



REGOLAMENTO OPERATIVO PER INCONTRI GIOCATI SENZA ARBITRO

(Regole ITF)

- **Riassunto delle direttive ITF ai giocatori**

Tutti i giocatori sono tenuti ad osservare le seguenti direttive nel momento che disputano un match senza arbitro.

1. Ogni giocatore risponde delle decisioni prese nella sua metà campo
2. Tutti gli “ out “ o “ faute “ devono essere annunciati in modo chiaramente udibile dall’ avversario solo dopo che la pallina sia rimbalzata.
3. In caso di dubbio, il giocatore deve decidere in favore del suo avversario
4. Se un giocatore chiama una palla “ out “ per errore e constatata in seguito che la palla fosse buona, egli dovrà rigiocare il punto a meno che il punto stesso non fosse un vincente : in questo caso il punto va all’avversario. (esempio terra battuta)
5. Chi serve deve dire il punteggio in modo chiaro e forte prima del primo servizio.
6. Se un giocatore non è d’accordo con una decisione del suo avversario, può rivolgersi al Referee o al suo sostituto.

- **Per gli incontri giocati sulla terra battuta, anche le seguenti regole devono essere rispettate dai giocatori :**

1. Il segno di una pallina può essere controllato dopo un punto vincente o dopo che il gioco sia terminato (è consentita anche l’ interruzione del gioco dopo aver giocato una pallina di riflesso)
2. Se un giocatore non è d’accordo con la decisione dell’ avversario, egli può esigere che gli venga mostrato il segno d’ impatto della pallina. Il giocatore può in seguito andare nella metà campo dell’ avversario per controllare il segno.
3. Un giocatore che cancella il segno concede il punto all’ avversario

4. Se c'è un disaccordo tra i giocatori sul segno della pallina, essi possono chiamare il Referee per una decisione definitiva
5. Se un giocatore chiama la palla "out", e dopo constatata che la pallina fosse buona, questo giocatore perde il punto.

I giocatori che non rispettano queste direttive possono essere sanzionati in quanto creano disagio e per comportamento non sportivo ai termini del Codice di Comportamento.

DIRETTIVE PER I REFEREES

In un incontro senza arbitri, dei problemi possono sorgere allor quando i giocatori non arrivano ad intendersi sulle decisioni di fatto o sulla interpretazione di certe regole. Da qui l'importanza per il Referee ed i suoi assistenti di girare in continuazione tra i diversi campi da gioco. I giocatori amano potersi affidare ad un ufficiale di gioco nelle situazioni litigiose.

Il Referee dovrà osservare le seguenti regole per essere all'altezza delle situazioni di questo tipo :

- **Pallina sulla riga (valido per gli incontri non giocati sulla terra battuta)**

Se un Referee è chiamato sul campo perché i giocatori non sono stati in grado di decidere se una pallina abbia o meno toccato la riga, ed il Referee non abbia lui stesso assistito allo scambio, egli deve domandare al giocatore che ha preso la decisione se egli è sicuro di quello che dice. Se il giocatore risponde in modo affermativo, il punto sarà assegnato a lui di conseguenza.

Se appare raccomandabile di continuare a giocare l'incontro in presenza di un arbitro, il Referee deve tentare di trovare un arbitro di sedia che si prenderà carico di tutte le decisioni riguardanti le righe. Se ciò non è possibile (per esempio, mancanza di un arbitro di sedia esperto o mancanza della sedia d'arbitro), il Referee (o un suo assistente) potrà rimanere sul campo al fine di osservare lo svolgimento dell'incontro. Se del caso, egli dovrà annunciare che andrà a correggere tutte le decisioni manifestatamente sbagliate prese dai giocatori stessi.

Se il Referee si trova fuori dal campo ed egli constata che la decisione presa da un giocatore sia manifestatamente sbagliata, egli può entrare sul campo e spiegare al giocatore che la decisione equivale ad un disagio

involontario per l' avversario, in conseguenza del quale il punto debba essere rigiocato. Il Referee deve ugualmente far comprendere al giocatore che tutti i prossimi errori di decisioni potranno essere sanzionati come disagio intenzionale e che lui perderà allora il suo punto. Inoltre , il Referee può pronunciare una violazione del codice di comportamento per una mancanza grave o per un comportamento antisportivo, se egli ha la certezza che il giocatore si sbaglia apposta nelle sue decisioni.

I Referees devono fare attenzione a non lasciarsi troppo implicare in un incontro, ed a non invocare il disagio , intenzionale o non, quando gli scambi sono serrati. Prima di applicare la regola del disagio, il Referee deve essere sicuro che il giocatore si sia sbagliato nella sua decisione.

- **Discussione sull' impatto della pallina (solo sui campi in terra battuta)**

Se è stato chiamato il Referee come mediatore su un problema riguardante il segno d'impatto di una pallina, egli dovrà per prima cosa verificare che i giocatori siano d' accordo sul segno. Se è questo il caso, ed i giocatori non sono solo d' accordo sul fatto che sia " out " o " in ", sarà il Referee a prendere una decisione.

Se i giocatori non sono d' accordo sul segno d'impatto della pallina, il Referee dovrà cercare di ricostruire la traiettoria della pallina e l' angolo di gioco. Queste precisazioni possono aiutare a trovare il giusto punto d' impatto della pallina. Se tutti gli sforzi non portano a niente, è il giocatore della metà campo dove è avvenuto l' impatto che prenderà la decisione.

- **Discussione sul punteggio**

Se il Referee o il suo assistente è chiamato sul campo per decidere su una differenza di punteggio, egli dovrà rivedere insieme ai giocatori tutti i punti o tutti i giochi per i quali, i due giocatori sono d' accordo. Non toccherà questi punti né questi giochi, ma dovrà far ripetere solo quelli che sono l' oggetto della discussione.

Esempio : un giocatore dice che sta conducendo 6:5 ; il suo avversario invece dice che è lui a condurre 6:5. Dopo una discussione con i due giocatori il Referee constata che tutti e due i giocatori pensano di aver vinto il primo game. La giusta decisione consisterà dunque nel ripartire dal 5:5, in quanto i due giocatori sono entrambi d'accordo che tutti e due hanno vinto almeno 5 giochi. Il giocatore che ha servito nell' ultimo game, ripartirà servendo.

Una volta che la decisione sul punteggio è chiusa, il Referee dovrà ricordare ai giocatori che chi serve deve annunciare a voce alta e comprensibile lo score prima di ogni prima di servizio.

- **Altre contese**

Qualche altra contesa è comunque facile da gestire in un incontro senza arbitro:

se si discute per sapere se una palla di servizio ha toccato oppure no il net, se una pallina ha rimbalzato due volte oppure nel caso di altri colpi non autorizzati, il Referee dovrà prima discutere con i giocatori per cercare di capire che cosa è successo, dopo avvisare della sua decisione presa oppure far rigiocare il punto , solo e secondo la sua personale decisione. Se il Referee si trova sul terreno di gioco o vicino al terreno di gioco, ed egli ha visto con i propri occhi quello che è successo ed è assolutamente sicuro di quello che ha visto, egli ha il diritto di decidere di conseguenza.

Solo il Referee o suo assistente puo' chiamare un fallo di piede, il ricevente non è autorizzato a farlo. Ma per poter sanzionare il fallo di piede, il Referee dovrà sempre essere sul campo. Egli non potrà sanzionare un fallo di piede se non si trova sul campo.

Solo il Referee o il suo assistente, ha il diritto di sanzionare il coaching e tutte le altre violazioni del Codice, tipo il ritardare i tempi. E' per questo che è importante che ci siano anche altri ufficiali di campo che possano osservare il comportamento dei giocatori e delle persone che li seguono. Se una violazione del Codice, o un ritardo di tempo, sono stati sanzionati, il Referee dovrà andare sul campo a spiegare ai giocatori, prima che il gioco ricominci. Quei giocatori che non dovessero accettare queste decisioni potranno essere sanzionati per comportamento anti sportivo, in base al Codice di comportamento. Per questo occorre che le sanzioni vengano date senza che ci sia ombra di dubbio.