

REGOLE DI GIOCO

1. IL TAVOLO

- La superficie superiore del tavolo chiamata "superficie di gioco", deve essere rettangolare di m.2,74 di lunghezza e di m. 1,525 di larghezza e deve trovarsi su un piano orizzontale a m.0,76 del pavimento.
- La superficie di gioco comprende i bordi superiori del tavolo ma non i lati del tavolo sotto i bordi.
- La superficie di gioco può essere di qualsiasi materiale e deve produrre un rimbalzo uniforme di circa 23 cm. Quando una pallina regolamentare è lasciata cadere da un'altezza di cm. 30.
- La superficie di gioco deve essere di colore uniformemente scuro e opaco, ma con una "linea laterale" bianca, di cm. 2 di larghezza, lungo ogni bordo di metri 2,74 ed una "linea di fondo" bianca, larga 2 cm., lungo ogni bordo di metri 1,525.
- La superficie di gioco deve essere divisa in due "campi" uguali da una rete verticale parallela alle linee di fondo e deve essere continua per tutta l'estensione di ciascun campo.
- Per il doppio, ogni campo deve essere diviso in due "meta' campo" uguali da una linea centrale bianca di mm. 3 di larghezza parallela alle linee laterali; la linea centrale deve essere considerata parte di ciascuna meta' campo destra.

2. LA RETE

- La "rete" consiste nella rete, la sua sospensione ed i paletti di sostegno, inclusi i morsetti di fissaggio al tavolo.
- La rete deve essere sospesa ad una corda fissata a ciascuna estremità ad un paletto verticale alto cm. 15,25; i limiti esterni del paletto si devono trovare a cm. 15,25 dalla linea laterale.
- Il bordo superiore della rete, per tutta la sua lunghezza, deve essere a cm. 15,25 dalla superficie di gioco.
- La parte inferiore della rete, per tutta la sua lunghezza, deve essere il più possibile a contatto con la superficie di gioco e le sue estremità devono essere il più possibile a contatto con i paletti di sostegno.

3. LA PALLINA

- La pallina deve essere sferica con un diametro di mm.40.
- La pallina deve pesare grammi 2,7.
- La pallina deve essere di celluloido o analogo materiale plastico e deve essere bianca, gialla o arancione ed opaca.

4. LA RACCHETTA

- La racchetta può essere di qualsiasi dimensione, forma e peso ma il telaio deve essere piatto e rigido.
- Almeno l'85% dello spessore del telaio deve essere di legno naturale; uno strato adesivo all'interno del telaio può essere rinforzato con materiale fibroso come: fibra di carbonio, fibra di vetro o carta compressa, ma non deve essere più spesso del 7,5% dello spessore totale o di mm.0,35, quale che sia il più piccolo.
- Un lato del telaio usato per colpire la pallina deve essere ricoperto, o con normale gomma puntinata con puntinatura esterna avente uno spessore totale, compreso l'adesivo, di non più di 2 mm., o con gomma sandwich con puntinatura interna o esterna avente uno spessore totale, compreso l'adesivo, di non più di 4 mm.

1. La "normale gomma puntinata" e' un singolo strato di gomma non cellulare, naturale o sintetica, con puntinatura uniformemente distribuita sulla sua superficie con una densità non inferiore a 10 per cm. quadrato e non superiore a 50 per cm. quadrato.
 2. La "gomma sandwich" e' un singolo strato di gomma cellulare ricoperto con un singolo strato esterno di normale gomma puntinata; lo spessore della gomma puntinata non deve superare i 2 mm.
- Il materiale di copertura deve estendersi per tutta la superficie del telaio ma non oltre i bordi, ad eccezione della parte più vicina al manico ed impugnata dalle dita, che può essere non ricoperta o coperta con qualsiasi materiale.
 - Il telaio, qualsiasi strato all'interno del telaio e qualsiasi strato di materiale di copertura o adesivo, sul lato usato per colpire la pallina, devono essere continui e di spessore uniforme.
 - La superficie del materiale di copertura su un lato del telaio o la superficie di un lato del telaio se esso non e' ricoperto, deve essere colorata in modo opaco, rosso su di un lato e nero sull'altro; qualsiasi guarnizione sui bordi della racchetta deve essere opaca e non deve contenere il bianco.
 - Leggere variazioni della continuità della superficie o dell'uniformità del colore dovute a danno accidentale, logorio o scolorimento, possono essere concesse purchè non costituiscano un cambiamento significativo delle caratteristiche della superficie.
 - Nelle manifestazioni federali di qualunque livello non è consentito utilizzare una racchetta il cui materiale di copertura sia stato trattato con un qualunque procedimento fisico e/o chimico allo scopo di modificarne le caratteristiche di fabbrica.
 - Il materiale di copertura di cui ai paragrafi precedenti, dovrà possedere un angolo di attrito il cui valore dovrà essere superiore ai minimi stabiliti dagli Organi Tecnici preposti dalla Federazione ed esposti nella tabella aggiornata ed approvata dai competenti Organi Federali.
 - All'inizio dell'incontro e ogni qualvolta cambi la racchetta durante un incontro, un giocatore deve mostrare al suo avversario e all'arbitro la racchetta che intende usare e deve permettere loro di esaminarla.

N.B. Le norme in grassetto dell'articolo n.° 4.7 sono valide solo per le manifestazioni nazionali della F.I.Te.T.

5. DEFINIZIONI

- Uno scambio (rally) è il periodo durante il quale la pallina è in gioco.
- La pallina è in gioco dall'ultimo momento nel quale essa è ferma sul palmo della mano libera prima di essere intenzionalmente proiettata verso l'alto nell'esecuzione del servizio, fino a quando essa non tocca qualunque cosa che non siano la superficie di gioco, la rete, la racchetta tenuta in mano o la mano della racchetta sino al polso o fino a quando lo scambio si conclude con un punto o con un colpo nullo.
- Un colpo nullo (let) è uno scambio il cui punto non viene conteggiato.
- Un punto (point) è uno scambio che viene conteggiato.
- La mano della racchetta (racket hand) è la mano che tiene la racchetta.
- La mano libera (free hand) è la mano che non tiene la racchetta.
- Un giocatore colpisce (strikes) la pallina se la tocca con la racchetta tenuta con la mano, o con la mano che tiene la racchetta sotto il polso.
- Un giocatore ostruisce la pallina se egli, o qualsiasi cosa indossi o porti, la tocca in gioco quando la stessa è in movimento verso la superficie di gioco e non ha ancora oltrepassato la rispettiva linea di fondo, sempreché non abbia già toccato la rispettiva metà campo.

dopo essere stata colpita dal giocatore avversario.

- Il battitore (server) è il giocatore tenuto a colpire per primo la pallina in uno scambio.
- Il ribattitore (receiver) è il giocatore tenuto a colpire per secondo la pallina in uno scambio.
- L'arbitro (umpire) è la persona nominata per controllare un incontro.
- L'assistente arbitro (assistant umpire) è la persona nominata ad assistere l'arbitro in determinate decisioni.
- Ogni cosa che un giocatore indossa o porta (wears or carries) comprende ogni cosa che questi indossava o portava all'inizio dello scambio.
- La pallina deve essere considerata come passante al di sopra o intorno alla rete se passa ovunque tranne che tra la rete ed i suoi supporti o tra la rete e la superficie di gioco.
- La linea di fondo (end line) si considera prolungata indefinitamente in entrambe le direzioni.

6. UN SERVIZIO VALIDO

- All'inizio del servizio la pallina, liberamente posta sul palmo aperto della mano libera, dovrà essere immobile dietro la linea di fondo del battitore e sopra il livello della superficie di gioco.
- Il battitore deve quindi lanciare la pallina quasi verticalmente verso l'alto e senza imprimere effetto così' che si sollevi dal palmo della mano libera di almeno 16 cm. e ricadere senza che abbia toccato alcunché prima di essere colpita dal battitore.
- Mentre la pallina sta discendendo il battitore la deve colpire in modo che nel singolo essa tocchi dapprima il suo campo e poi, dopo essere passata al di sopra o attorno alla rete, tocchi il campo del ribattitore; nel doppio, la pallina deve toccare successivamente la metà' campo destra del battitore e del ribattitore .
- Sia la pallina che la racchetta devono essere al di sopra del livello della superficie di gioco dall'ultimo momento in cui la pallina è ferma prima di essere lanciata fino a quando è colpita per il servizio.
- Quando la pallina è colpita, essa deve essere dietro la linea di fondo del campo del battitore, ma non oltre la parte del corpo del battitore, escluso il suo braccio, testa o gamba, più lontana dalla linea di fondo.
- È responsabilità del giocatore servire in modo che l'arbitro o l'assistente arbitro possano vedere che egli rispetti tutti i requisiti di un servizio valido.
- Se l'arbitro è in dubbio sulla regolarità di un servizio, ma se né lo stesso arbitro né il suo assistente sono certi della sua irregolarità, egli può, alla prima occasione nell'incontro, dare solo un avviso al battitore senza penalizzarlo del punto.
- Se successivamente, nello stesso incontro, il servizio dello stesso giocatore o dello stesso doppio è di dubbia correttezza, per la stessa o per qualsiasi altra ragione, il ricevitore acquisirà il punto.
- Ogni qualvolta c'è una chiara mancanza nel rispettare i requisiti di un servizio valido, non deve essere dato nessun avvertimento ed il battitore perderà il punto, sia la prima volta che in qualsiasi altra occasione.
- Eccezionalmente, una stretta osservanza di ogni particolare requisito per un servizio valido, può essere disattesa ove l'arbitro sia stato avvertito, prima che il gioco inizi, dell'impossibilità fisica di un giocatore ad attenersi.

• UN RINVIO VALIDO

1. La pallina, servita o rinvia, deve essere colpita così' che passi sopra o attorno alla "rete" e tocchi il campo dell'avversario, o direttamente o dopo aver toccato la "rete".

• L'ORDINE DI GIOCO

1. Nel singolare, il battitore deve prima effettuare un servizio valido, il ribattitore deve poi

effettuare un rinvio valido e quindi battitore e ribattitore alternativamente devono effettuare ciascuno un rinvio valido.

2. Nel doppio, il battitore deve prima effettuare un servizio valido, il ribattitore deve poi effettuare un rinvio valido, il compagno del battitore deve quindi effettuare un rinvio valido, il compagno del ribattitore deve effettuare un rinvio valido e quindi ciascun giocatore, secondo questa sequenza, deve effettuare un rinvio valido.

• UN COLPO NULLO

1. Lo scambio deve considerarsi colpo nullo:

2. Se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla "rete", la tocchi, sempre che il servizio sia per il resto valido, o sia stata ostruita dal ribattitore o dal suo compagno.

3. Se il servizio è eseguito quando, il giocatore o coppia che ribatte non sia pronto sempre che ne' il ribattitore ne' il suo compagno tentino di colpire la pallina.

4. Se la mancata effettuazione di un servizio valido o un rinvio valido o altrimenti la mancata osservanza delle regole, e' dovuta ad un disturbo fuori del controllo del giocatore.

5. Se il gioco e' interrotto dall'arbitro o dall'assistente arbitro.

6. Il gioco può essere interrotto per:

7. Correggere un errore nell'ordine di servizio, risposta o cambio campo.

8. Introdurre il sistema accelerato.

9. Ammonire o penalizzare un giocatore.

10. Condizioni di gioco disturbate in modo tale che potrebbero influenzare l'esito dello

7. IL PUNTO

• Salvo il caso dello scambio dichiarato colpo nullo, un giocatore acquisisce un punto:

a. Se il suo avversario non esegue un servizio valido.

b. Se il suo avversario non esegue un rinvio valido.

c. Se la pallina, dopo averla servita o rinvia regolarmente, tocca qualunque cosa tranne che la rete prima di essere colpita dal suo avversario.

d. Se la pallina, dopo essere stata colpita dal suo avversario, passa oltre la linea di fondo senza aver toccato il suo campo.

e. Se il suo avversario ostruisce la pallina.

f. Se il suo avversario colpisce la pallina due volte di seguito.

g. Se il suo avversario colpisce la pallina con un lato del telaio della racchetta la cui superficie non risponde ai requisiti del punto 4.3. - 4.4. - 4.5.

h. Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, muove la superficie di gioco.

i. Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, tocca la rete.

j. Se la mano libera del suo avversario tocca la superficie di gioco.

k. Se, nel doppio, il suo avversario colpisce la pallina fuori dal proprio turno.

l. Si verifica quanto riportato nell'articolo 15.2 sul sistema accelerato.

8. UNA PARTITA

• Una partita sarà vinta da un giocatore o coppia che per prima totalizza 11 punti, ma quando entrambi i giocatori o coppie totalizzano 10 punti, la partita sarà vinta dal giocatore o coppia che per primo totalizza 2 punti consecutivi più del suo avversario o coppia.

9. UN INCONTRO

• Un incontro deve essere disputato al meglio di qualsiasi numero dispari di partite.

- Il gioco deve essere continuo durante tutto l'incontro ad eccezione degli intervalli autorizzati.

10. LA SCELTA DEL SERVIZIO, DELLA RISPOSTA E DEL CAMPO

- Il diritto di scegliere l'ordine iniziale di servizio, di risposta ed il campo deve essere deciso per sorteggio, e il vincitore può scegliere di servire o ricevere per primo o di iniziare in un determinato il campo.
- Quando un giocatore od una coppia hanno scelto di servire o di ricevere per primi o il campo, all'altro giocatore o coppia resterà l'altra scelta.
- Dopo che sono stati conteggiati 2 punti il giocatore o coppia che ribatte diverrà battitore e così fino al termine della partita o finchè entrambi i giocatori o coppie raggiungano i 10 punti, o fino all'introduzione dell'expedite system, nel qual caso la successione del servizio e della risposta deve rimanere la stessa, ma ogni giocatore deve servire per un solo punto a turno.
- Nel doppio, la coppia che ha diritto di servire per prima in ciascuna partita deve decidere quale dei giocatori inizierà a servire e la coppia avversaria deve decidere poi quale dei giocatori riceverà per primo; nelle successive partite dell'incontro, scelto il primo battitore, il primo ribattitore deve essere il giocatore che serviva su di lui nella partita immediatamente precedente.
- Nel doppio, a ciascun cambio di servizio il precedente ribattitore diventerà battitore e il compagno del precedente battitore diventerà ribattitore.
- Il giocatore o coppia che serve per primo in una partita deve ricevere per primo nella partita immediatamente successiva di un incontro e, nell'ultima possibile partita di un incontro di doppio, la coppia che deve ricevere successivamente deve cambiare l'ordine di ribattitura quando una coppia raggiunge i 5 punti.
- Il giocatore o coppia che inizia una partita in un campo deve cambiare campo nella partita immediatamente seguente dell'incontro e, nell'ultima possibile partita di un incontro, i giocatori devono cambiare campo quando il primo giocatore o coppia raggiunge i 5 punti.

11. ERRORI NELL'ORDINE DI SERVIZIO, DI RISPOSTA O DI CAMPO

- Se un giocatore serve o riceve fuori turno, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto e deve riprendere con quei giocatori che avrebbero dovuto rispettivamente servire e ricevere al punteggio raggiunto, seguendo la successione stabilita all'inizio dell'incontro e, nel doppio, l'ordine di servizio scelto dalla coppia che aveva il diritto di servire per prima nella partita durante la quale è stato scoperto l'errore.
- Se i giocatori non hanno cambiato il campo quando avrebbero dovuto effettuarlo, il gioco deve essere interrotto dall'arbitro appena l'errore è scoperto ed i giocatori dovranno cambiare campo con il punteggio acquisito, secondo la successione stabilita all'inizio dell'incontro.
- In ogni caso, tutti i punti assegnati prima della scoperta di un errore devono essere considerati acquisiti.

12. L'EXPEDITE SYSTEM

- L'expedite system deve essere introdotto se una partita non è terminata dopo 10 minuti di gioco a meno che entrambi i giocatori o coppie abbiano raggiunto almeno 9 punti, o in qualunque momento precedente su richiesta di entrambi i giocatori o coppie.
- Se la pallina è in gioco quando viene raggiunto il tempo limite, il gioco deve essere "interrotto dall'arbitro" e ripreso con il servizio al giocatore che serviva nello scambio interrotto.
- Se la pallina non è in gioco quando viene raggiunto il tempo limite, il gioco deve essere