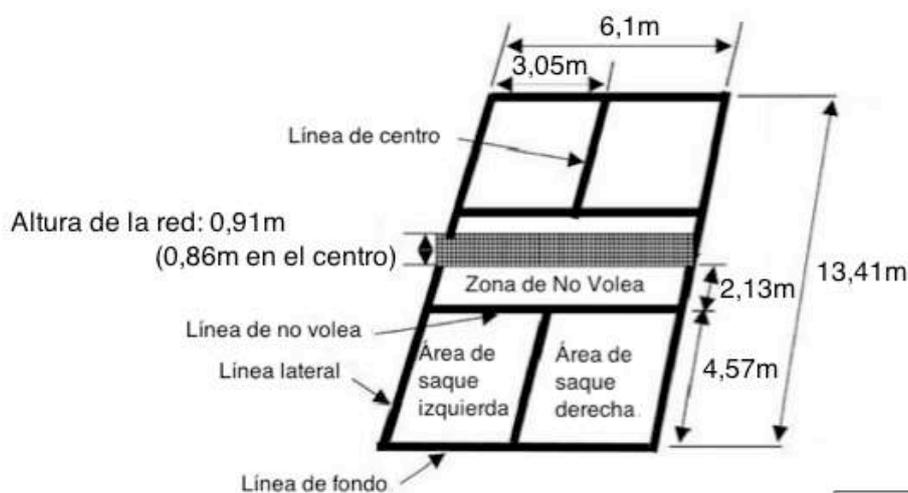


Figura 2-1 - La pista

- 1. Dimensioni Campo:** Le dimensioni standard del campo di pickleball sono:
 - a. Il campo deve essere largo 6,10m e lungo 13,41m sia per le partite in singolo che in doppio.
 - b. La superficie totale (incluso il campo e il perimetro esterno) deve raggiungere minimo 9,14m di larghezza e 18,28m di lunghezza. La dimensione ideale sarebbe: larghezza 10,36m e lunghezza 19,5m.
 - c. La misurazione del campo deve essere fatta fino alla parte esterna delle linee. Le linee devono essere larghe 5,1m e tutte dello stesso colore, contrastando ovviamente con il colore del campo da gioco.
- 2. Linee e Aree:** Le linee e le aree di un campo standard di pickleball sono:
 - a. **Linea di fondo:** Le linee di fondo sono le linee parallele alla rete situate alla fine di ogni lato del campo.
 - b. **Linee laterali:** Le linee laterali sono le linee perpendicolari alla rete in entrambi i lati della campo.
 - c. **Linea di non-volèe:** Le linee di non-volèe sono le linee parallele alla rete in entrambi i lati del campo, perpendicolari alle linee laterali. Queste linee sono situate a 2,13m dalla rete.
 - d. **Zona di non-volèe:** La zona di non-volèe è la parte di campo compresa tra le due linee laterali, la linea di non-volèe e la rete. Le linee di no-volèe e le linee laterali sono incluse nella zona di non-volèe.
 - e. **Linea centrale:** La linea centrale è la linea che è presente in entrambe le parti del campo e che divide in due parti la linea di non-volèe e la linea di fondo.
 - f. **Zona del servizio:** Le zone del servizio sono le aree situate a lato della linea centrale, limitate dalla linea di non-volèe, la linea di fondo e la linea laterale.

3. Caratteristiche della palla:

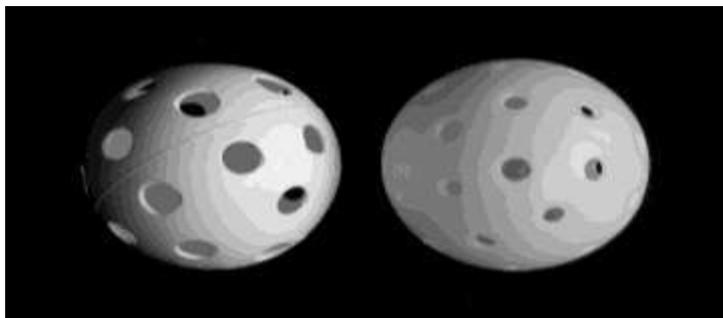


Figura 2.2: La palla

La palla a sinistra della figura 2.2 viene utilizzata per partite svolte all'interno mentre quella alla destra viene utilizzata per partite all'esterno. In qualunque caso, tutte le palle approvate sono accettate sia per il gioco all'interno che all'esterno. La lista completa delle palle approvate si trova nel sito internet della IFP.

a. Costruzione: La palla standard deve essere fatta di plastica durevole con una superficie liscia e senza rugosità.

b. Grandezza: La palla ufficiale deve essere grande tra i 6,99cm e 7,62 cm di diametro.

c. Peso: La palla deve pesare tra i 21g e 29g.

d. Disegno: Lo spazio tra i buchi e il disegno della palla deve essere conforme al volo richiesto per il gioco. Non verranno utilizzate palle che volano o rimbalzano in modo sbagliato.

c. Approvazione: Il direttore del torneo sceglie la palla per il torneo. In qualunque torneo autorizzato dalla IFP tutte le palle approvate per giocare devono essere inserite nella lista ufficiale delle palle della IFP.

4. Caratteristiche della pala

a. Materiale: La pala deve essere fatta con un materiale sicuro e non proibito. Deve essere fatta di un materiale relativamente rigido e non flessibile in accordo con il documento "Caratteristiche della pala" che si trova nel sito internet della IFP.

b. Superficie: La superficie della pala non deve avere buchi, ammaccature, non deve essere ruvida, nastro adesivo, caratteristiche che facciano da riflesso o qualsiasi altro oggetto o caratteristica che permetta al giocatore di impartire un effetto addizionale alla pala.

b.1. Colore: La superficie può essere colorata però dovrà avere tutti i requisiti generali della superficie.

b.2. Scritte: Qualunque scritta sulla pala deve essere di buon gusto e non può essere riflettente.

Nota della IFP: Una superficie della pala è riflettente se, a giudizio del direttore del torneo o della persona designata, riflette i raggi del sole o delle luci della pista in modo da distrarre i giocatori.

c. Grandezza: La lunghezza e la larghezza, includendo qualsiasi protettore del bordo e la guarnizione, non devono superare i 60,96cm. L grandezza comune della pala è approssimativamente di 20,32cm di larghezza e 40cm di lunghezza. Non c'è alcuna restrizione per lo spessore della pala.

d. Peso: Non c'è alcuna restrizione relativa al peso della pala.

e. Le alterazioni: Le pale fatte in casa o modificate sono accettate purché siano conformi alle caratteristiche previste.

f. Caratteristiche della superficie proibita e caratteristiche meccaniche:

f.1. Pittura antiscivolo, particelle di gomma, o qualunque materiale causi un effetto addizionale.

f.2. Gomma e gomma sintetica.

f.3. Carta vetrata.

f.4. Le parti mobili che possano aumentare la forza/velocità della testa(head momentum).

f.5. Materiale elastico o simile.

f.6. Le membrane flessibili o qualsiasi altro materiale flessibile che possa creare un effetto trampolino.

f.7. Nessun tipo di assistenza meccanica, elettrica o elettronica.

g. Infrazioni: Se una palla viola le regole appena viste il direttore del torneo avrà l'autorità di imporre un cambio di pala. Se il giocatore soggetto dell'infrazione si rifiuta di cambiarla il direttore potrà dichiarare persa la partita.

3. Abbigliamento

a. Colore: L'abbigliamento può essere di qualsiasi colore

b. Sicurezza/Distrazioni: Un giocatore può essere sollecitato a cambiare abbigliamento se è bagnato, svolazza o è un abbigliamento che distrae.

c. Rappresentazioni: Scritte, disegni o insegne sui vestiti dovranno essere di buon gusto

d. Scarpe: Le scarpe dovranno avere una suola che non marchi o danneggi la superficie del campo di gioco.

e. Infrazioni: Se l'abbigliamento di un giocatore viola queste regole il direttore del torneo ha l'autorità di imporre un cambio di abbigliamento. Se il giocatore soggetto dell'infrazione si rifiuta di farlo il direttore potrà dichiarare persa la partita.

Sezione 3 – Definizioni

- 3.a. **Carry:** colpire la palla in modo che non venga allontanata immediatamente dalla pala, ma che venga accompagnata dalla faccia della pala durante l'impulso accompagnando il movimento.
- 3.b. **Campo di battuta opposto:** è il campo diagonalmente opposto al tuo campo,
- 3.c. **Colpo nullo:** Si dichiara nullo un colpo successivamente a un errore (vedi errore).
- 3.d. **Dink shot:** Un tiro soave che ha come intenzione quella di descrivere un arco sopra la rete e cadere dentro la zona di non-volée.
- 3.e. **Doppio rimbalzo:** Una palla che rimbalza più di una volta nel campo dopo essere stata ribattuta.
- 3.f. **Colpo doppio:** Si ha un colpo doppio quando si tocca la palla due volte prima di restituire la palla. Il colpo doppio può essere fatto da un giocatore o può coinvolgere i due giocatori della stessa squadra.
- 3.g. **Drop shot - Smorzata:** Colpo dal fondo che fa cadere la palla vicino alla rete in modo che l'avversario non possa arrivare a colpirla.
- 3.h. **Drop shot volée – Volée smorzata:** Una volée disegnata per ridurre la velocità della palla e restituirla corta, vicino alla rete, a un avversario situato sulla o vicino alla linea di fondo. Questo colpo è particolarmente efficace quando si effettua vicino alla linea di non-volée.
- 3.i. **Fallo:** Un fallo è una qualsiasi azione interrompe il gioco a causa della violazione di una delle regole.
- 3.j. **Colpo dal fondo (Groundstroke):** colpo che si dà alla palla dopo averla fatta rimbalzare.
- 3.k. **Demi-volée (Half volée):** Colpo dal fondo dove la pala va a contatto con la palla immediatamente dopo il rimbalzo e prima che la stessa raggiunga l'altezza potenziale.
- 3.l. **Impedimento (Hinder):** qualsiasi elemento o evento che condiziona il gioco. Esempi: una palla persa che entra in campo o gente che interrompe il gioco attraversando il campo.
- 3.m. **Let:** un servizio che tocca la rete e cade del campo di servizio avversaria. Let si riferisce anche a qualsiasi punto che debba essere ripetuto per una qualsiasi motivazione.
- 3.n. **Lob:** Un colpo il più alto e lontano possibile che obbliga l'avversario ad avvicinarsi alla linea di fondo.
- 3.o. **Zona di non-volée:** Sezione del campo adiacente alla rete nella quale non è possibile effettuare volée. Include anche tutte le linee intorno alla zona.
- 3.p. **Secondo servizio:** Termine utilizzato per descrivere la condizione nella quale inizia la squadra che serve (1) o durante la partita si ritrova a perdere il primo dei suoi due servizi assegnati.

(vedi sezione 5)

3.q. **Smash:** Un tiro forte e alto, solitamente risultante da un lob di un avversario, da una restituzione alta o un colpo elevato

3.r. **Passante:** Una volée o un colpo da fondo che viene colpito distante dall'avversario in modo che sia difficile che riesca a controbattere.

3.s. **Oggetto permanente:** Qualsiasi oggetto vicino o sopra al campo che interferisce con la traiettoria della palla.

3.t. **Rally:** Gioco continuo che si ha tra il servizio e l'errore.

3.u. **Ripetizione:** qualsiasi punto che deve essere ripetuto per qualsiasi ragione senza l'assegnazione del punto o di un sideout.

3.v. **Zona del servizio:** è la zona in cada lato del campo composta dalla linea di non-volée, linea basa e la linea laterale. Tutte le linee sono incluse della zona eccetto quella di non-volée.

3.w. **Sideout:** Si dichiara successivamente alla perdita del servizio da parte di una squadra con conseguente cessione del servizio agli avversari.

3.x. **Fallo tecnico:** L'arbitro è autorizzato a dare un punto quando uno degli avversari viola alcune regole provocando un fallo tecnico o, al giudizio dell'arbitro, abusando deliberatamente dell'avversario.

3.y. **Volée:** colpire la palla in aria durante un punto, prima che questa abbia avuto la possibilità di rimbalzare nel campo

Sezione 4 – Regole del servizio o battuta

4.a. Movimento del servizio: il servizio deve essere effettuato con un colpo dal basso (underhand) per questo il contatto con la palla si ha a livello inferiore rispetto alla vita

4.a.1. **Colpo basso (underhand):** il braccio deve essere essere posizionato in modo da formare un arco ascendente e la testa della pala deve stare sotto al polso quando colpisce la palla.

4.f. Posizione del battitore: all'inizio della battuta entrambi i piedi devono stare dietro la linea di base. Dal momento in cui la palla viene colpita, almeno un piede deve trovarsi a contatto con la superficie di gioco o dietro alla linea di base e i piedi del battitore non possono toccare la superficie di gioco in un'area esterna ai limiti della zona di servizio. L'area di servizio si definisce come l'area situata dietro alla linea di base e tra le linee immaginarie che si estendono dalla linea centrale del campo e ogni linea laterale.

4.c. Il servizio: La palla deve essere colpita prima che colpisca la superficie di gioco. La palla deve cadere nella zona di campo incrociata dell'avversario (la parte del campo diagonalmente opposta) o campo di servizio.

4.c.1. **Collocazione:** il servizio deve passare sopra la rete e sopra la linea di non-volèe e rimbalzare nella zona di servizio dell'avversario. La battuta può rimbalzare su qualunque linea eccetto quella di non-volèe.

4.c.2. **Interferenze:** Se il servizio passa al di sopra della rete e il ricevitore o la coppia di ricevitori interferisce nel volo o nella traiettoria della palla, costituisce un punto per la squadra che ha servito.

4.d. Fallo di piede durante la battuta: Durante il servizio, quando la palla viene colpita, i piedi del battitore non potranno

4.d.1. Toccare l'area esterna al prolungamento immaginario delle linee laterali.

4.D.2. Toccare l'area esterna al prolungamento della linea centrale.

4.D.3. Toccare il campo, includendo la linea di base.

4.e. Fallo al servizio: Durante il servizio, c'è fallo se:

4.e.1. Il battitore non colpisce la palla mentre tenta di farlo. Nel caso in cui la palla cada a terra senza che il giocatore tenti di toccarla non è fallo.

4.e.2. La palla battuta tocca qualsiasi oggetto fisso prima che tocchi il campo avversario. Con oggetti fissi si intende il tetto, le pareti, l'illuminazione, piloni della rete, le grate e i posti a sedere per gli spettatori, l'arbitro, i giudici di linea, gli spettatori e tutti gli oggetti attorno e sul campo.

4.e.3. La palla battuta tocca il battitore o la coppia del battitore, o qualsiasi cosa che il battitore o la sua squadra stiano usando.

4.e.4. La palla battuta rimbalza sulla linea di non-volée.

4.e.5. La palla battuta tocca la rete e cade sulla linea di non-volée o dentro la zona di non-volée.

4.e.6. La palla battuta rimbalza fuori dalla zona del servizio.

4.e.7. La palla battuta tocca la rete e cade fuori dalla zona del servizio.

4.f. “Lets” del Servizio: Il servizio è un “let” e si ripete se:

4.f.1. il servizio tocca la rete, sbaglia o rimbalza nella zona corretta del servizio.

4.f.2. La palla viene battuta quando l’avversario non è pronto.

4.f.3. La palla battuta tocca la rete e colpisce l’avversario o la coppia di avversari.

4.f.4. L’arbitro o qualunque giocatore chiede un time-out dovuto a un oggetto (palla, giocatore di un altro campo, spettatore, etc.) che causa distrazioni entrando nell’area di gioco.

4.f.5. L’arbitro o un giocatore può reclamare un “let”. Se l’arbitro ha visto chiaramente che non ha toccato la rete il punto sarà ottenuto dalla squadra che ha servito

IFP Nota: *Non ci sono limiti nel numero di “lets” che un giocatore può servire.*

4.g. Il ricettore: il ricettore è il giocatore diagonalmente opposto al battitore. In doppio, questa posizione corrisponde al punteggio del giocatore e alla posizione. Non c’è alcuna restrizione nella posizione del ricettore.

4.h. Regola del doppio rimbalzo: quando si batte e si risponde, i giocatori devono lasciare che la palla rimbalzi sul terreno di gioco prima di colpirla. Significa che, partendo dal servizio, ogni giocatore o coppia di giocatori deve effettuare un colpo da fondo come prima giocata. Una volta realizzati questi colpi da fondo da entrambe le parti il gioco può includere volée.

4.i. Preparazione: La battuta non può essere realizzata fino a quando il recettore non è pronto e il risultato sia stato detto. Una volta pronunciato il risultato, il battitore e il recettore dispongono di 10 minuti per farsi trovare pronti.

4.i.1. Senali o gesti per indicare che non si è pronti: il ricettore deve utilizzare uno dei seguenti gesti per indicare che non è pronto a ricevere: 1) alzare la pala 2) alzare la mano che non sostiene la pala, o 3) voltandosi di spalle rispetto al battitore.

4.i.2. Doppio: Nel pronunciare il punteggio in doppio, l’arbitro non deve aspettare che la coppia di ricettori o battitori sia pronta. È responsabilità del battitore segnalare che la coppia non è pronta al gioco.

4.i.3. In movimento: una volta che il battitore inizia il movimento del servizio, il ricettore non può ne indicare che non è preparato ne chiedere time-out.

4.i.4. Errore di punteggio: Se l’arbitro pronuncia un punteggio errato, qualsiasi giocatore può fermare il gioco in qualsiasi momento prima dell’effettuazione della battuta affinché

avvenga la correzione. Un giocatore che interrompe il gioco una volta effettuato il servizio avrà commesso un errore e quindi perderà il punto. Un giocatore che interrompe il gioco una volta effettuata la battuta senza che ci sia stato un errore di punteggio avrà commesso un errore e quindi perderà il punto.

4.j. La regola dei 10 secondi: La " regola dei 10 secondi " si applica sia al battitore che al recettore, entrambi hanno 10 secondi per servire o essere pronti a ricevere una volta pronunciato il punteggio da parte dell'arbitro. È responsabilità del battitore accertarsi che il ricettore sia pronto a ricevere il servizio.

4.j.1. Successivamente a un'avvertenza tecnica da parte dell'arbitro, ritardi da parte di entrambi i giocatori che eccedano i 10 secondi verranno puniti con un fallo tecnico e la concessione di un punto contro colui che ha infranto la regola.

4.j.2. Se il battitore serve la palla quando il ricettore ha comunicato di "non essere pronto", la palla verrà ribattuta un'altra volta senza nessuna penalizzazione e il battitore verrà "avvertito" dall'arbitro affinché controlli lo stato del ricettore. Se il battitore continua a servire senza accertarsi dello stato del ricettore, l'arbitro può concedere fallo tecnico e concedere un punto al ricettore.

4.j.3. Una volta comunicato il punteggio, se il battitore guarda il ricettore e questo non comunica di "non essere pronto", il battitore può tranquillamente procedere al servizio.

Commento IFP: *Se un ricettore tenta di rispondere al servizio, si considera "pronto". Se il ricettore ha segnalato di non essere pronto, il servizio deve essere ripetuto.*

Sezione 5 – Regole dell'ordine del servizio

5.a. Singolo

5.a.1. All'inizio di ogni partita il battitore inizia a servire dalla parte destra e alterna entrambi i lati- sinistra,destra- ogni volta che batte.

5.a.2. Il battitore deve servire in maniera incrociata, nella parte del campo diagonalmente opposta rispetto alla quale sta servendo.

5.a.3. Il punteggio del battitore deve essere sempre pari (0,2,4,6,8,10...) quando batte dal lato destro e dispari (1,3,5,7,9...) quando batte dal lato sinistro (sono nelle partite in singolo)

5.b. Doppio

5.b.1. Il servizio inizia sempre dalla parte destra del campo e si alterna da destra a sinistra.

5.b.2. Il battitore deve servire nella parte del campo opposta (zona diagonalmente opposta). Non c'è alcuna restrizione a livello di posizione che deve assumere la coppia di giocatori.

5.b.3. I punti della squadra saranno pari quando il battitore che inizia il gioco si trova posizionato sul lato destro, viceversa, se si trova sul lato sinistro saranno dispari.

5.b.4. La squadra che serve per prima può commettere un solo errore prima che il servizio passi alla squadra avversaria (sideout). Successivamente, ogni membro della squadra serve fino a quando il giocatore perde il servizio, ossia quando il giocatore commette un errore. Una volta che entrambi i giocatori abbiano perso la battuta, il servizio passa alla squadra avversaria.

5.b.5. Il battitore si alterna da lato destro a lato sinistro. Quando commette un errore il primo battitore della squadra, il secondo battitore effettuerà la battuta dalla posizione in cui si trova continuando ad alternare la sua posizione

5.b.6. Se la palla viene servita dal giocatore sbagliato della squadra o dalla zona sbagliata, il servizio si considererà errore. Se l'errore viene commesso dal primo battitore, il primo turno di servizio si perderà e il secondo battitore servirà dalla posizione di battuta corretta. Se l'errore viene commesso dal secondo battitore, il servizio verrà ceduto all'altra squadra.

5.b.7. Il ricettore del servizio è colui che si trova nella parte di campo diagonalmente opposta a quella nella quale si trova il battitore. In doppio, questa posizione corrisponde con il punteggio della partita in qualsiasi momento e con la posizione iniziale della coppia.

5.b.8. Il ricettore del servizio è l'unico giocatore che può rispondere alla battuta. Se il giocatore sbagliato risponde alla battuta, sarà punto per la squadra che serve.

5.b.9. Il compagno del ricettore può posizionarsi in qualsiasi parte dentro o fuori dal campo durante il servizio.

5.b.10. La squadra del ricettore non può cambiare e alternarsi di posizione quando la squadra che batte ottiene il punto. La squadra ricettrice può cambiare posizione dopo la risposta al servizio

durante lo scambio. Comunque, una volta concluso lo scambio, i giocatori devono tornare alle loro posizioni originali, che corrispondono al punteggio della squadra e alle posizioni iniziali dei giocatori.

Commento della IFP:

- *A torneo in corso, a meno che si chieda, l'arbitro non dovrà correggere le posizioni dei giocatori fino a quando non avvenga un errore nella sequenza della battuta sia per la squadra che batte che per quella che riceve*
- *Quando si individua un servizio sbagliato subito dopo lo scambio, il punto non conta.*
- *Quando non si riconosce il servizio incorretto fino a quando non ci sia la perdita del servizio da parte del battitore, il punto ottenuto più recentemente verrà annotato come servizio non valido, nel caso in cui non sia stato annotato alcun punto non conta.*
- *Quando un servizio sbagliato non viene riconosciuto fino a quando non viene persa la battuta e la coppia ha ottenuto un punto al servizio, il punto del primo battitore viene considerato valido. Se il punto viene ottenuto da un servizio non valido allora questo punto non conta.*
- *Quando un servizio non valido non viene riconosciuto fino al servizio della squadra avversaria, i punti ottenuti nel turno di battuta anteriore sono validi.*

5.c. Scelta del servizio, del lato del campo e della rotazione durante la partita:

5.c.1. Testa o croce o con qualsiasi altro metodo aleatorio si determinerà chi sceglierà il servizio o il campo. Se colui che vince sceglie di servire o ricevere, il perdente deciderà il campo. Se il vincitore sceglie il campo, il perdente sceglierà se servire o ricevere.

5.c.2. Il cambio campo e il servizio iniziale si cambieranno al termine di ogni partita.

5.c.3. Il cambio campo avverrà al terzo gioco (se la partita è al meglio dei 3) dopo che una squadra raggiunga i 6 punti. Continua a battere il giocatore che stava battendo prima del cambio.

5.c.4. Nei giochi a 15 punti, il cambio campo si avrà dopo che una delle squadre abbia raggiunto gli 8 punti. Continua a battere il giocatore che stava precedentemente battendo.

5.c.5. Nei giochi a 21, il cambio campo si avrà dopo che una delle due squadre abbia raggiunto gli 11 punti. Continua a battere colui che stava battendo prima del cambio campo.

Sezione 6 – Regole delle linee

6.a. I servizi che superano la linea di non-volèe e che entrano nella zona di servizio, o toccano qualsiasi linea della detta zona, sono validi.

6.b. Palle in gioco (ad eccezione del servizio, vedi 6.a) che rimbalzano su qualsiasi linea del campo da gioco sono buone.

6.c. Una palla in contatto con la superficie di gioco esterna alla linea di base o alla linea laterale, anche se il bordo della palla si sovrappone alla linea, viene considerata fuori dai limiti.

6.d. Codice etico per la vigilanza della linea. Il Pickleball si gioca con rispetto a norme specifiche. Richiede infatti un codice etico per vigilare la linea, quando viene realizzato dai giocatori.

Le responsabilità dei giocatori nel vigilare la linea sono diverse rispetto a quelle assegnate agli arbitri o ai giudici di linea. Coloro che sono ufficiali, hanno un giudizio imparziale in quanto tengono in conto degli interessi di qualsiasi giocatore. Il giocatore, quando viene incaricato di vigilare la linea, viene meno il principio secondo cui tutte le palle chiamate perché dubbie, risultino a favore dell'avversario.

Gli elementi base sono:

6.d.1. I giocatori potranno chiamare le linee relative alla propria parte di campo (con esclusione della linea di non-volèe che dovrà essere chiamata dall'arbitro)

6.d.2. L'avversario ottiene il beneficio del dubbio nel caso di palle chiamate sulla linea.

6.d.3. Gli spettatori non verranno in alcun caso consultati. Poiché questi ultimi potrebbero non essere obiettivi, non essere qualificati o potrebbero non essere ben posizionati per vedere la giocata, per questo non possono partecipare.

6.d.4. Tutti i partecipanti devono sforzarsi relativamente alla precisione del prendere decisioni per quanto riguarda le chiamate di linea.

6.d.5. Nessun giocatore deve opinare rispetto alla determinazione di un avversario, salvo che venga chiesto un suo parere (durante una partita ufficiale qualsiasi giocatore può appellarsi alla decisione dell'arbitro). Un giocatore deve chiedere l'opinione dell'avversario se l'avversario era in una posizione migliore per vedere la palla e la linea. L'opinione dell'avversario, se sollecitata, deve essere accettata. L'opinione di un giocatore che si trovi parallelamente alla linea, è più probabile sia più precisa dell'opinione di colui che si trova perpendicolarmente alla linea.

6.d.6. Un giocatore non può chiamare una palla "fuori" quando si trova perpendicolarmente alla linea, salvo che possa vedere chiaramente lo spazio tra la linea e la palla.

6.d.7. Tutte le decisioni riguardanti i "let" o ai "fuori" devono essere istantaneamente prese, in caso contrario si suppone che la palla fosse buona e si continuerà a giocare. Con istantaneamente si intende che deve essere chiamata prima che la palla venga colpita dall'avversario o prima che sia uscita dal campo, interrompendo in gioco.

6.d.8. Qualsiasi palla che non possa essere chiamata fuori si presume sia dentro e, quindi, si considera valida. Il giocatore non può reclamare un “let” perché non ha visto la palla. Può essere sollecitata l’opinione dell’avversario e, se l’avversario dice che la palla era dentro o che l’avversario non ha potuto vedere, la palla viene considerata dentro.

6.d.9. I giocatori non potranno chiedere “let” nel caso in cui non siano sicuri se la palla fosse dentro o fuori. Nel caso dell’indeterminazione il beneficio del dubbio va a favore dell’avversario.

6.d.10. Nel caso del doppio, se un giocatore chiama la palla fuori e il compagno la chiama dentro, si verifica un dubbio se la palla debba essere chiamata dentro o fuori (ad eccezione del caso in cui un giocatore si appelli alla decisione dell’arbitro).

6.d.11. Le chiamate di linea devono essere rapidamente segnalate con la mano o con la voce, indipendentemente da quando possa sembrare ovvio.

6.d.12. Se, mentre la palla è in volo, un giocatore grida fuori, no, lasciala rimbalzare o qualsiasi altra parola atta a comunicare al suo compagno di gioco che la palla può essere fuori, si può considerare comunicazione di gioco. Se la palla cade dentro al campo il gioco continuerà. Se la chiamata fuori viene realizzata dopo che la palla abbia rimbalzato sulla superficie di gioco, verrà considerata come una chiamata di linea e il gioco verrà fermato.

Sezione 7 – Regole del fallo

Un fallo è una qualsiasi azione che avviene durante il gioco contraria al regolamento. I falli potranno essere chiamati nei seguenti casi:

7.a. Che la palla finisca dentro la rete durante il servizio o anche durante lo scambio.

7.b. Colpire la palla quando abbia superato il limite permesso di rimbalzi.

7.c. Non colpire la palla una volta che questa abbia rimbalzato due volte nella propria metà campo.

7.d. Violazione di una delle regole del servizio (vedi sezione 4).

7.e. Un giocatore, l'abbigliamento di un giocatore o qualsiasi parte della pala tocca la rete o il palo della rete quando la palla è in gioco.

7.f. La palla colpisce un giocatore o qualsiasi cosa questo porti. C'è un'eccezione per questa regola: se la palla colpisce la mano del giocatore che si trova con la pala sotto l'altezza del polso, allora la palla è valida. Se la palla colpisce un giocatore che si trova fuori dalle linee di campo o supera il limite di rimbalzi prima che venga chiamato fallo, il giocatore perde il punto. In doppio, se la palla del servizio tocca il compagno di squadra avversario, si considera punto per la squadra al servizio, se che non risulti "let" o un servizio che provochi fallo.

Commento della IFP: *Se il giocatore nel mezzo del cambio della mano allunga il braccio afferrando la pala con entrambe le mani o cerca di colpire con le due mani e questa viene colpita ad altezza inferiore del polso, la palla verrà considerata in gioco.*

7.g. Una palla durante il gioco colpisce un oggetto fisso prima di rimbalzare nel campo.

Commento della IFP: *Se la palla in gioco colpisce un oggetto fisso dopo essere rimbalzata nel campo, il giocatore che ha colpito la palla vince il punto. Se la palla colpisce l'oggetto permanente prima di cadere allora è fallo.*

7.h. Violazione delle regole della zona di non-volèe (vedi sezione 9).

7.i. Violazione delle altre regole (vedi sezione 12).

7.j. Il servizio si batte facendo rimbalzare la palla fuori dalla superficie di gioco prima che la palla venga colpita.

7.k. Un giocatore colpisce la palla prima che questa superi la rete.

Sezione 8 – Regole senza palla in gioco

8.a. Viene dichiarata palla ferma una situazione dopo la quale sia necessario fermare il gioco.

8.b. Una palla non viene dichiarata ferma fino a quando questa non rimbalzi due volte o ci sia violazione di una delle regole del fallo (Vedi sezione 7).

8.c. Un ostacolo o un impedimento segnalato dall'arbitro darà come risultato il fermo del gioco e la ripetizione dello stesso.

Sezione 9 – Regole della zona di non-volèe

9.a. La zona di non-volèe è l'area del campo delimitata dalle linee laterali, la linea di non-volèe e la rete. La linea di non-volèe e le linee laterali si considerano incluse nella zona di non-volèe.

9.b. Verrà chiamato fallo se, durante il tentativo di volèe, un giocatore o qualsiasi cosa appartenente al giocatore tocca la zona di non-volèe o le linee incluse nella zona. Per esempio, sarà chiamato fallo nel caso in cui il piede del giocatore superi o tocchi la detta linea.

Commento IFP: Con volèe si include lo swing, the follow-through e l'impulso dell'azione. Se la pala tocca la zona di non-volèe durante lo swing si tratta di fallo, indipendentemente dal fatto che questo si sia prodotto primo o successivamente al contatto con la palla.

9.c. Verrà chiamato fallo ogni qual volta l'impulso del giocatore fa sì che quest'ultimo tocchi la zona di non-volèe o le linee incluse nella zona

9.d. Verrà chiamato fallo ogni qual volta il giocatore violi le regole della zona di non-volèe. Tutte le volèe devono essere effettuate all'esterno della zona di non-volèe. Se un giocatore si trova all'interno della zona di non-volèe non può in alcun modo restituire la palla fino a quando non si trovi con entrambi i piedi all'esterno della zona.

9.e. Un giocatore può toccare le linee e la zona di non-volèe in qualsiasi momento purché non tocchi la palla in gioco. Non c'è fallo se è l'altro compagno che risponde al gioco.

9.f. Un giocatore può rimanere nella zona di non-volèe per colpire palle che siano rimbalzate nel campo

Sezione 10 – Regole di Punteggio-Gioco-Partita

10.a. Fare punti. Solo la squadra che serve può far punti.

10.b. I punti si segnano legalmente battendo una palla che non sia stata toccata dall'avversario (un ace) o vincendo lo scambio (errore dell'avversario).

10.c. Gioco. Vince la prima squadra che ottiene 11 punti e con un margine di almeno 2. Se entrambe hanno 10 punti il gioco continuerà fino a quando una delle sue squadre abbia un margine di 2 punti.

10.d. Formato standard del Torneo. Al meglio dei 3 giocati agli 11.

10.E. Formato alternativo del Torneo. Il direttore del torneo può scegliere che alcune partite o tutte arrivino ai 15 o ai 21, vincendo sempre con uno scarto di 2 punti.

Commento IFP: La sequenza corretta nel dire il punteggio è dire prima di tutto il punteggio di colui che serve, successivamente il punteggio del ricettore e alla fine si dice se si tratta del battitore 1 o 2.

Sezione 11 – Regole Timeout

11.a. **Timeout normali:** un giocatore o una squadra ha diritto a due timeout per gioco; cada timeout ha la durata di un minuto. Il gioco successivamente deve essere ripreso o può essere chiesto un altro timeout da parte di entrambe le squadre che stanno giocando. I timeout non possono essere chiesti mentre la palla è in gioco o quando il battitore ha già iniziato il movimento del servizio. Per quanto riguarda le partite che prevedono 21 punti, sono previsti tre timeout.

11.b. **Medical Timeout:** Se un giocatore si infortuna durante una partita può chiedere un timeout per infortunio. L'arbitro in questo caso deve essere d'accordo verificando ci sia realmente la lesione e che il giocatore non l'abbia chiesto puramente per riposare o recuperare. Se l'arbitro è d'accordo viene concesso un timeout che può durare massimo 15 minuti. Se il giocatore non può continuare il gioco dopo i 15 minuti trascorsi, la partita si considererà vinta dall'avversario.

Commento IPF: Un giocatore può chiedere un solo medical timeout durante la partita. Il timeout non può essere di forma interrotta, devono essere 15 minuti consecutivi

11.c. **Timeout di squadra:** Ci si aspetta che i giocatori mantengano l'abbigliamento e l'attrezzatura in condizioni tali da poter giocare bene e si spera anche che facciano un buon uso del timeout affinché realizzino miglioramenti. Nel caso in cui un giocatore o una squadra abbiano terminato i timeout e l'arbitro pensi che sia necessario un miglioramento o una determinata tipologia di attrezzatura, allora può essere concesso un timeout massimo di 2 minuti.

11.d. **Timeout tra i game:** I timeout tra i game della partita non possono superare i 2 minuti.

11.e. **Partite rinviate:** qualsiasi partita venga sospesa da parte dell'arbitro ricomincerà con lo stesso punteggio e gli stessi timeout rispetto a quando venne interrotto.

Commento IFP: Quando si chiede un timeout, l'arbitro può chiedere che la pala venga lasciata sul campo e che la palla si trovi sotto la pala del giocatore che batte.

Sezione 12 – Altre regole

12.a. Carry o Colpo doppio: Le palle possono essere intenzionalmente colpite due volte o restituite con un allungamento nel fare il “Carry”, però questo può succedere solo nel caso in cui ci sia un movimento continuo della pala in una sola direzione. Se il colpo non è continuo o non è verso una sola direzione, allora si tratta di un secondo colpo che non verrà considerato valido.

12.b. Cambio mano: Una pala può essere spostata da una mano all'altra in qualsiasi momento. I colpi a due mani sono concessi

12.c. Tentativo di recupero: la palla può rimanere un gioco fino a quando non rimbalzi due volte o fino a quando non si produca fallo.

12.d. Palla rotta o rigata: il gioco continuerà fino alla fine dello scambio. Se l'arbitro pensa che la palla abbia in qualche modo influenzato lo scambio, allora potrà concedere la ripetizione del punto.

12.e. Infortunio durante il gioco: Lo scambio continuerà fino alla conclusione, nonostante l'infortunio del giocatore

12.f. Problema l'attrezzatura del giocatore: Uno scambio non sarà fermato o giudicato non valido nel caso in cui un giocatore rompa o perda la pala o qualsiasi oggetto.

12.g. Oggetti in campo: Se c'è qualcosa che il giocatore porta e cade in campo, questo si converte in parte del campo. Quindi se una palla colpisce l'elemento nel campo, la palla continua a rimanere in gioco. Se l'oggetto cade nel campo dell'avversario allora è fallo. Se l'oggetto cade nella zona di non-volè, come risultato di una volè, allora è fallo.

12.h. Le distrazioni: I giocatori non possono gridare, pestare i piedi per terra, o tentare di distrarre un avversario in qualsiasi altro modo quando questo stia per mettere in gioco la palla. In doppio la comunicazione della squadra non è considerata distrazione. Comunque la comunicazione a voce alta, nel momento in cui l'avversario colpisce la palla, può essere considerata distrazione.

12.i. I pali della rete: i pali della rete sono situati fuori dai limiti. Se la palla colpisce i pali o qualsiasi cosa posta sulla rete, si considera fallo e si dichiarerà palla ferma. Questa regola non include la rete, il filo della rete o la corda tra i pali della rete.

12.j. La rete

12.j.1. La rete e i fili che sostengono la rete si collocano sul campo. Per questo, se la palla colpisce la parte superiore della rete o il filo superiore e cade nei limiti, viene considerata valida.

12.j.2. Se nel colpire la palla, questa passa tra il filo superiore e quello inferiore, allora è fallo.

12.j.3. Se la palla rimbalza nella zona di non-volè dell'avversario con effetto tale per cui sembri tornare indietro aldilà della rete, il giocatore può colpire la palla ma senza toccare la rete. Si permette anche al giocatore di girare attorno al pilastro della rete e di attraversare l'estensione immaginaria della rete sempre e quando non si invada il campo avversario.

12.j.4. Se un giocatore colpisce la palla sopra la rete verso il campo avversario e successivamente la palla rimbalza sopra la rete senza essere stata toccata dall'avversario, allora sarà punto per colui che ha colpito.

12.j.5 Le reti hanno una barra orizzontale che può includere una base al centro. Se la palla colpisce questa barra o la base prima di passare al di sopra della rete, allora è fallo. Se la palla passa sopra la rete e successivamente colpisce la barra orizzontale, allora è un let e va ripetuto.

12.k. Colpi attorno al palo della rete: se una palla colpita finisce in un angolo che si trova al di fuori delle linee del campo e rimbalza, al giocatore è permesso colpire la palla attorno alla parte esteriore del palo della rete. La palla non è necessario passi sopra la rete. Non c'è nessuna restrizione rispetto all'altezza della risposta. Per esempio, un giocatore può colpire e restituire la palla attorno al palo della rete facendola passare più in basso rispetto all'altezza della rete.

12.i. Coaching: I giocatori possono consultare un allenatore o qualsiasi altra persona durante il timeout e tra i game. Dare indicazioni durante il timeout è concesso sempre, purché non risulti una conversazione tra giocatore e allenatore. Una conversazione tra coach e giocatore porterà all'assegnazione di un timeout a carico del giocatore o della squadra. Se la squadra ha concluso il timeout la conversazione può essere vista come un avvertenza tecnica o un fallo tecnico. Il coaching non è permesso durante la chiamata del punteggio da parte dell'arbitro e la fine di uno scambio.

12.m. Una pala: Un giocatore non deve usare più di una pala durante lo scambio.

Sezione 13 – Formato competizioni ufficiali

13.A. Formato dei tornei

Esistono sei formati diversi di torneo. Tra questi la scelta del formato spetta al direttore del torneo.

13.A.1. Eliminazione singola con consolazione: il perdente esce dal ramo dei possibili vincitori. I perdenti finiscono in un ramo chiamato ramo di consolazione.

13.A.2. Doppia eliminazione: Una sconfitta farà sì che il perdente finisca in una parte del tabellone inferiore. Il vincitore della parte bassa del tabellone giocherà in campionato contro il vincitore della parte alta. Nel caso in cui sia il giocatore della parte inferiore a vincere, dovrà essere giocata una partita di spareggio.

13.A.3. Tabellone decrescente: Tutti i giocatori iniziano il torneo nella parte alta. I perdenti del primo turno scenderanno nel secondo livello. I primi perdenti del secondo livello scenderanno nel terzo livello e così via. Il vincitore di una partita al primo turno continua a rimanere nello livello in cui si trova.

13.A.4. Round Robin: tutti i giocatori si affronteranno tra di loro. Il giocatore o la squadra che vinca più partite verrà dichiarata vincitrice del torneo. Un'alternativa può essere dichiarare vincitore colui che vinca la maggior quantità di punti.

13.A.5. Point award: Simile al Round Robin, ma in questo caso viene concesso un punto per ogni partita vinta. Non verranno assegnati punti in caso di sconfitta. Un giocatore o una squadra che vinca la partita vincendo i primi due game, riceve un punto aggiuntivo.

13.A.6. Play Pool: i partecipanti verranno divisi in due o più gruppi. Ogni gruppo gioca un Round Robin in modo da determinare una classifica che li introdurrà alla seconda fase ad eliminazione che può essere singola o doppia.

13.B. Sorteggi

13.B.1. Se risulta possibile, i sorteggi verranno effettuati almeno due giorni prima rispetto all'inizio del torneo.

13.B.2. Il comitato del sorteggio e il ranking sarà nominato dal direttore del torneo.

13.C. Avvisi relativi alle partite: è responsabilità del giocatore verificare il programma annunciato per determinare l'ora e il luogo di ogni match. Nel caso in cui vengano effettuate modifiche, sarà il direttore del torneo o un suo rappresentante a comunicare il cambio al giocatore.

13.D. Casi in cui si dia forfait: Si perde diritto a giocare nel caso di omissione. In generale succede perché un giocatore o una squadra 1) non si presenta in tempo 2) nel caso di infortunio o 3) per cattiva condotta. Un giocatore o una squadra perde il diritto a giocare qualsiasi sia la motivazione, sarà come se avessero perso tutte le partite. Quindi il giocatore avversario vincerà il match come se avesse giocato.

13.E. Partite del ramo dei perdenti: in tutti i tornei autorizzati dalla IFP, ogni giocatore ha diritto a partecipare a un minimo di due partite per evento. Questo significa che i perdenti del primo turno avranno l'opportunità di competere nella parte di tabellone destinata alle squadre perdenti. I match

di questo ramo possono essere modificati a discrezione del direttore del torneo, però tale modifica dovrà essere comunicata per forma verbale o scritta a tutti i giocatori prima che cominci il torneo. Se durante la prima partita in programma l'avversario deve rinunciare per qualsiasi motivo, la partita verrà considerata vinta dal giocatore. In tal caso il direttore non ha la colpa del fatto che il giocatore o la squadra vinca per incompetenza altrui e successivamente perda il secondo match. Questo viene chiamato *luck of the draw*, e il giocatore o la squadra che si trovi in tal situazione non giocherà nella parte di tabellone destinata agli sconfitti.

13.F. Match programmati: Se uno o più partecipanti risultano iscritti a veri tornei, può essere che si trovino a dover giocare più partite lo stesso giorno, avendo così poca possibilità di risposare tra le due partite. Questo è un rischio che ci si deve assumere nel caso di iscrizione a più eventi. Se è possibile, il programma dovrebbe lasciare la possibilità di riposo tra due partite.

13.G. Il Doppio: Una squadra in doppio è composta da due giocatori possedenti i requisiti di classifica necessari al fine di partecipare al gioco. Nel caso in cui l'evento si basi sulla classifica, il giocatore con il maggior punteggio in classifica determinerà il livello della capacità della squadra. Nel caso di torneo over 19, l'età minima di uno dei due giocatori determinerà la classificazione della squadra. I giocatori possono giocare in una divisione più giovane a meno che non sia vietato dalle regole del torneo. Juniors (under 18), possono far parte del tabellone dei sub-19 se non sono sufficientemente grandi per giocare nella divisione adulta over 19. In nessun caso è possibile un cambio di coppia a torneo iniziato. Il cambio coppia può essere effettuato prima dell'inizio del primo turno, se a parere del direttore, questo sia dovuto a infortunio, malattia o altre circostanze non volute dal giocatore.

13.H. I cambi di campo: Nei tornei autorizzati dalla IFP, il direttore del torneo può autorizzare dei cambi di campo una volta terminata una qualsiasi partita, questo perché magari possa migliorare la posizione degli spettatori o migliorare le condizioni di gioco.

13.I. Condotta: Nei tornei autorizzati dalla IFP, l'arbitro ha la facoltà di chiamare fallo tecnico e far perdere la partita se il comportamento di un giocatore possa pregiudicare il torneo. Il direttore ha l'autorità di espellere qualsiasi giocatore nel caso di cattiva condotta senza tener conto dei falli tecnici.

Sezione 14 – Organizzazione e arbitraggio delle competizioni

14.a. Il direttore del torneo: Il direttore del torneo dovrà gestire il torneo. È suo compito designare gli ufficiali e le loro aree di responsabilità.

14.a.1. In tutti i tornei autorizzati dalla IFP, il direttore del torneo provvederà all'identificazione del primo battitore di ogni squadra per ogni partita. Questa identificazione deve essere visibile a tutti durante la partita.

14.b. Rules Briefing: Prima del torneo, tutti i responsabili e i giocatori devono essere informati su quelle che sono le norme vigenti sul campo. Tali informazioni, se possibile, devono essere messe per iscritto. Normalmente vengono applicate quelle che sono le regole ufficiali della IFP. Il direttore del torneo non può applicare alcuna norma locale o utilizzare interpretazioni delle norme della IFP. Qualsiasi variazione dovuta ai limiti del campo o altre condizioni locali, deve essere previamente approvata dalla IFP.

14.c. Responsabili: Ogni torneo autorizzato deve possedere un arbitro per ogni partita. Sarà il direttore ad scegliere gli arbitri. Nonostante qualsiasi giocatore possa proporsi come volontario per arbitrare una partita, il direttore del torneo o un suo rappresentante dovrà avere l'ultima parola al riguardo.

14.d. Funzioni dell'arbitro

Prima di ogni partita, l'arbitro deve:

14.d.1. Verificare la preparazione del campo in termini di pulizia, illuminazione, altezza della rete, segnalazioni del campo o pericoli.

14.d.2. Verificare la disponibilità e la idoneità dei materiali necessari per la partita come palle, tabelloni del punteggio, pulsanti e localizzazione dell'orologio.

14.d.3. Verificare che l'appoggio previsto sia disponibile.

14.d.4. Riunirsi con i giocatori sul campo, per:

14.d.4.a. Verificare la regolarità delle pale.

14.d.4.b. Istruire i giocatori sulle necessità di attesa prima di battere prima che l'arbitro comunichi il punteggio.

14.d.4.c. Segnalare ostacoli del campo.

14.d.4.d. Istruire i giocatori sui compiti arbitrali relativamente alla vigilanza delle linee, i giudici di linea e i giocatori.

14.d.4.e. Utilizzare qualsiasi metodo aleatorio per determinare chi servirà per primo e in che lato del campo.

Durante la partita, l'arbitro deve:

14.d.5. Controllare ulteriormente l'altezza della rete qualora risulti alterata.

14.D.6. Dire il punteggio successivamente a ogni punto giocato e controllare che il punto sia visualizzabile sul tabellone. Dicendo il punteggio indica che il gioco è pronto per essere ripreso.

14.e. Chiamate di linea

I segnali accettati con la mano sono:

Fallo di linea: Braccio disteso che punta nella direzione della traiettoria della palla uscita.

Palla buona: Le braccia distese parallelamente al campo con i palmi rivolti verso il basso.

14.e.1. Opzioni dell'arbitro:

14.e.1.a. I giocatori possono chiamare tutte le linee.

14.e.1.b. L'arbitro chiama le infrazioni della zona di non-volèe. I giocatori solitamente chiamano altre linee della loro parte di campo.

14.e.1.c. L'arbitro chiama le infrazioni della zona di non-volèe. I giudici di linea chiamano le linee laterali e le linee di base.

14.E.2. Giudici di linea

14.E.2.a. Il direttore del torneo è colui che selezionerà i giudici di linea.

14.E.2.b. I giudici di linea chiameranno tutti i falli sulla linea relativi alla propria giurisdizione e segnaleranno dicendo "fuori".

14.f. Responsabilità dell'arbitro: l'arbitro è responsabile di tutte le decisioni relazionate con il procedimento e le chiamate durante la partita. Se i giocatori chiamano una palla e c'è una disputa per questo, potranno sollecitare l'arbitro alla determinazione della chiamata. La chiamata dell'arbitro sarà quella che si manterrà. Se l'arbitro non è in grado di effettuare la chiamata, allora si manterrà la chiamata del giocatore. Gli spettatori non sono parte del gioco e quindi non possono far chiamate.

14.g. In doppio, se i giocatori della stessa squadra non sono d'accordo su una chiamata di linea fatta da uno dei due, uno dei due giocatori potrà sollecitare l'arbitro a prendere la decisione. Se risulta che l'arbitro abbia visto chiaramente la giocata, dovrà prendere una decisione basta sull'osservazione. Se l'arbitro non può effettuare la chiamata, la palla si considererà buona

14.h. Sconfitta in una partita

14.h.1. L'arbitro potrà imporre una penalizzazione ogni qual volta un giocatore si rifiuti di ascoltare una decisione arbitrale o ha una condotta antisportiva.

14.h.2. Il direttore del torneo potrà penalizzare un giocatore con la perdita della partita nel caso in cui non segua le norme del torneo o delle installazioni, per condotta impropria nelle installazioni e durante la partita, o per abuso dell'ospitalità, degli spogliatoi o altre norme o procedimenti vigenti.

14.h.3. Un arbitro può dichiarare persa una partita nel caso in cui il giocatore non si presenti 10 minuti dopo rispetto all'ora prevista della partita. Il direttore potrà concedere un ritardo maggiore nel caso di circostanze particolari che giustificano tale ritardo.

14.h.4. Un giocatore o una squadra che commette 2 falli tecnici nella stessa partita, perderà automaticamente il match. Il direttore ha comunque la facoltà di espellere un giocatore dal torneo per cattiva condotta

14.i. Appelli: Appelli riferiti alle chiamate dell'arbitro potranno essere fatti se con rispetto al giudizio dello stesso. L'arbitro può consultare i giocatori o i giudici di linea per decidere il risultato dell'appello.

14.i.1. Un giocatore può appellarsi alla chiamata dell'arbitro con rispetto al procedimento o alla decisione. L'arbitro prenderà in considerazione l'appello e provvederà a una decisione.

14.i.2. La decisione dell'arbitro potrà avere come risultato l'assegnazione di un punto, la perdita del servizio o la ripetizione.

14.i.3. Un giocatore che desidera segnalare qualcosa durante lo scambio può farlo alzando il braccio che non sostiene la pala per informare l'arbitro che sta facendo un appello rispetto ad una precedente violazione. Il gioco continuerà fin quando lo scambio non si sarà concluso e l'appello potrà successivamente essere fatto.

14.i.4. Ripetizioni: In caso di appello l'arbitro può decidere semplicemente che il punto venga ripetuto.

14.j. Interpretazioni delle regole: Se un giocatore vede che l'arbitro ha interpretato male le regole, può sollecitare che l'arbitro o il direttore del torneo mostrino la regola applicabile nel manuale delle regole.

14.k. Protesta: Qualsiasi decisione dell'arbitro che implichi un'interpretazione delle norme, quindi nel caso di una protesta, può essere risolta dal direttore del torneo

14.l. Sostituzione dell'arbitro o di un giudice di linea: Un arbitro o un giudice di linea possono essere entrambi i giocatori siano d'accordo o il direttore del torneo preveda tale decisione. Nel caso in cui tale decisione sia sollecitata solo da uno dei due giocatori e non sia accettata da parte dell'altro giocatore, allora spetterà al direttore del torneo decidere se accettare o rifiutare la richiesta.

14.m. Falli tecnici: L'arbitro ha l'autorità di assegnare falli tecnici. Quando viene assegnato un fallo tecnico, si aggiungerà un punto all'avversario. Una volta assegnato il fallo tecnico, se questo fa sì che il gioco non ricominci o continui ad avere un atteggiamento poco conforme, l'arbitro sarà autorizzato a sospendere la partita e assegnare la vittoria all'avversario. Se un giocatore o una squadra riceve 2 falli tecnici nella stessa partita, la partita verrà automaticamente dichiarata persa. In tal caso il direttore ha l'autorità per espellere qualsiasi giocatore per cattiva condotta. Se un giocatore viene espulso da un torneo i premi e i punti ottenuti nel ranking del torneo verranno persi.

Le azioni che possono portare a un fallo tecnico sono:

14.m.1. Un giocatore che utilizzi un linguaggio offensivo nei confronti di una persona, subirà un avvertimento tecnico o un fallo tecnico a seconda della gravità. Una volta avvisato, la seconda infrazione darà luogo a un fallo tecnico. L'uso eccessivo di parolacce porterà alla stessa cosa. Sarà poi l'arbitro a valutare la gravità dell'azione.

14.m.2. Discutere eccessivamente.

14.m.3. Minacce di qualsiasi natura a qualsiasi persona.

14.m.4. Rompere la palla di proposito o colpirla tra due giocate.

14.m.5. Tirare la palla in modo intenzionale. Se la palla dà luogo a un colpo o una lesione di una persona o danni alla pista o alla installazione, si applicherà un fallo tecnico e si assegnerà un punto all'avversario.

14.m.6. Il ritardo nel riprendere il gioco, che può essere nel prendere troppo tempo durante i timeout o durante i game.

14.m.7. Qualsiasi altra azione considerata antisportiva.

14.n. Avvertenze tecniche: Se il comportamento di un giocatore non è sufficientemente grave da assegnare un fallo tecnico, può essere emessa un'avvertenza tecnica. Nella maggior parte dei casi l'arbitro prima di assegnare un fallo tecnico emette un'avvertenza tecnica

14.o. L'effetto dei falli tecnici e delle avvertenze tecniche: Una avvertenza tecnica non darà luogo a una perdita della giocata o del punto assegnato e dovrà essere accompagnata da una breve spiegazione. Se l'arbitro assegna un fallo tecnico, si aggiungerà un punto all'avversario. Un fallo tecnico o un'avvertenza tecnica non avrà alcun effetto sul cambio del servizio o sul side-out. Se viene concesso un punto, il giocatore che ha ottenuto il punto dovrà cambiare posizione in modo da riflettere il punteggio.

Sezione 15 – Divisioni e categorie dei tornei ufficiali

15.a. Categorie dei tornei

Maschile: Singolo e doppio
Femminile: Singolo e doppio
Misto: Doppio

15.a.1. Negli eventi suddivisi per sesso potranno partecipare ovviamente solo coloro facenti parte di tal categoria.

15.a.2. Doppio misto: una squadra di doppio misto sarà composta da un uomo e una donna.