

# TENNISTAVOLO

## Estratto dal regolamento della F.I.Te.T

### 1. Il Tavolo

- 1.1 La superficie superiore del tavolo chiamata "superficie di gioco", deve essere rettangolare di metri 2,74 di lunghezza e di metri 1,525 di larghezza e deve trovarsi su un piano orizzontale a metri 0,76 del pavimento.
- 1.2 La superficie di gioco comprende i bordi superiori del tavolo ma non i lati del tavolo sotto i bordi.

*Omissis...*

### 3. La Pallina

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

### 4. La Racchetta

- 4.1 La racchetta può essere di qualsiasi dimensione, forma e peso ma il telaio deve essere piatto e rigido.
- 4.2 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,

*Omissis...*

- 4.6 La superficie del materiale di copertura su un lato del telaio o la superficie di un lato del telaio se esso non è 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.

### 5. Definizioni

- 5.1 Uno scambio (**rally**) è il periodo durante il quale la pallina è in gioco.

*Omissis...*

- 5.3 Un colpo nullo (**let**) è uno scambio il cui punto non viene conteggiato.
- 5.4 Un punto (**point**) è uno scambio che viene conteggiato.
- 5.5 La mano della racchetta (**racket hand**) è la mano che tiene la racchetta.
- 5.6 La mano libera (**free hand**) è la mano che non tiene la racchetta.
- 5.7 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.

*Omissis...*

- 5.9 Il battitore (**server**) è il giocatore tenuto a colpire per primo la pallina in uno scambio.
- 5.10 Il ribattitore (**receiver**) è il giocatore tenuto a colpire per secondo la pallina in uno scambio.
- 5.11 L'arbitro (**umpire**) è la persona nominata per controllare un incontro.
- 5.12 L'assistente arbitro (**assistant umpire**) è la persona nominata ad assistere l'arbitro in determinate decisioni.
- 5.13 Ogni cosa che un giocatore indossa o porta (**wears or carries**) comprende ogni cosa che questi indossava o portava all'inizio dello scambio.
- 5.14 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.
- 5.15 La linea di fondo (**end line**) si considera prolungata indefinitamente in entrambe le direzioni.

### 6. Un Servizio Valido

- 6.1 Il servizio inizierà con la pallina liberamente posta sul palmo aperto della mano libera, ed immobile del battitore.

- 6.2 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 nulla prima di essere colpita dal battitore.
- 6.3 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.
- 6.4 Dall'inizio del servizio finché è colpita, la pallina deve essere al di sopra del livello della superficie di gioco e oltre la linea di fondo del battitore, ed essa non deve essere nascosta al ribattitore da nessuna parte del corpo o dall'abbigliamento del ribattitore o del suo compagno di doppio. (Lo scopo di questa regola è di rendere visibile la pallina al ribattitore in tutti i momenti durante il servizio. Il giocatore o la coppia che serve non deve fare nulla che potrebbe impedire al ribattitore di vedere la pallina dal momento in cui lascia la mano del battitore e dal vedere il lato della racchetta usato per colpire la pallina)

*Omissis...*

## 7. Un Rinvio Valido

- 7.1 La pallina, servita o rinviata, 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".

## 8. L'Ordine di Gioco

*Omissis...*

- 8.2 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.

## 9. Un Colpo Nullo

- 9.1 Lo scambio deve considerarsi **colpo nullo**:

- 9.1.1 Se la pallina, nel servizio, nel passare sopra o intorno alla "rete", tocchi la rete, sempre che il servizio sia per il resto valido...
- 9.1.2 Se il servizio è eseguito quando, il giocatore o coppia che ribatte non sia pronto sempre che né il ribattitore né il suo compagno tentino di colpire la pallina.
- 9.1.3 Se la mancata effettuazione di un servizio valido o un rinvio valido o altrimenti la mancata osservanza delle regole, è dovuta ad un disturbo fuori del controllo del giocatore.
- 9.1.4 Se il gioco è interrotto dall'arbitro o dall'assistente arbitro.
- 9.2 Il gioco può essere interrotto per:
- 9.2.1 Correggere un errore nell'ordine di servizio, risposta o cambio campo.
- 9.2.2 Introdurre il sistema accelerato (expedite system).
- 9.2.3 Ammonire o penalizzare un giocatore.
- 9.2.4 Condizioni di gioco disturbate in modo tale che potrebbero influenzare l'esito dello scambio.

## 10. Il Punto

- 10.1. Salvo il caso dello scambio dichiarato colpo nullo, un giocatore acquisisce un punto:
- 10.1.1 Se il suo avversario non esegue un servizio valido.
- 10.2 Se il suo avversario non esegue un rinvio valido.
- 10.3 Se la pallina, dopo averla servita o rinviata regolarmente, tocca qualunque cosa tranne che la rete prima di essere colpita dal suo avversario.
- 10.4 Se la pallina, dopo essere stata colpita dal suo avversario, passa oltre la linea di fondo senza aver toccato il suo campo.
- 10.5 Se il suo avversario ostruisce la pallina.
- 10.6 Se il suo avversario colpisce la pallina due volte di seguito.

*Omissis...*

- 10.8 Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, muove la superficie di gioco.
- 10.9 Se il suo avversario, o qualsiasi cosa indossi o porti, tocca la rete.

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

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

*Omissis...*

## **11. Una Partita**

11.1 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.

## **12. Un Incontro**

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

*Omissis...*

## **13. La Scelta del Servizio, della Risposta e del Campo**

13.1 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.

*Omissis...*

13.3 Dopo che sono stati conteggiati 2 punti il giocatore o coppia che ribatte diverrà battitore e così fino al termine della partita o finché 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.

13.4 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.

13.5 Nel doppio, a ciascun cambio di servizio il precedente ribattitore diventerà battitore e il compagno del precedente battitore diventerà ribattitore.

13.6 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 ribattuta quando una coppia raggiunge i 5 punti.

13.7 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.

## **14. Omissis...**

## **15. L'Expedite System**

15.1 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.

15.1.1 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.

15.1.2 Se la pallina non è in gioco quando viene raggiunto il tempo limite, il gioco deve essere ripreso con il servizio al giocatore che riceveva nello scambio immediatamente precedente.

15.2 Quindi ciascun giocatore deve servire per un solo punto a turno sino alla fine della partita e se il giocatore o la coppia che ribatte effettua 13 rinvii validi acquisirà il punto.

*Omissis...*