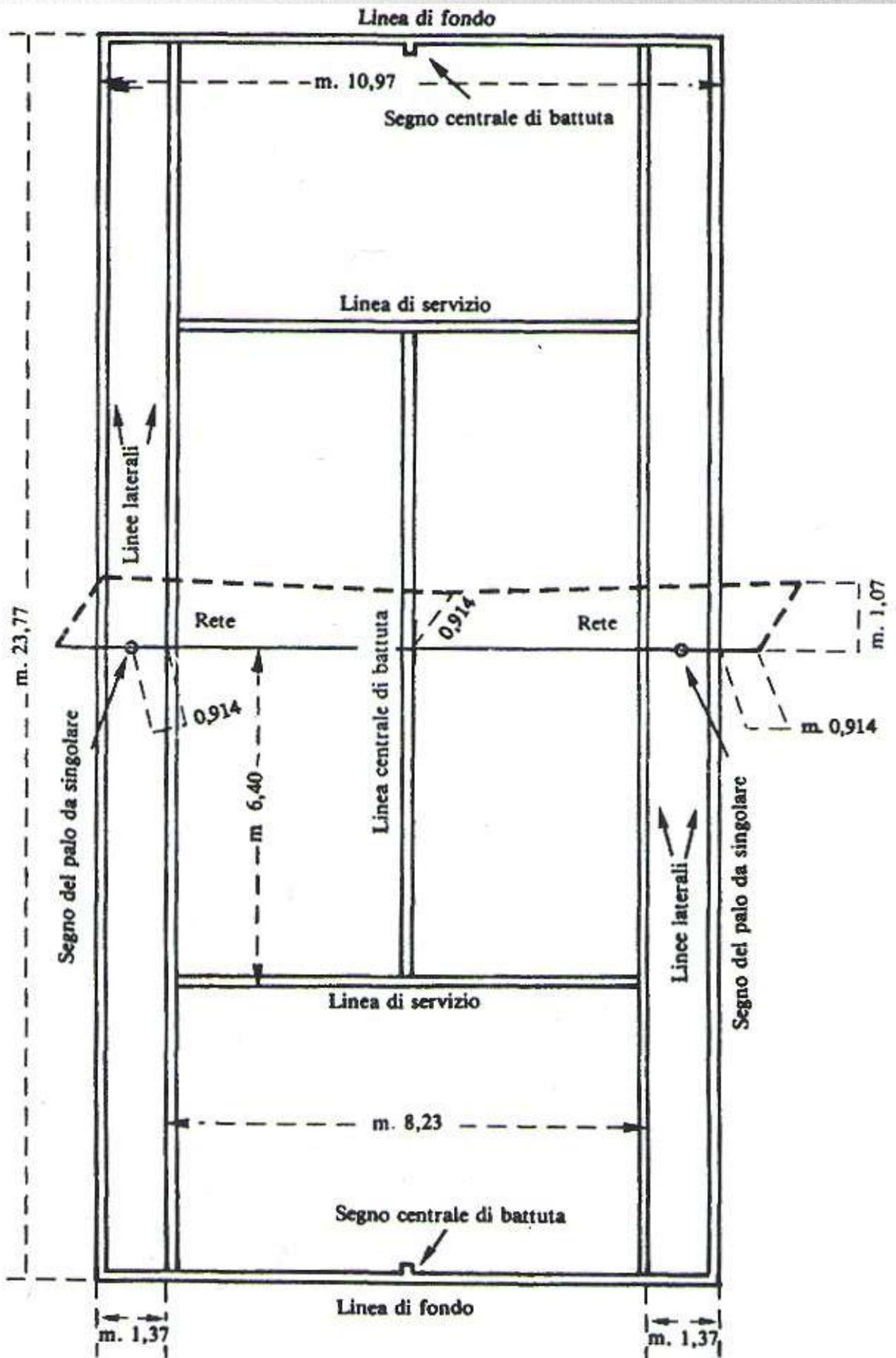


Regolamento del tennis



Spezzano Gianpiero, Filice Gaetano e Buso Ilenia

Il campo



La palla

1. - Le palle approvate per il gioco a cui si applicano le regole del tennis devono rispondere alle caratteristiche riportate in appendice 1
2. - Gli organizzatori delle manifestazioni devono comunicare preventivamente
 - Il numero delle palle per il gioco (2, 3, 4 o 6)
 - Le modalità del cambio palle, se previsto
 - Dopo un determinato numero di giochi dispari, nel qual caso nel primo cambio palle dell'incontro viene effettuato due giochi prima che il resto dell'incontro, per compensare il palleggio preliminare. Ai fini del cambio palle, il tie braek conta come un gioco. Il cambio palle non può essere fatto prima di un tie braek. In questo caso il cambio palle deve essere ritardato all'inizio del secondo gioco del set successivo
 - All'inizio di una partita
- 3. - Se una palla si rompe durante il gioco, il punto deve essere rigiocato



La Racchetta

Le racchette approvate per giocare secondo regole rispondere alle caratteristiche riportate in appendice La federazione internazionale di tennis stabilisce prototipo sia conforme all'appendice II o sia altrimenti approvata o non approvata per il gioco.



o



Arredi permanenti

Gli arredi permanenti del campo comprendono non solo la rete, i pali, i paletti da singolare, la corda o cavo metallico, la cinghia ed il nastro, ma anche, quando vi siano, le recinzioni laterali e di fondo, le tribune, i sedili fissi o mobili, le sedie intorno al campo con i loro occupanti, tutti gli altri arredi intorno e al di sopra del campo, l'Arbitro, il Giudice di rete, il Giudice di fallo-di-piede, i Giudici di linea ed i raccappalle quando sono nei loro rispettivi posti.



Punteggio

Gioco normale

Il punteggio in un gioco normale viene chiamato come di seguito indicato, chiamando per prima il punteggio del battitore:

Nessun punto
Primo punto
Secondo punto
Terzo punto
Quarto punto

"zero"
" 15 "
" 30 "
" 40 "
" gioco "

Eccetto quando entrambi i giocatori/abbiano vinto tre punti, il punteggio è **PARITÀ**.

Dopo "parità" il punteggio è "vantaggio" per il giocatore/coppia che vince il punto successivo. Se lo stesso giocatore/coppia vince anche il punto successivo vince il **gioco**; se invece il punto è vinto dall'avversario il punteggio è di nuovo parità. Il giocatore coppia deve vincere due punti consecutivi dopo la parità.

Punteggio Gioco - Tie Break

1. Nel gioco del tie break i punti vengono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc.. Il giocatore che vince per primo sette punti vince il "gioco" e la "partita", purché vi sia un margine di due punti sull'avversario/i. Se necessario il tie break continua fino al raggiungimento di questo margine
 2. Il giocatore cui tocca il turno di servizio, serve il primo punto del tie break. I due punti successivi sono serviti dall'avversario (in doppio il giocatore della coppia cui spettava di servire). Dopo di ciò ogni giocatore/coppia batte alternativamente per due punti consecutivifino alla fine del tie break (in doppio la rotazione del servizio tra i due compagni continua stesso ordine tenuto in quella partita).
 3. Il giocatore/coppia che ha battuto per primo nel tie break è il ribattitore nel primo gioco del set successivo
-

Punteggio

Se entrambi i giocatori hanno vinto tre punti, il punteggio è di parità; si gioca allora il punto decisivo e il ribattitore può scegliere da quale metà lato del campo (destra o sinistra) ricevere la battuta. Il giocatore che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco.

Nel doppio si applica una procedura analoga a quella del singolare. In caso di parità la coppia ribattitrice sceglie da quale metà lato del campo ricevere la battuta. La coppia che vince il punto decisivo si aggiudica il gioco

Punteggio partita:

1. Partita con vantaggio
Il giocatore/coppia che per primo vince sei giochi, vince la partita, purché abbia un margine di due giochi sull'avversario. La partita è prolungata se necessario sino al raggiungimento di questo vantaggio.
2. Partita con Tie Break
Il giocatore/coppia che per primo vince sei giochi, vince la partita, purché abbia un margine di due giochi sull'avversario. Se il punteggio arriva a sei giochi pari, si disputa il tie break.



Punteggio in un incontro

- 1 - L'incontro può essere giocato al meglio delle tre partite (il giocatore/coppia che vince 2 partite vince l'incontro) o al meglio delle cinque partite (il giocatore/coppia che vince 3 partite vince l'incontro).
- 2 - Altri diversi metodi di punteggio in appendice IV

Sorteggio del Campo e della Battuta



La scelta del campo e la scelta di essere battitore o ribattitore nel primo gioco sono decisi per sorteggio prima di iniziare il palleggio preliminare. Il giocatore/coppia che vince il sorteggio può scegliere:

- a- di esser battitore o ribattitore nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario sceglie il campo per il primo gioco, oppure
- b- il campo nel primo gioco dell'incontro, nel qual caso l'avversario sceglie di essere battitore o ribattitore nel primo gioco dell'incontro, oppure
- c- di chiedere all'avversario/i di fare una delle scelte precedenti

Cambio del campo

1. I giocatori cambiano campo alla fine del primo, del terzo e successivi giochi dispari di ogni partita. I giocatori cambiano campo anche alla fine di ogni partita salvo che la somma totale dei giochi disputati sia pari, nel qual caso i giocatori cambiano campo alla fine del primo gioco della partita successiva.
 2. Durante il tie break, i giocatori cambiano campo ogni sei punti
 3. Altri metodi approvati sono riportati in appendice IV
-

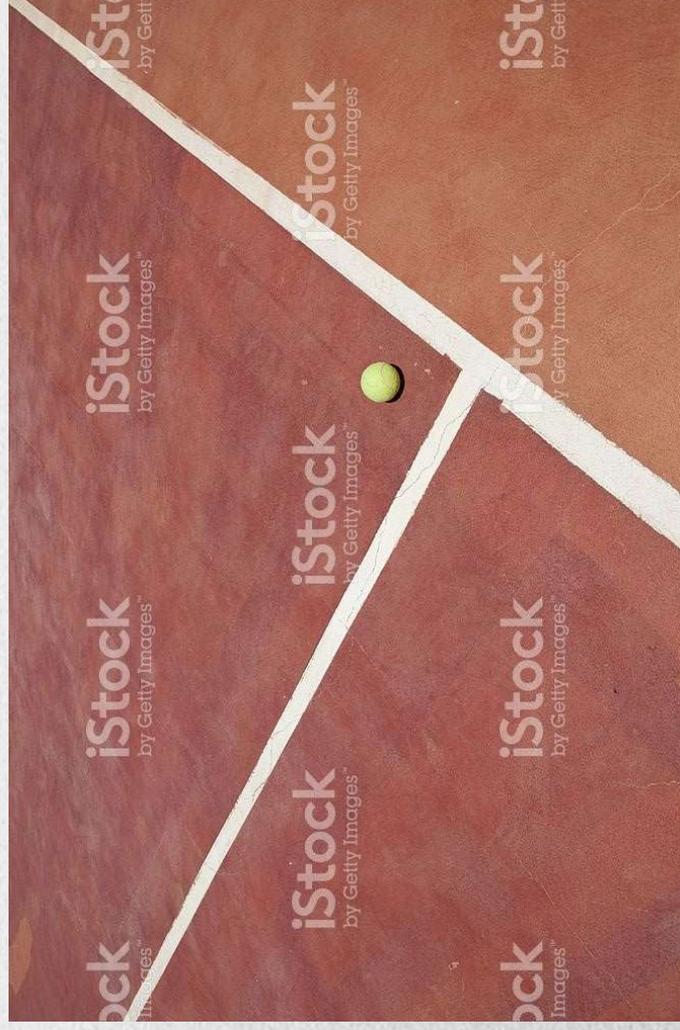
Perdita del punteggio

Un giocatore perde il punto se:

- batte due falli consecutivi, oppure
 - non riesce, prima che la palla in gioco abbia toccato terra due volte consecutive, a rimandarla direttamente al di sopra della rete; oppure
 - rimanda la palla in gioco in modo che essa tocchi terra, un arredo permanente o altro oggetto, fuori delle linee che delimitano il campo del suo avversario; oppure
 - d) colpisce la palla al volo, anche stando fuori dal campo, e non riesce a fare un buon rimando;
-

Palla in gioco

- A meno che non sia chiamato un fallo o un colpo nullo, la palla è in gioco dal momento in cui il battitore la colpisce fino al momento in cui il punto viene deciso



La battuta

Immediatamente prima di cominciare a battere il battitore deve stare in posizione di riposo con entrambi i piedi dietro la linea di fondo e tra i prolungamenti immaginari del segno centrale e della linea laterale.

Il battitore deve poi gettare, con la mano, la palla in aria in qualsiasi direzione e, prima che questa tocchi terra, la deve colpire con la racchetta; la battuta è effettuata al momento dell'impatto della racchetta con la palla. Un giocatore mancante dell'uso di un braccio può utilizzare la racchetta per gettare in aria la palla



Esecuzione della battuta

Quando si effettua il servizio in un gioco normale, il battitore deve stare alternativamente dietro ciascuno dei due lati del campo, cominciando in ogni gioco dal lato destro

Nel tie break, il servizio viene effettuato dietro ciascuno dei due lati del campo, eseguendo il primo servizio dal lato destro

La palla servita deve passare sopra la rete e cadere nel campo di battuta diagonalmente opposto, prima che il ribattitore possa rimandarla.

Fallo di battuta

La battuta è fallo se: il battitore manca la palla tentando di colpirla, se la palla servita tocca un arredo permanente, il paletto da singolare o il palo prima di toccare terra oppure se la palla servita tocca il battitore o il suo compagno o qualunque cosa che il battitore o il compagno del battitore indossa o porta.



FINE.