

L'anno duemilaquattordici, il giorno 01 del mese di ottobre alle ore 18.00 si è riunita presso i locali della associazione sportiva dilettantistica Country Time Club, siti a Palermo in Viale dell'Olimpo,5, la Deputazione.

Sono presenti i signori Giorgio Cammarata, Sandro Di Piazza, Gianluigi La Fiora. Assenti Antonino Lo Presti e Rosario Di Prima.

Assume la Presidenza il Dott. Giorgio Cammarata, il quale chiama a fungere da segretario il signor Gianluigi La Fiora, che accetta l'incarico.

Il Presidente dichiara la seduta regolarmente costituita e validamente deliberante sul seguente

ORDINE DEL GIORNO:

- 1) Richieste di sospensione ordinaria;
- 2) Richieste di ammissione a socio ordinario e riammissioni;
- 3) Dimissioni di soci ordinari;
- 4) Dimissioni per morosità
- 5) Comunicazioni del Presidente
- 6) Rendicontazione sull'utilizzo della somma erogata quale liquidazione del 5 per mille per l'anno 2010.
- 7) Approvazione regolamento "Paddle Tennis"
- 8) Restyling club house

...omissis...

Il Presidente propone di passare alla trattazione del settimo punto dell'ordine del giorno e cede la parola al Deputato allo Sport, Signor Gianluigi La Fiora, il quale, in vista del completamento dei lavori di realizzazione del campo di Paddle, ha redatto il regolamento per l'uso del campo suddetto e dopo averlo

preventivamente dato in visione ai Deputati, ne legge la stesura definitiva che si allega al presente verbale di lettera “A” per l’approvazione dello stesso. I Deputati dopo la lettura del regolamento lo approvano a pieni voti e chiedono di darne ampia diffusione in bacheca e nel sito web istituzionale.

...omissis...

Nessuno prende la parola quindi alle ore 19,16 il Presidente dichiara la seduta sciolta dopo stesura ed approvazione del presente verbale.

Il Segretario

Il Presidente

REGOLAMENTO PER L'USO DEL PADDLE TENNIS

- 1) I soci ordinari hanno diritto all'uso gratuito del campo di Paddle Tennis solo nei giorni feriali dalle ore 10,00 alle 12,00 e dalle ore 15.30 alle 16,30. In tutti gli altri orari l'uso del campo prevede il versamento della somma di € 10,00 (iva compresa) per una ora, detta quota va versata all'atto dell'eventuale prenotazione del campo.
- 2) I soci potranno giocare soltanto un'ora al giorno e, se alla fine della propria ora di gioco, il campo non è richiesto da nessun altro socio potranno prolungarne l'uso, ma saranno tenuti al versamento di ulteriori € 10,00. Detta quota non è ridotta in caso di minore tempo nell'uso del campo.
- 3) Il socio che prenota è responsabile dell'utilizzo del campo. Nel caso in cui uno dei soci iscritti a giocare non si presenti potrà essere sostituito da un altro socio che non abbia ancora giocato.
- 4) La disdetta della prenotazione deve essere effettuata almeno cinque ore prima dell'orario di gioco onde evitare di perdere la quota di € 10,00.
- 5) L'uso dell'illuminazione artificiale comporta il pagamento di una quota oraria stabilita dalla Deputazione fissata in € 10,00 l'ora.
- 6) La Deputazione stabilirà i giorni e gli orari in cui il Paddle Tennis sarà riservato alle lezioni private. Il costo della lezione privata sarà stabilito annualmente dalla Deputazione e sarà omnia comprensivo della quota per l'uso del campo
- 7) Ogni socio ha la possibilità di invitare degli ospiti purchè in possesso di tessera FIT. La quota ospite dovrà essere versata nella misura stabilita annualmente dalla Deputazione per l'uso dei campi da tennis.
- 8) Nella fase iniziale, e fino a quando non sorgerà altro impianto presso altro circolo del tennis di Palermo, sarà consentito l'accesso anche a non soci e ciò per facilitare la diffusione dello sport del Paddle, dato che il nostro è l'unico campo presente in città

INTRODUZIONE al Paddle

Il Paddle è un gioco divertente e amichevole, che può essere praticato da persone di diversa età, sesso, condizioni tecniche e fisiche, e - componente non di poco conto - richiede un minimo di spesa. E' una disciplina vantaggiosa per tutti gli sportivi: può essere un motivo di divertimento e può essere anche semplicemente un'occasione di incontro e di "ritrovo"; può diventare nello stesso tempo una valida attività motoria senza movimenti aggressivi per tenersi in forma; può essere un'attività praticata da tutta la famiglia; può essere gratificante in termini di risultati sportivi. I campi sono sia all'aperto che indoor. Si tratta di una disciplina che può meglio essere descritta come una combinazione di molti sport di racchetta. Ha infatti elementi appartenenti al tennis, allo squash, al racquetball. Le regole sono basicamente quelle del tennis. La racchetta è una "pagaia" solida e forata tale da renderla più leggera, la cui lunghezza massima non supera i 45,50 cm, mentre le palle, secondo la consistenza e le dimensioni approvate dalla FIGP, sono le stesse del tennis.

Il paddle è particolarmente adatto come gioco di doppio, in un campo dalle dimensioni chiaramente inferiori a quelle del tennis (la lunghezza non supera i 20 m mentre la larghezza è pari a 10 m). Il campo, come per il tennis, è diviso da una rete che segna la così detta "metà campo". In ognuno dei lati di fondo dell'area di gioco viene sollevata una parete a forma di "U", creata da un frontone posteriore e da due mezzi muri laterali. Questi muri possono essere di cristallo o di altro materiale trasparente per consentirne la visione di gioco, ed offrono la dovuta consistenza per far sì che la palla rimbalzi contro di questi in maniera regolare ed uniforme. Un telo o una maglia metallica chiudono i lati che saranno rimasti scoperti, tale da racchiudere il campo completamente. Almeno in uno dei laterali ci sono due porte o

aperture, di 2 m di altezza e 90 cm di larghezza. Ad entrambi i lati della rete si segnano le linee di servizio o di battuta. Il pavimento è di cemento, di materiale sintetico o altro, Secondo le norme accettate dalla Commissione Tecnica Federale.

REGOLE DEL GIOCO DEL PADDLE - F.I.G.P.

REGOLA 1: La posizione dei giocatori.

Il Paddle è particolarmente adatto come gioco di doppio, con due giocatori in ogni metà campo. Una coppia serve e l'altra riceve. Il giocatore che riceve può piazzarsi in qualsiasi posto dell'area di gioco che gli corrisponde (lato), allo stesso modo il suo compagno e quello di chi serve, i quali possono anche prendere qualsiasi posizione nei rispettivi lati. Le squadre cambieranno di lato quando la somma dei giochi darà come risultato un numero dispari, a partire dalla fine del primo gioco, con risultato 1/0 o 0/1. Nel caso in cui avvenisse un errore e non si seguisse l'ordine di cambio corretto, i

giocatori riprenderanno la giusta posizione appena l'errore sia scoperto e dovranno proseguire con l'ordine originale.

Nel cambio di lato dopo un gioco, i giocatori avranno a disposizione 90 secondi d'interruzione massima.

REGOLA 2: Scelta del lato e del servizio.

La scelta del lato (metà campo) ed il diritto a servire o ricevere per primo, sarà decisa tramite sorteggio. La coppia vincente potrà scegliere il sorteggio oppure lasciare la scelta all'altra coppia, la quale potrà decidere di:

- a) "servire" oppure "ricevere" per prima, nel qual caso l'altra squadra sceglierà il lato;
- b) potrà scegliere il lato, nel qual caso l'altra coppia sceglierà di "servire" oppure "ricevere" per prima.

LA BATTUTA O SERVIZIO

REGOLA 3: La battuta o servizio.

Colui che serve dovrà stare in piedi dietro la linea di battuta e nello spazio delimitato tra i muri e la prosecuzione immaginaria

della linea centrale, in posizione diagonalmente opposta all'area di battuta dell'avversario, come indicato nella Regola 4. Colui che serve farà rimbalzare la palla sul pavimento dietro la linea di battuta, dopo di che, colpirà essa con la racchetta tenendo conto che al momento di farlo la palla si trovi al di sotto della vita. La vita del giocatore sarà considerata secondo la sua posizione, sia egli si trovi in piedi oppure piegato, quindi nel momento dell'impatto la palla sempre deve essere sotto la linea della vita reale del giocatore. Un giocatore monco potrà far rimbalzare la palla sul pavimento utilizzando la propria racchetta per il lancio. La battuta si considererà eseguita al momento in cui il colpo sarà effettuato oppure mancato. La palla si dovrà lasciar cadere senza dare nessun impulso. La palla di servizio dovrà passare sopra la rete senza sfiorarla, e toccare terra dentro l'area di servizio diagonalmente opposta, oppure sopra le linee che delimitano detta area di servizio, prima di poter essere colpita da parte di chi riceve. Nel caso in cui la palla rimbalzasse per terra nell'area di servizio oppure sulle linee che la delimitano, due volte prima di colpire le pareti, la recinzione metallica, o fosse raggiunta per la risposta (palla corta), il servizio è ritenuto corretto ed il punto sarà assegnato a chi serve.

REGOLA 4: Battuta a campi alternati.

Nel momento di battere, il giocatore che serve dovrà stare in piedi dietro la linea di battuta, alternativamente nella parte destra e sinistra del campo, incominciando dalla destra in ogni gioco. Le battute si alterneranno iniziando dalla parte posteriore destra del proprio campo verso l'area di battuta destra di chi riceve, in seguito, dalla parte posteriore sinistra del proprio campo verso l'area di battuta sinistra di chi riceve, e così via. Nel caso in cui un giocatore battesse dal lato sbagliato e il suo errore non fosse riconosciuto prima della risposta avversaria, il punto sarà considerato iniziato e quindi valido, in ogni modo in seguito si dovrà battere dal lato giusto secondo i punteggi. Nel caso in cui un giocatore battesse dal lato sbagliato, e durante o dopo l'esecuzione della battuta, fosse richiamato l'errore, interverrà l'arbitro che farà ripetere il servizio dalla posizione giusta.

REGOLA 5: Fallo di piede.

Al momento di eseguire il servizio, il giocatore dovrà:

- a) Non cambiare la sua posizione, camminando o correndo;

b) mantenere contatto con il suolo, con un piede o quanto meno parte di lui;

c) conservare entrambi i piedi dietro la linea di battuta, prestando attenzione a non pestarla nel momento di battere.

NOTA: Non si considererà che, colui che serve, abbia cambiato posizione e quindi abbia commesso fallo, qualora effettui:

a) piccoli movimenti dei piedi che non modifichino sostanzialmente la sua posizione originale;

b) movimento di un piede, sempre che l'altro piede mantenga il contatto originale con il suolo.

REGOLA 6: Fallo di servizio.

Il servizio sarà fallo se:

a) Colui che serve infrange ciò di cui alle Regole 3 e 5 (fallo di battuta e di piede

b) colui che serve manca la palla totalmente nel tentativo di colpirla;

c) dopo il servizio, la palla rimbalza fuori della giusta area di battuta, comprese le linee che la delimitano;

d) dopo il servizio, la palla colpisce il compagno di chi serve;

e) dopo il servizio, la palla rimbalza per terra e tocca la maglia metallica prima del secondo rimbalzo;

f) dopo il servizio, la palla rimbalza per terra e colpisce lo spigolo fra la parete e la recinzione metallica in modo che l'angolo d'uscita è minore di 90° e la palla è diretta verso la rete che divide le due metà campo o la posizione da cui proviene il servizio;

g) dopo il servizio, la palla tocca una delle pareti del campo di chi serve, anche se dopo dovesse oltrepassare la rete e rimbalzare nella giusta area di battuta;

h) la palla rimbalza in maniera difettosa e non riesce a colpirla, o se la prende di nuovo;

i) ritarda più di 25 secondi nel servire, contati dopo aver finito il punto precedente.

REGOLA 7: Ordine delle battute.

La coppia che abbia il diritto di servire nel primo gioco di ogni partita (set), deciderà quale dei compagni incomincerà a servire, e la coppia avversaria avrà lo stesso diritto nel secondo gioco. Il compagno del giocatore che abbia servito nel primo gioco servirà nel terzo. Il compagno del giocatore che abbia servito nel secondo gioco, servirà nel quarto, e così in quest'ordine per tutti i giochi successivi della partita (set). Una volta accordato l'ordine del

servizio non potrà essere modificato durante quella partita (set), però potrà essere cambiato all'inizio di ogni nuova partita (set).

REGOLA 8: Il servizio fuori turno.

Nel caso in cui un giocatore ha servito fuori del suo turno, il giocatore che doveva farlo servirà immediatamente dopo la scoperta dell'errore, i punti conquistati oppure i falli commessi prima di detta scoperta saranno in ogni caso riconosciuti. Nel caso in cui il gioco è stato completato prima della scoperta dell'errore, l'ordine del servizio

rimarrà alterato in questa forma fino alla fine della partita (set).

LA RISPOSTA O RICEZIONE

REGOLA 9: La risposta o ricezione.

Ricevendo la battuta, non si potrà rispondere al volo, in altre parole, non si potrà colpire la palla prima che essa sia rimbalzata; se ciò si dovesse verificare comporterà la perdita del punto per seconda volta. Nel caso in cui un giocatore eseguisse la risposta ad un servizio che poteva diventare falloso perché la palla, dopo essere rimbalzata nell'area di servizio, era diretta verso la recinzione metallica oppure lo spigolo, la palla resterà in gioco e non potrà essere invocato il fallo di servizio.

REGOLA 10: L'ordine della risposta al servizio.

La coppia che riceve la battuta nel primo gioco di ogni partita (set) deciderà quale dei giocatori riceverà la prima battuta, la coppia avversaria deciderà in forma analoga nel secondo gioco di ognipartita (set). Durante il gioco ogni giocatore riceverà alternativamente la battuta; una volta deciso l'ordine dei giocatori chiamati a ricevere tale ordine non potrà essere alterato durante la partita (set) in corso. L'ordine potrà essere modificato all'inizio di una nuova partita (set).

REGOLA 11: La ricezione fuori termine.

Nel caso in cui durante il gioco l'ordine di ricezione della battuta è cambiato da chi riceve, e l'errore non è scoperto prima della risposta alla battuta, questo resterà alterato fino a che sia finito il gioco nel quale l'errore si è verificato, però i giocatori dovranno occupare la posizione originaria di ricezione nel gioco successivo in cui sarà il loro turno di rispondere alla battuta avversaria.

REGOLA 12: Il numero delle battute.

Sarà permessa una battuta addizionale nel caso in cui la prima sia fallita, questa si servirà dallo stesso lato del campo in cui si era

effettuata la precedente, a meno che il servizio fosse falloso perché compiuto dal lato sbagliato, caso in cui chi serve avrà diritto a effettuare soltanto un nuovo servizio dall'altro lato del campo.

REGOLA 13: La preparazione di chi riceve.

Chi serve non dovrà servire finché la squadra che riceve non sia pronta. Nel caso in cui colui che riceve tenta di rispondere al servizio sarà considerato pronto, allo stesso modo il suo compagno. In ogni modo, se colui che riceve avrà fatto capire che non era pronto, non potrà poi richiamare un fallo nel servizio conforme alle regole.

REGOLA 14: La battuta che tocca un giocatore.

Nel caso in cui dopo il servizio e prima di rimbalzare, la palla toccasse chi riceve oppure il suo compagno o qualsiasi cosa che loro portassero o indossassero, chi batte incerebbe il punto in gioco. Al contrario, se la palla toccasse il compagno del servitore oppure qualsiasi cosa egli portasse o indossasse, il servizio sarebbe considerato fallo e

darebbe diritto a un nuovo servizio conforme alla Regola 11.

REGOLA 15: Le ripetizioni (“Let”).

In tutti i casi in cui si considerano “un'altra volta” (“Let Ball”), il punto si giocherà di nuovo. Il servizio è “un'altra volta” se:

a) La palla tocca la rete, i suoi paletti di sostegno (se sono dentro l'area di gioco), cinghia centrale o fascia e poi cade nell'area di servizio giusta, sempre che non tocchi la maglia metallica prima del secondo rimbalzo;

b) dopo aver toccato la rete, i suoi paletti di sostegno (se sono dentro l'area di gioco), ascia o cinghia centrale, la palla toccasse qualsiasi giocatore avversario oppure articolo che loro portassero o indossassero prima di rimbalzare sul pavimento;

c) dopo aver rimbalzato sull'area di servizio, la palla colpisse lo spigolo fra la parete e a recinzione metallica e l'angolo d'uscita fosse perpendicolare al piano del laterale del campo;

d) la squadra che riceve non fosse stata pronta (vedi Regola 12). Nel caso in cui il “let” si produce durante il primo servizio, questo dovrà ripetersi. Nel caso in cui si produce durante il secondo servizio, colui che serve ha diritto ad un nuovo servizio. Il punto in disputa è “un'altra volta” se:

a) La palla si rompesse durante il gioco.

b) Fosse interrotto causa di qualsiasi evento imprevedibile e estraneo ai giocatori.

NOTA: Il giocatore che durante lo svolgimento del gioco considerasse che si sia verificata una situazione che il presente Regolamento qualifica di “un'altra volta”, dovrà farlo sapere immediatamente all'arbitro e ai suoi avversari e non permettere che il punto in disputa continui, pena di perdere il diritto a farlo dopo che questo sia finito. L'arbitro può ordinare la ripetizione del punto, in tale caso il giocatore che serve avrà diritto a due battute.

REGOLA 16: Le interferenze.

Nel caso in cui un giocatore sia disturbato da qualsiasi cosa al di fuori del suo controllo, eccezione fatta per gli impianti del campo ed il suo compagno, il punto dovrà ripetersi (“un'altra volta”). Nel caso in cui un giocatore commettesse un atto che in maniera deliberata o involontaria disturbasse il suo avversario nell'esecuzione del colpo, perderà il punto nella prima ipotesi (deliberatamente), e il punto sarà da ripetere nella seconda (involontariamente) se colui che abbia disturbato avesse vinto.

REGOLA 17: La palla in gioco.

La palla sarà colpita alternativamente dalle coppie rivali, da uno o dall'altro giocatore. La palla è in gioco dal momento in cui il servizio è stato effettuato (salvo che vi sia stato fallo o “un'altra volta”), e continua in gioco fino che il punto non sia stato deciso. Ciò succederà in caso che la palla vada a toccare al volo le pareti situate nel campo avversario, la maglia metallica, rimbalzi due volte sul pavimento, oppure quando, spinta da un giocatore rimbalzi correttamente sul campo avversario e poi oltrepassati i limiti del campo colpisca qualche elemento od oggetto estraneo o rimbalzi per terra per seconda volta. Un giocatore potrà colpire la palla e farla rimbalzare sulla metà campo avversaria facendo sì, che dopo il rimbalzo, la palla esca del recinto del campo.

NOTA: I giocatori sono autorizzati ad uscire dal campo e colpire la palla purché questa non abbia toccato terra per seconda volta. Nel caso in cui una palla oltrepassasse la rete, rimbalzasse sul campo contrario e uscisse dal campo da qualche buco o imperfezione della rete metallica oppure fosse rimasta intrappolata in questa, il punto corrisponderà a chi abbia lanciato la palla. Un giocatore potrà colpire con la palla qualsiasi parete del suo campo (di fondo o laterali) e far sì che questa, in seguito, passi al di sopra la rete verso il campo avversario. Questa norma non potrà essere utilizzata per effettuare il servizio. Una palla che rimbalza nell'angolo composto da una delle pareti della “U” e il pavimento,

si considererà palla buona (la palla normalmente denominata “uova” o “tronco” è vincente).

REGOLA 18: La Volée.

Tutti i giocatori potranno respingere la palla di "volée", ad eccezione di chi risponde alla battuta.

NOTA: In alcuni Regolamenti di gioco, specie americani, la volée è anche vietata finché la palla non oltrepassa la rete tre volte dall'inizio del gioco.

REGOLA 19: La palla che finisce contro gli impianti.

Nel caso in cui la palla in gioco toccasse qualsiasi parte degli impianti (Regola 25) o dopo essere rimbalzata dentro l'area di gioco, la palla rimarrà in gioco e potrà essere risposta, a meno che non abbia rimbalzato una seconda volta sullo stesso campo.

Eccezione: Se la palla colpisce i riflettori d'illuminazione oppure il soffitto in caso di campi coperti, il punto è considerato concluso (vedi Regola 20).

NOTA: Per chiarezza: ogni palla che essendo rimbalzata sul campo di gioco toccasse la maglia metallica oppure qualsiasi parete della “U” fino all'altezza di 4 m, rimane in gioco.

REGOLA 20: La risposta giusta.

La risposta è ritenuta giusta se:

a) La palla tocca la rete, i paletti di supporto (se si trovano dentro il campo di gioco), cinghia centrale o fascia, e poi rimbalza sul campo avversario.

b) La palla, dopo essere rimbalzata per terra e su una parete della propria metà campo ritorna verso il campo di colui che l'ha lanciata, e, quando passa sopra la rete verso il campo avversario è colpita dal giocatore, che si potrà inchinare sulla rete, sempre che egli o parte dei suoi abiti o racchetta non tocchi la rete, i paletti di sostegno (se si trovano dentro l'area di gioco), fascia o cinghia centrale o campo contrario o avversari.

c) a conseguenza della direzione e violenza del colpo la palla rimbalza sulla metà campo avversaria e oltrepassa i limiti del campo (court), oppure in caso di campi coperti, finisce contro il soffitto o sulle lampade d'illuminazione o qualsiasi altro oggetto estraneo al campo ed impianti del gioco.

d) La palla nel suo primo rimbalzo, toccasse un'altra che si trovasse a terra e una delle due indistintamente fosse restituita al campo contrario prima di rimbalzare ancora. In caso di impossibilità di risposta da parte di chi avesse

lasciato la palla per terra, a causa del rimbalzo anomalo prodotto dal tocco con l'altra palla, il punto sarà dato per perso a colui che non avesse tolto la palla prima della partenza del punto in gioco.

e) Una palla che in gioco rimbalza sul campo e poi tocca la maglia metallica o qualsiasi parete (laterali o posteriore), e si respinge sempre che non rimbalzi sul campo una seconda volta.

REGOLA 21: Il punto perso.

Una squadra perde il punto se:

- a) La palla rimbalza due volte sul campo prima di essere respinta.
- b) Un giocatore colpisce la palla al volo prima che questa abbia oltrepassato la rete e raggiunto il proprio campo.
- c) Un giocatore restituisce la palla in maniera tale da colpire al volo qualsiasi parete del campo contrario oppure la maglia metallica, o qualsiasi elemento estraneo al campo; la rete, i paletti di supporto, la cinghia centrale o fascia e poi non cade sul campo avversario.
- d) Un giocatore tocca o colpisce la palla più di una volta nella risposta (doppio colpo).
- e) La palla in gioco tocca il giocatore oppure qualsiasi cosa egli porti o usi, ad eccezione della racchetta
- f) Un giocatore, la sua racchetta oppure qualsiasi cosa porti o indossi, tocchi la rete, i paletti di supporto (se si trovano dentro il campo di gioco), fascia o cinghia centrale, o il campo avversario in qualsiasi momento in cui la palla è in gioco.
- g) Un giocatore colpisce la palla e questa tocca le maglie o il pavimento del suo campo.
- h) E' sanzionato per l'applicazione del Codice di Condotta.
- i) Nel caso in cui si lancia la racchetta verso la palla.
- j) Un giocatore colpisce la palla e questa va a battere contro le lampade dell'illuminazione oppure il soffitto nel caso di campi coperti, prima di essere rimbalzata sul pavimento della metà campo dell'avversario.
- k) Ambedue i giocatori, sia in maniera simultanea sia consecutiva, colpissero la palla, ciò sarà ritenuto irregolare e perderanno il punto.

NOTA: Non si considererà doppio colpo quando i due giocatori tentassero di colpire simultaneamente, ma soltanto uno colpisse la palla e l'altro colpisse la racchetta del compagno. Soltanto un giocatore potrà colpire la palla per risposta.

l) Un giocatore salta ed oltrepassa la rete durante la palla in gioco.
NOTA: Non si considererà fallo se un giocatore colpisce la palla sul proprio campo e poi la sua racchetta oppure qualsiasi parte del suo corpo oltrepassa la rete, sempre che essa né i suoi avversari né il campo avversario siano toccati.

REGOLA 22: La continuità del gioco.

La partita dovrà essere continua a partire dalla prima battuta fino alla fine della serie, a eccezione di:

- a) Periodo di riposo permesso dagli ufficiali del torneo.
- b) Nel cambio di lato dopo un gioco (vedi Regola 1).
- c) Nelle partite giocate al meglio di cinque serie (set) ci potrà essere un riposo addizionale di 10 minuti dopo la terza serie (set), quando ciò sia richiesto da almeno un giocatore.
- d) La partita non dovrà mai essere sospesa o ritardata nel suo inizio con il proposito di permettere ad un giocatore di recuperare le sue forze, ricevere istruzioni o consigli (queste ultime sono permesse soltanto nelle competizioni a Squadre). Il giudice sarà quello che determinerà detta sospensione, ritardo o interferenza, e dopo un avviso potrà sanzionare con la perdita di un punto e potrà anche squalificare un giocatore.

Non ci sarà tolleranza alcuna per la perdita naturale delle facoltà come crampi, giramento di testa o mancanza d'aria. Rimangono a criterio del giudice i casi risultati da incidenti.

NOTA 1: In caso di incidente, caduta, scontro con la parete o paletto di sostegno, distorsione di caviglia o casi simili, si potrà permettere una sospensione che non eccederà i tre minuti. L'incontro sarà perso nei casi in cui non si prosegua immediatamente alla fine di detto periodo.

NOTA 2: Se gli abiti del giocatore, le scarpe oppure gli elementi si dissestassero in forma tale da non permettere di giocare, sarà da applicare quel previsto nella Nota 1.

ATTENZIONE: Se una partita dovesse essere sospesa per ragioni estranee ai giocatori (causa pioggia, mancanza di luce, ecc.) al riprenderla:

- a) Le squadre avranno diritto a riscaldarsi secondo quanto segue: fino 5 minuti di sospensione non è previsto riscaldamento; da 6 a 20 minuti di sospensione: 3 minuti di riscaldamento; più di 20 minuti di sospensione: 5 minuti di riscaldamento.
- b) La partita dovrà ripartire esattamente da dove e com'era al momento della sospensione, ciò significa con lo stesso gioco e

punteggio, lo stesso giocatore al servizio, la stessa ubicazione sui campi e la stessa relazione nell'ordine di battuta e ricezione.

c) Il Giudice di Sedia dovrà riportare la sospensione al Giudice Arbitro immediatamente, i giocatori e gli ufficiali dovranno rimanere pronti per riprendere il gioco, durante il tempo che indichi il Comitato Organizzatore del Torneo, il quale indicherà nuovo orario e data di ripresa nel caso in cui non si possa proseguire lo stesso giorno.

d) Il Giudice di Sedia dovrà iscrivere l'ora, punteggio, il gioco, la serie (set), il nome di colui che serve, il lato dove si trova ogni coppia e dovrà raccogliere le palle dell'incontro.

e) Se la sospensione è stata generata dalla mancanza di luce, l'incontro si dovrà fermare nella somma di giochi pari durante la serie (set) che si stia giocando, in modo che le coppie restino nei medesimi lati dopo la ripresa.

REGOLA 23: Permanenza e sostituzione delle Palle

Dovranno essere utilizzate unicamente le tre palle consegnate ai giocatori durante ogni serie (set), a meno che il Comitato Organizzatore del Torneo non decida in altro modo. Nessun giocatore potrà quindi sostituire le palle in uso, senza il consenso degli

ufficiali incaricati del torneo. Nei casi in cui le palle debbano essere sostituite dopo un determinato numero di giochi, e queste non fossero cambiate nella corretta sequenza, l'errore sarà corretto quando dovrà servire di nuovo la coppia che doveva servire con palle nuove. Dopodiché le palle saranno sostituite in maniera che il numero di giochi fra i cambi di palle sia quello originariamente corretto. Quando sia persa una palla, l'arbitro controllerà perché quella che si ripone sia nelle stesse condizioni di quelle che si trovano in gioco. Se ciò non fosse possibile saranno sostituite tutte le palle.

REGOLA 24: Il punteggio.

Il punteggio di ogni gioco e delle partite o set sarà come segue. Se una coppia vince il primo punto, si conterà 15 per codesta coppia, al vincere il suo secondo punto si conterà 30, al vincere il suo terzo punto si conterà 40 e al vincere il quarto punto si dirà "gioco vinto", ad eccezione di: Se ambedue le coppie hanno vinto tre punti, si dirà "parità" od "uguali" ed al seguente punto vinto si dirà "vantaggio" per la coppia che abbia vinto. Se la coppia che è in vantaggio vince

il seguente punto, si dirà “gioco vinto”, se invece vince il punto la coppia che non aveva il vantaggio, si dirà di nuovo “parità”, e così successivamente finché una delle due coppie vinca due punti di seguito dopo il punto di parità. In tale caso s’iscriverà un gioco (game) vinto per

codesta coppia. La coppia che vince per prima sei giochi, vince una serie (set), ad eccezione che non abbia ottenuto una differenza minima di due giochi vinti sulla coppia avversaria, in tale caso la serie si prolungherà finché tale differenza di vantaggio sia raggiunta. Gli incontri possono essere al meglio di tre o di cinque serie (set).

REGOLA 25: La morte subita o “tie-break”.

Se prima stabilito, quando si pareggia in 6 giochi (game) potrà giocarsi una “morte subita” (Tie-Break). Vincerà il primo giocatore che farà 7 punti, tenuto conto che dovrà in ogni caso farlo con due di differenza. Batterà per primo il giocatore cui corrisponderebbe in caso che non fosse esistita la morte subita (tiebreak), e lo farà dal lato destro del suo campo, battendo soltanto una volta. A continuazione batterà l’avversario due volte, incominciando dal lato sinistro e così di seguito. I giocatori cambieranno campo ogni sei punti. Il vincitore della morte subita (tie-break) si considera vincitore della serie (set) con il punteggio 7/6. Nella serie (set) successiva inizierà a battere un giocatore della squadra che non aveva iniziato battendo la morte subita (tie-break). Eccezionalmente nei tornei per eliminazione di corta durata l’incontro potrà essere disputato in una serie (set) di 9 giochi. Se si raggiungesse la parità in 8 giochi, la definizione dell’incontro si farà tramite morte subita (tie-break).

REGOLA 26: Il Campo di gioco.

Misure del Campo di gioco: L’area di gioco sarà un rettangolo di m 20,00 di lunghezza per m 10,00 di larghezza (misure interne), con una tolleranza di $\pm 0,5$ %. Quest’area sarà divisa in mezzo da una rete, ciascuna delle due parti sarà definita “metà campo”. La rete sarà sospesa da un cavo metallico di diametro massimo di m 0,01, le cui estremità si allacceranno a due paletti di sostegno, le cui facce interne coincideranno con i limiti laterali del campo di gioco. L’altezza della rete sarà di m 0,92 nei laterali e di m 0,88 sulla fascia centrale, e sarà supportata e mantenuta tesa verso il basso da una cinghia di larghezza non superiore a m 0,05 (fascia o cinghia

centrale). In ognuno dei lati di fondo dell'area di gioco ci sarà una parete a forma di "U", formato da un frontone posteriore e due mezzi muri laterali, i quali si appoggeranno, rispettivamente, su tutta la lunghezza del lato minore e i primi quattro metri dei lati maggiori a partire dagli estremi e in direzione del centro. Questi muri o pareti potranno essere di materiali omogenei o combinati, in quest'ultimo caso dovrà essere rispettata la simmetria. I muri potranno essere di cristallo od altro materiale trasparente, o mattoni od altro materiale opaco, e dovranno offrire la dovuta consistenza per fare sì che la palla rimbalzi in maniera regolare ed uniforme. L'altezza di questi muri dovrà essere di m 3,00. Le pareti laterali potranno essere (Figura 2a) rettangolari: m 3,00 di altezza e m 4,00 di larghezza;

b) a gradino: m 3,00 di altezza dal lato che affianca il frontone, m 2,00 di base superiore, m 4,00 di base inferiore, con discesa a m 2,00 di altezza sul lato libero;

c) assomigliare a trapezi troncati: m 3,00 di altezza dal lato che affianca il frontone, m 2,00 di base superiore, m 4,00 di base inferiore, e m 1,50 di altezza sul lato libero.

Un telo o maglia metallica dovrà chiudere i lati che saranno rimasti scoperti, il campo di gioco in questo modo resterà completamente chiuso, detta chiusura raggiungerà un'altezza (Figura 3):

a) di m 3,00, inoltre dovrà salire al di sopra dei muri fino ad un'altezza di m 4,00 lungo i lati minori e i primi due metri dei lati maggiori a partire dagli estremi e in direzione del centro; nel caso in cui le pareti laterali siano del tipo a trapezi troncati, la recinzione dovrà coprire il triangolo rimanente, se le pareti sono a gradino, la recinzione dovrà coprire il rettangolo rimanente, fino a raggiungere in ogni modo un'altezza di m 3,00 dal suolo;

b) di m 4,00, altezza complessiva ovunque di m 4,00 dal suolo; La maglia metallica potrà essere di tipo artistico o romboidale, in tutti i casi la misura delle aperture della maglia (misurata sulla diagonale) non dovrà essere inferiore a cm 4,50 né superiore a cm 5,75 e dovrà avere una tensione tale da consentire il rimbalzo della palla su di lei. Almeno in uno dei laterali ci dovranno essere due porte o aperture, una ad ogni lato del paletto di sostegno della rete, con misure di m 2,00 di altezza e

m 0,90 di larghezza. Nei campi all'aperto, il tetto, tettoia oppure ciò che ne faccia le veci, non potrà essere situato ad un'altezza inferiore a m 6,00 dal pavimento misurati sulla rete, in tutti i casi (campi coperti e scoperti) l'altezza libera di gioco fino al primo ostacolo sarà come minimo m 6,00. A entrambi i lati della rete si segneranno le linee di servizio o battuta. Queste ultime saranno parallele a ad una distanza di m 6,95 dalla rete. L'area fra la rete e le linee di servizio sarà divisa a metà da una linea perpendicolare a queste e definita come "linea centrale di battuta". Questa dividerà l'area in due zone uguali sia a sinistra sia a destra. Tutte le linee avranno una larghezza di m 0,05 e tutte le misure si prenderanno a partire dalla rete oppure dal punto di mezzo della linea centrale di battuta. Il pavimento sarà di cemento o combinazioni di esso, di materiale sintetico o altro accettato dalla Commissione Tecnica Federale, che copra le specifiche di rimbalzo, di colore verde, blu o rosso (e in ogni caso che abbia contrasto con il colore della palla), di materiale con caratteristiche di antiscivolosità.

REGOLA 27: Gli Impianti.

Si considereranno impianti del campo da gioco:

- a) La rete, gli ancoraggi laterali fissi ai muri oppure ai paletti di sostegno della rete, il cavo che supporta la rete, la fascia nella parte superiore della rete, la cinghia centrale, i muri, la maglia di metallo (compresa la porta di accesso), ed il pavimento; e
- b) le torrette d'illuminazione ed i riflettori.

REGOLA 28: Le Racchette.

La racchetta avrà come massimo una lunghezza di cm 45,50 e una superficie di colpo massima di cm 26,00 di larghezza per cm 30,00 di lunghezza. La racchetta sarà forata da un numero non definito di buchi, ognuno del diametro di mm 9-13. La superficie della racchetta dovrà essere piatta, liscia o rugosa. Dovrà inoltre avere una corda o laccio di presa al polsino come protezione contro incidenti: l'uso n'è consigliato, però non è obbligatorio. Ciò implica che un giocatore potrà cambiare la racchetta di mano durante lo svolgimento del gioco.

REGOLA 29: Le Palle.

Palle: tutte quelle approvate dalla F.I.G.P.. La palla avrà una superficie esterna uniforme e sarà di colore bianco, giallo o arancione. Il diametro della palla sarà compreso fra cm 6,35 e cm 6,67. Il peso della palla sarà compreso fra g 56,7 e g 58,6. Il

rimbalzo della palla sarà compreso fra cm 135 e cm 147, quando è lasciata cadere da un'altezza di cm 254 su una superficie dura. La palla, sottoposta ad un carico di Kg 8,165, deve presentare una deformazione nel movimento verso avanti compresa fra cm 0,56 e cm 0,74, e una deformazione nel movimento di retrocessione compresa fra cm 0,89 e cm 1,08. Le due cifre di deformazione saranno le medie di tre letture individuali effettuate secondo i tre assi di simmetria della palla, e due letture individuali mai differiranno in più di cm 0,08 in ogni caso. Per giocare a più di m 1.210 di altitudine sopra il livello del mare, si possono utilizzare due tipi addizionali di palle. Il primo tipo è identico a quello prima descritto ad eccezione del rimbalzo, che dovrà essere compreso fra cm 121,92 e cm 135, e la palla dovrà avere una pressione interna maggiore di quell'esterna. Questo tipo di palla è conosciuto comunemente come palla con pressione o palla pressurizzata. Il secondo tipo è identico a quelli prima descritti ad eccezione del rimbalzo, che dovrà essere compreso fra cm 135 e cm 147, e la palla dovrà avere una pressione interna approssimativamente uguale a quell'esterna, dovendo essere acclimatata durante 60 giorni o più all'altitudine del luogo specifico di svolgimento del torneo nel quale sarà utilizzata. Questo tipo di palla è conosciuto comunemente come palla senza pressione. Tutte le prove di rimbalzo, misura e deformazione saranno effettuate secondo il Regolamento Ufficiale di Omologazioni

REGOLA 30: Puntualità

Gli incontri si succederanno senza ritardi negli orari stabiliti. L'orario degli incontri dovrà essere pubblico e pubblicizzato con sufficiente anticipo. E' obbligo dei giocatori informarsi sull'orario dei propri incontri. L'ordine degli incontri non potrà essere modificato senza l'autorizzazione del Giudice Arbitro del Torneo. Il Giudice Arbitro darà per concluso un incontro se soltanto uno dei giocatori o, nel caso delle competizioni a Squadre, la Squadra tutta, non sia sul campo pronta per iniziare dieci (10) minuti dopo l'orario prefissato d'inizio. Sarà confermata vincitrice dell'incontro la squadra presente.

REGOLA 31: Indumenti

I giocatori dovranno presentarsi a giocare indossando abbigliamento pulito ed in condizioni decorose. Nelle competizioni ufficiali non sono permesse magliette senza manica (uomini) e

costumi da bagno. In caso di non osservanza, il giocatore sarà avvertito del fallo e dovrà sostituire l'abbigliamento non conforme, pena di essere squalificato.

REGOLA 32: Condotta e Disciplina

Tutti i giocatori dovranno comportarsi in maniera cortese e educata durante tutto il tempo che occupi la manifestazione sportiva, anche se non partecipa agli incontri, e dovranno rispettare qualsiasi persona partecipi ad essa.

Area di Gioco: I giocatori non potranno lasciare l'area di gioco durante un incontro, compreso il palleggio di riscaldamento, senza l'autorizzazione dell'arbitro.

Consigli ed Istruzioni: I giocatori non potranno ricevere consigli ed istruzioni durante un incontro. Questa regola è slava per il Capitano e/o Commissario Tecnico durante le competizioni a Squadre.

Premiazioni: I giocatori o squadre che disputino la finale di un torneo dovranno partecipare alla consegna dei premi che si effettuerà a continuazione dell'incontro, a meno che non possano partecipare per lesione od indisposizione comprovata o ragionevole.

Tempi e Ritardi: Si permetteranno 25 secondi fra la fine di un punto e l'inizio di quello successivo, e 90 secondi per il cambio di lato. Se i giocatori non sono pronti per riprendere il gioco quando è un'avvertenza. Il tempo stabilito per il palleggio di riscaldamento è di 5 minuti. Nel caso in cui un giocatore soffra una lesione, e comprovandosi che non può continuare il gioco, saranno accordati 3 minuti per la sua attenzione o recupero. Se la sospensione si effettua durante un cambio di lato il giocatore potrà ricevere assistenza medica durante detta sosta, potendo ricevere ancora assistenza nei prossimi due cambi di lato, in ogni modo entro il tempo regolamentato di 90 secondi per ogni cambio. La perdita della condizione fisica e lesioni causate da ciò (crampi, giramenti di testa, mancanza d'aria, ecc.) saranno motivo di mancanza di continuità del gioco.

Oscenità udibili e visibili: E' definita "oscenità udibile" l'uso di parole comunemente conosciute e comprese nel vocabolario della cattiva educazione e dell'offesa dette chiaramente e con sufficiente tono di voce come per essere udite dal Giudice Arbitro, pubblico ed organizzatori. Per "oscenità visibile" s'intende la realizzazione di

gesti e segni con le proprie mani e/o racchetta e/o palle che comunemente abbiano significato osceno o d'offesa per le persone.

Abuso di palla: I giocatori non potranno mai lanciare le palle violentemente ed in qualsiasi direzione, sia dentro sia fuori del campo.

Abuso di Racchetta: I giocatori non potranno mai lanciare la racchetta in maniera violenta ed in qualsiasi direzione: contro il pavimento, la rete, la rete metallica, le pareti, le strutture del campo, la sedia dell'arbitro, i giocatori avversari.

Abuso verbale e Abuso fisico o aggressione: Rientrano in questa definizione i comportamenti ed i gesti aggressivi ed antisportivi dei giocatori che rivestano speciale gravità, quando questi sono diretti al Giudice Arbitro, avversari, compagno di squadra, pubblico e organizzatori. Si giudicherà "abuso verbale" l'insulto così come

ogni espressione orale che porti l'intrinseco desiderio d'aggressione. La violazione di uno qualsiasi degli aspetti sopra menzionati sarà penalizzata dal Giudice Arbitro della competizione. Questa normativa di condotta è applicabile in tutte le competizioni e tornei, in tutte le categorie, che coinvolgono giocatori tesserati alla Federazione Italiana Gioco Paddle