

**Special Olympics**  
Italia



# TENNIS:

## *Regolamento Tecnico*

Il presente regolamento deve essere applicato  
in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics.

Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni  
non autorizzate da Special Olympics Italia o da Team Regionali Special Olympics.

[Aggiornamento: Gennaio 2014]



## INDICE

---

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Regole Generali     |        |
| Regolamento Tecnico | pag. 3 |

---

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Divisioning: I Criteri | pag. 4 |
|------------------------|--------|

---

|                                       |        |
|---------------------------------------|--------|
| Gare Ufficiali                        |        |
| Valutazioni Atleti: Modulo A - Skills |        |
| Modulo B - Scheda di Valutazione      | pag. 5 |

---

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| Fasi Preliminari           |        |
| Regola dello sforzo onesto |        |
| Punteggi di Qualificazione |        |
| Campi di Gioco             | pag. 6 |

---

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Palle da Tennis   |        |
| Modalità di Gioco |        |
| Livelli di Gara   | pag. 7 |

---

|   |        |
|---|--------|
| Skills: Gara Individuale di Abilità - Campo Corto | pag. 8 |
|---|--------|

---

|  |        |
|--|--------|
| Skills: Gara Individuale di Abilità - Campo Tradizionale | pag. 9 |
|--|--------|

---

|                                   |         |
|-----------------------------------|---------|
| Singolo, Doppio, Doppio Unificato |         |
| Modalità delle Partite            | pag. 10 |

---

|   |         |
|---|---------|
| Punteggio No-Advantage: <u>Killer Point</u> |         |
| Tie-Break                                   |         |
| Super Tie-Break                             | pag. 11 |

---

|   |         |
|---|---------|
| Regole per tutti i livelli                              |         |
| Istruzione ai giocatori (Coaching)                      |         |
| Sospensione per Trattamento Medico e Pause Fisiologiche | pag. 12 |

---

|                        |         |
|------------------------|---------|
| Girone all'italiana    |         |
| Tabellone tradizionale | pag. 13 |

---

|                             |         |
|-----------------------------|---------|
| Scheda partita (Score Card) | pag. 14 |
|-----------------------------|---------|

---



## REGOLE GENERALI

### Utilizzo delle Regole delle Federazioni Internazionali e delle Federazioni Sportive Nazionali

- Le competizioni sportive di Special Olympics (S.O.) sono pensate per essere operative in accordo con le regole stabilite dalle Federazioni Internazionali (FI) o dalle Federazioni Sportive Nazionali (FSN) di ogni sport. Le Regole Sportive di Special Olympics possono modificare le regole delle FI e delle FSN quando necessario. Nel caso in cui le regole delle FI e delle FSN siano in conflitto con le Regole Sportive di Special Olympics, verranno applicate queste ultime.
- Nei Giochi Europei e Mondiali S.O. si applicano i Regolamenti Internazionali S.O.
- La gamma degli eventi offerti in S.O. è intesa ad offrire opportunità di competizioni per atleti di tutte le abilità. Gli allenatori sono responsabili della scelta degli allenamenti e delle gare più appropriate, secondo l'interesse e le abilità di ogni singolo atleta.
- Ogni atleta deve vivere una esperienza di competizione dignitosa e significativa; deve essere preservata l'integrità dello sport; non va in alcun modo compromessa la salute e la sicurezza di tutti gli atleti, coach e ufficiali di gara.

## REGOLAMENTO TECNICO

Le regole ufficiali degli sport Special Olympics devono guidare tutte le competizioni di Tennis Special Olympics. In quanto programma internazionale di sport, Special Olympics ha creato queste regole basandosi sul regolamento di tennis della Federazione Internazionale di Tennis (ITF).

Le regole ITF vanno applicate finché non contrastano con quelle degli sport Special Olympics. In questi casi si applicano le regole ufficiali degli sport Special Olympics.

Il Programma Special Olympics è caratterizzato dal concetto di **DIVISIONING**, legato al principio per cui ogni Atleta ha diritto a competere con altri atleti di pari abilità e pari età.



## **DIVISIONING: I CRITERI**

- ✓ Età minima per partecipare: 8 ANNI
- ✓ DIVISIONING TEST (“Modulo A” o “Modulo B”) e FASI PRELIMINARI (partite di prova)
- ✓ Minimo 3 Atleti e Massimo 8 per ogni Girone o Tabellone

Pari abilità: max 15% tra il primo e l'ultimo della serie

Pari età: 8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 e oltre

Sesso: M / F

Gli Atleti devono avere almeno 8 anni d'età per partecipare alle competizioni S.O. (i bambini dai 2 ai 7 anni d'età possono comunque allenarsi secondo i regolamenti S.O.)

Ulteriori gruppi di età possono essere formati se ci sono abbastanza atleti nella fascia d'età “30 e oltre”.

Le fasce d'età possono combinarsi se si creano queste circostanze:

- ✓ se ci sono meno di 3 atleti all'interno di un gruppo di età, gli atleti gareggeranno nel gruppo d'età più grande.
- ✓ I gruppi di età possono essere allargati per raggiungere una divisione corretta di non meno di 3 atleti. Quel gruppo d'età verrà rinominato per comprendere tutte le età presenti al suo interno.
- ✓ Le fasce d'età possono anche essere combinate per ridurre la variazione tra il punteggio più alto e più basso all'interno di una divisione.

S.O. suggerisce come linea guida che ci sia al massimo un 15% di differenza tra il punteggio più alto e quello più basso all'interno di una divisione. Questo 15% non è una regola, ma una linea guida.

All'interno di una divisione il numero minimo di atleti è 3 mentre il numero massimo è 8.

Questa è una regola.

Se ci fossero ancora divisioni di meno di 3 atleti:

- modificare lo scarto di abilità: questo può essere allargato oltre il 15% suggerito nelle linee guida.

Se ci fossero ancora divisioni con meno di 3 atleti:

- combinare gli atleti di genere diverso sempre che ciò non metta a rischio la salute o la sicurezza degli atleti stessi.

Le divisioni finali di meno di 3 atleti o coppie sono possibili solo una volta che siano state allargate il più possibile le variazioni dei gruppi d'età e di abilità all'interno delle suddette linee guida.

Le proteste che si basano sulla divisione non sono permesse.

Dove si rendano necessarie eccezioni a questi criteri, la direzione delle gare controllerà le modifiche proposte a questi criteri e prenderà la decisione finale che si baserà sullo scopo ultimo di offrire ad ogni atleta l'esperienza di competizione più degna, sicura e stimolante possibile.



### GARE UFFICIALI

- ◆ Skills: Gare Individuali di Abilità
- ◆ Singolo
- ◆ Doppio
- ◆ Doppio Unificato

### VALUTAZIONI ATLETI

Per iscriversi alle Gare Ufficiali si dovranno compilare i seguenti Moduli per la rilevazione delle abilità individuali; il Tecnico/Maestro farà eseguire delle esercitazioni all'Atleta, in fase più statica nel caso degli "Skills" ai giocatori principianti (Modulo A), o in fase più dinamica di palleggio nella "Scheda di Valutazione" (Modulo B):

- ✓ **Modulo A: Skills campo corto / campo tradizionale** (fig.1; allegato a parte)
- ✓ **Modulo B: Scheda di Valutazione** (fig.2; allegato a parte)

La compilazione di questi Moduli sarà uno degli strumenti più importanti per valutare le abilità degli atleti, stabilire i "Punteggi di Qualificazione", con lo scopo di strutturare gare omogenee e gratificanti per tutti i partecipanti.

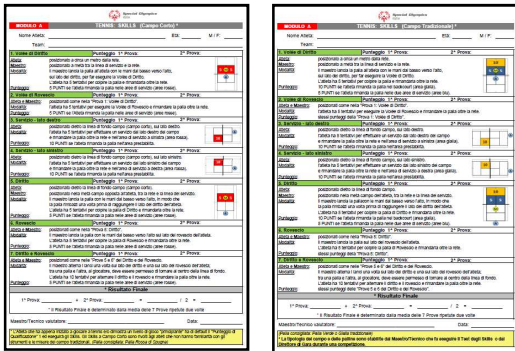


Fig.1 - Modulo A: Skills campo corto (sx), campo tradizionale (dx)

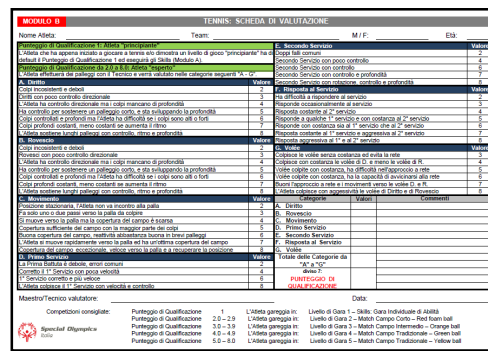


Fig.2 - Modulo B: Scheda di Valutazione

Il "Modulo A: Skills" rappresenta il test e la forma di gioco più semplice; è rivolto ai Giocatori che hanno appena iniziato a praticare il Tennis e/o dimostrano un livello di gioco "principiante".

Questa tipologia di gioco si può praticare su un campo di dimensioni ridotte (Campo Corto, fig.3) con una palla a rimbalzo controllato (consigliata la palla rossa di spugna, fig.6), oppure, su un campo di dimensioni tradizionali (fig.5) con la palla verde o gialla tradizionale (figg.8,9); gli Skills a campo corto sono rivolti agli atleti che non hanno familiarità con gli strumenti e le misure del campo tradizionali.

La scelta della tipologia di campo e di palla compete al Tecnico/Maestro che fa eseguire il Test, o al Direttore di Gara durante una competizione.

Il Test racchiude quindi un insieme di prove (v. pagg.8,9) che verificano l'abilità dell'Atleta, ed è impiegato anche come modalità di gara, all'interno di un torneo, tra più Atleti che non partecipano alle altre gare ufficiali.

- L'Atleta Principiante ha di default il "Punteggio di Qualificazione" 1 e, per questo valore si consiglia il Livello di Gara 1 (v. pag.7).

Il "Modulo B: Scheda di Valutazione" è rivolto a tutti i Giocatori in grado di effettuare dei palleggi; all'Atleta verrà chiesto di sostenere dei palleggi, con difficoltà crescente, per valutarne il Diritto, il Rovescio, il Servizio (prima e seconda battuta), la Risposta al Servizio, le Volée, e gli Spostamenti; si individua in questo modo un valore per ogni Categoria citata, si farà la media, e si otterrà il "Punteggio di Qualificazione" del Giocatore.

- Il Punteggio di Qualificazione, seguendo questa Scheda, avrà un valore da 2.0 a 8.0.



## FASI PRELIMINARI

Individuata quindi l'abilità dell'atleta, e stabilito il punteggio di qualificazione, prima dell'inizio di un torneo, il Direttore di Gara creerà delle Fasi Preliminari di gioco, dove, i partecipanti con punteggio simile, si affronteranno in brevi partite (consigliato il Super Tie-Break; pag.11).

I giocatori con Punteggio di Qualificazione 1 faranno delle prove di Skills.

Il direttore di gara avrà il compito di decidere gli accoppiamenti e le modalità delle partite, utilizzando, in questo modo, l'ultimo strumento valido per impostare la regolarità della competizione tennistica.

### Regola dello Sforzo Onesto:

se un Direttore di Gara stabilisce che un atleta o una squadra non abbia gareggiato con il massimo dello sforzo nelle prove preliminari, con il chiaro intento di acquisire un vantaggio ingiusto e sleale, potrà sanzionare l'atleta o la squadra.

Le sanzioni possono includere: avvertimento verbale all'atleta e/o all'allenatore, collocazione nella giusta divisione, collocazione all'ultimo posto o squalifica per comportamento antisportivo.

## PUNTEGGI DI QUALIFICAZIONE:

|                             |           |   |           |
|-----------------------------|-----------|---|-----------|
| Punteggio di Qualificazione | 1         | → | Livello 1 |
| Punteggio di Qualificazione | 2.0 – 2.9 | → | Livello 2 |
| Punteggio di Qualificazione | 3.0 – 3.9 | → | Livello 3 |
| Punteggio di Qualificazione | 4.0 – 4.9 | → | Livello 4 |
| Punteggio di Qualificazione | 5.0 – 8.0 | → | Livello 5 |

In questo sistema vengono strutturati 5 Livelli, seguendo i quali si può tracciare una progressione graduale di tipologie di *campi di gioco, strumenti e modalità di partita (match)*.

## CAMPI DI GIOCO consigliati:

Campo Corto: 12,80 m x 8,23 m (42' x 27')

Campo Intermedio: 18,28 m x 8,23 m (60' x 27')

Campo Tradizionale: 23,77 m x 8,23 m (78' x 27') per il singolo  
23,77 m x 10,97 m (78' x 36') per il doppio

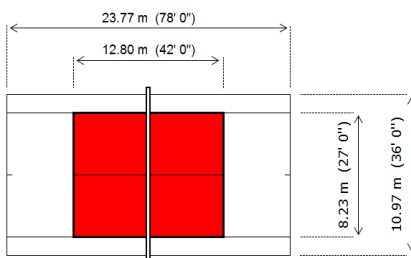


Fig.3 - Campo Corto

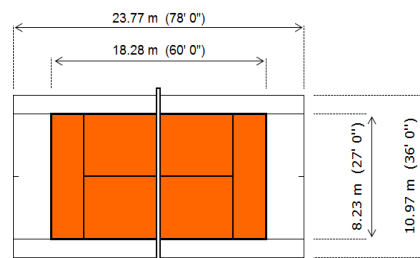


Fig.4 - Campo Intermedio

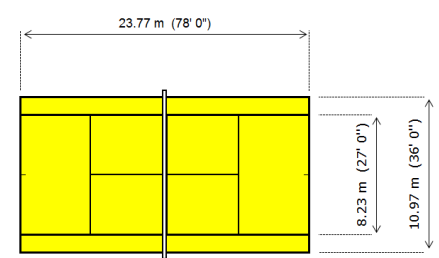


Fig.5 - Campo Tradizionale



### **PALLE DA TENNIS** consigliate:

**Palla Rossa di Spugna**  
(Red Foam Ball)



Fig.6

**Palla Arancione**  
(Orange Ball)



Fig.7

**Palla Verde**  
(Green Ball)



Fig.8

**Palla Gialla** (tradizionale)  
(Yellow Ball)



Fig.9

Le Palle da Tennis mostrate sono solo degli esempi e rappresentano quelle tipiche approvate dalla ITF (International Tennis Federation).

### **MODALITÀ DI GIOCO** consigliate:

**Skills** a Campo Corto  
**Skills** a Campo Tradizionale

**Partita** a Campo Corto  
**Partita** a Campo Intermedio  
**Partita** a Campo Tradizionale

### **LIVELLI DI GARA** consigliati (v. allegato “Modulo C”):

|                             |           |   |           |   |  |
|-----------------------------|-----------|---|-----------|---|--|
| Punteggio di Qualificazione | 1         | → | Livello 1 | → | Skills: Gara Individuale di Abilità      |
| Punteggio di Qualificazione | 2.0 - 2.9 | → | Livello 2 | → | Partita campo corto → Red Foam Ball      |
| Punteggio di Qualificazione | 3.0 - 3.9 | → | Livello 3 | → | Partita campo intermedio → Orange Ball   |
| Punteggio di Qualificazione | 4.0 - 4.9 | → | Livello 4 | → | Partita campo tradizionale → Green Ball  |
| Punteggio di Qualificazione | 5.0 - 8.0 | → | Livello 5 | → | Partita campo tradizionale → Yellow Ball |

**NB:**

I “Livelli di Gara” suggeriscono una guida per impostare delle competizioni e per creare il veicolo di passaggio da una modalità di gioco all'altra e giungere al match tradizionale.

La scelta del livello in una gara dipenderà dal punteggio di qualificazione degli atleti che partecipano.

Si deve inoltre tener conto se la preparazione tecnica dell'atleta ha incluso questo tipo di palline e dimensioni di campo.



## SKILLS: Gara Individuale di Abilità – Campo Corto

Questa tipologia di gioco è consigliata per gli Atleti principianti che, di default, hanno Punteggio di Qualificazione 1, a cui è consigliato il Livello di Gara 1.

Il Livello 1 è destinato ad essere un'introduzione semplice di gioco a campo corto, per passare a giocare la partita nel Livello 2.

Il **Campo di Gioco** è il “Campo Corto” (12,80 m x 8,23 m).

La **Palla** consigliata è la Sfera Rossa di Spugna (Red Foam Ball).

L'Atleta in questo gioco dovrà affrontare **7 Prove**:

1. Volée di Diritto
2. Volée di Rovescio
3. Servizio – lato destro
4. Servizio – lato sinistro
5. Diritto
6. Rovescio
7. Diritto e Rovescio alternati (con spostamento)

La **modalità di gioco** è la seguente:

### Prove 1, 2: Volée di Diritto e Volée di Rovescio (fig.10)

Il **Maestro**, posizionato in una metà campo, tra la linea centrale di servizio e la rete, lancerà la palla all'**Atleta**, che si trova nei pressi della rete nell'altra metà campo; il lancio deve avvenire con le mani, dal basso verso l'alto. L'Atleta avrà 5 tentativi per effettuare la Volée di Diritto e 5 tentativi per effettuare la Volée di Rovescio. Ogni palla che viene rimandata, al di là della rete, e all'interno delle aree di servizio, varrà 5 punti.

### Prove 3, 4: Servizio lato destro e Servizio lato sinistro (figg.11,12)

L'Atleta si posiziona sulla linea di servizio ed eseguirà 5 tentativi dal lato destro e 5 dal lato sinistro: proverà, con il Servizio, a rimandare la palla oltre la rete, nelle apposite aree di battuta. Per ogni palla valida l'Atleta otterrà 10 punti.

### Prove 5, 6, 7: Diritto, Rovescio, Diritto e Rovescio alternati con spostamento (fig.13)

L'Atleta si posiziona dietro o sulla linea di servizio. Il **Maestro**, posizionato nella metà campo opposta a quella dell'Atleta, tra la rete e la linea di servizio, avrà il compito di lanciare la palla all'Atleta, per far eseguire nell'ordine: 5 Diritti, 5 Rovesci, e infine 10 colpi alternati di Diritto e di Rovescio.

Nella 7ª Prova all'Atleta, tra una palla e l'altra, verrà sempre data la possibilità di tornare al centro, ma dovrà essere coinvolto in uno spostamento maggiore.

Il punteggio prevede 5 punti per ogni Diritto e Rovescio che cade all'interno delle aree di servizio.

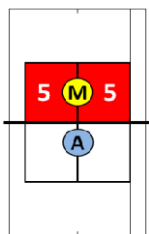


Fig.10

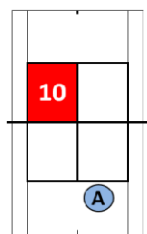


Fig.11

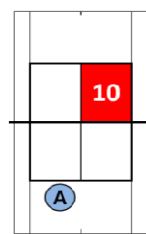


Fig.12

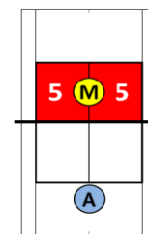


Fig.13

Il **Risultato Finale** di un Giocatore si ottiene sommando i punti totalizzati nelle 7 prove.

Ai fini di una più corretta valutazione o di un risultato più regolare all'interno di una competizione si consiglia di effettuare le 7 prove per due volte e di stabilirne la media.

Nelle Gare di Skills sarà il Direttore del Torneo a specificare la tipologia di campo e di palla.





## SKILLS: Gara Individuale di Abilità – Campo Tradizionale

Gli Skills praticati nel Campo Tradizionale rappresentano, come quelli nel Campo Corto, la tipologia di gioco consigliata per gli Atleti con Punteggio di Qualificazione 1. L'Atleta, in questa situazione, dovrà essere in grado di cimentarsi con un campo di dimensioni maggiori.

Il **Campo di Gioco** è il "Campo Tradizionale" (23,77 m x 8,23 m).

La **Palla**, a discrezione del Direttore di Gara, potrà essere la Green Ball, oppure la Yellow Ball.

L'Atleta in questo gioco dovrà affrontare **7 Prove**:

1. Volée di Diritto
2. Volée di Rovescio
3. Servizio – Lato Destro
4. Servizio – Lato Sinistro
5. Diritto
6. Rovescio
7. Diritto e Rovescio alternati (con spostamento)

La **modalità di gioco** è la seguente:

### Prove 1, 2: Volée di Diritto e Volée di Rovescio (fig. 14)

Il **Maestro**, posizionato in una metà campo, tra la linea centrale di servizio e la rete, lancerà la palla all'Atleta, che si trova nei pressi della rete nell'altra metà campo; il lancio deve avvenire con le mani, dal basso verso l'alto. L'Atleta avrà 5 tentativi per effettuare la Volée di Diritto e 5 tentativi per effettuare la Volée di Rovescio. Ogni palla che viene rimandata al di là della rete e all'interno delle aree di servizio, varrà 5 punti. La palla, invece, che cadrà nel backcourt (zona compresa tra la linea di fondo campo, quella orizzontale del servizio e le linee laterali del singolo) varrà 10 punti.

### Prove 3, 4: Servizio lato destro e Servizio lato sinistro (figg. 15,16)

L'Atleta si posiziona sulla linea di fondo campo ed eseguirà 5 tentativi dal lato destro e 5 dal lato sinistro: proverà, con il Servizio, a rimandare la palla oltre la rete, nelle apposite aree di battuta.

Per ogni palla valida l'Atleta otterrà 10 punti.

### Prove 5, 6, 7: Diritto, Rovescio, Diritto e Rovescio alternati con spostamento (fig. 17)

L'Atleta si posiziona dietro o sulla linea di fondo campo. Il **Maestro**, posizionato nella metà campo dell'Atleta, tra la rete e la linea di servizio, avrà il compito di lanciare la palla all'Atleta, per far eseguire nell'ordine: 5 Diritti, 5 Rovesci, ed infine 10 colpi alternati di Diritto e di Rovescio.

Nella 7ª Prova all'Atleta, tra una palla e l'altra, verrà sempre data la possibilità di tornare al centro ma dovrà essere coinvolto in uno spostamento maggiore.

Il punteggio prevede 5 punti per ogni Diritto e Rovescio che cade all'interno delle aree di servizio, 10 punti quando cade nel backcourt.

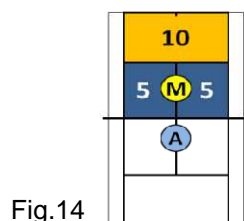


Fig.14

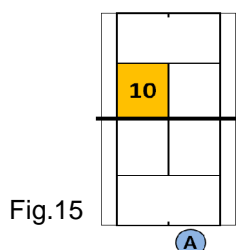


Fig.15

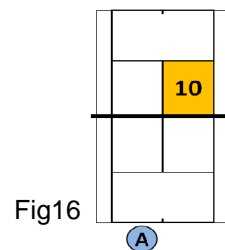


Fig.16

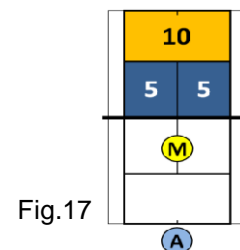


Fig.17

Il **Risultato Finale** di un Giocatore, come negli Skills a Campo Corto, si ottiene sommando i punti totalizzati nelle 7 prove. Ai fini di una più corretta valutazione, o di un risultato più regolare all'interno di una competizione, si consiglia di effettuare le 7 prove per due volte e di stabilirne la media.

Nelle Gare di Skills sarà il Direttore del Torneo a specificare la tipologia di campo e di palla.



## SINGOLO, DOPPIO, DOPPIO UNIFICATO

Gli Atleti iscritti alle competizioni verranno inseriti, in base al livello, all'età, al sesso, e al numero dei partecipanti, in gironi all'italiana (tutti che si confrontano con tutti) oppure in tabelloni ad eliminazione.

Gli Atleti potranno cimentarsi, in ogni torneo, al massimo in 2 discipline tra Singolo, Doppio, Doppio Unificato.

Nel Singolo il gioco prevede la contrapposizione di 2 giocatori, nel Doppio la contrapposizione di 2 coppie di giocatori; nel Doppio Unificato avviene la contrapposizione di 2 coppie, e, la coppia, in entrambi i team, è formata da una persona con disabilità intellettiva "Atleta" ed una persona senza disabilità intellettiva "Partner".

### **Doppio Unificato:**

- è consigliabile, per lo sviluppo dell'atleta, osservare un programma di allenamento tra il partner e l'atleta di almeno 8 settimane prima della gara
- il Torneo di Doppio Unificato è il "finale felice" di un percorso vissuto insieme, tra l'atleta ed il partner
- partner e atleti devono partecipare significativamente cioè, gli atleti devono essere impegnati in modo attivo e contribuire al successo del team
- i team non dovrebbero avere al loro interno giocatori che dominano il gioco, che escludono gli altri giocatori e non permettono loro di contribuire al successo della squadra o ancora che rappresentino un rischio alla salute e sicurezza in campo. Permettendo a un giocatore di dominare il gioco si diminuiscono le opportunità e i ruoli degli altri giocatori. Ciò viola sia lo spirito che l'intento delle regole e filosofia dello Sport Unificato Special Olympics.

E' compito del Direttore di Gara stabilire quali discipline inserire nella competizione e le modalità delle partite.

### **MODALITÀ DELLE PARTITE:**

#### **1 Set a 6 Giochi**

La partita consiste in 1 Set a 6 Giochi con la regola del *Killer Point* (pag.11).

In caso di parità a 5 giochi si dovrà arrivare a 7.

In caso di parità a 6 giochi si disputerà un *Tie-Break a 7 punti* (pag.11)

Il cambio campo è previsto alla fine del primo, terzo e successivi giochi dispari di ogni partita. Nel tie-break, i giocatori cambiano campo ogni 6 punti.

#### **2 Set a 4 Giochi**

La partita si svolge al meglio dei 3 Set: vince chi si aggiudica 2 Set.

Si giocano 2 Set a 4 Giochi con la regola del *Killer Point* (pag.11).

In caso di parità a 3 giochi si dovrà arrivare a 5.

In caso di parità a 4 giochi si disputerà un *Tie-Break a 7 punti* (pag.11).

Nell'eventualità di 1 Set per ciascun giocatore/coppia, si disputerà un Super Tie-Break (*Tie-Break a 10 punti; pag.11*), che determinerà la vittoria della partita.

Il cambio campo è previsto alla fine del primo, terzo e successivi giochi dispari di ogni partita. Nel tie-break e super tie-break, i giocatori cambiano campo ogni 6 punti.

NB:

ordine di battuta in doppio: la coppia che inizia a servire nel primo gioco di ogni set decide quale giocatore deve servire in quel gioco. Analogamente, nel secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore deve servire in quel gioco. Questo ordine di battuta continuerà per tutto il set.

ordine di risposta in doppio: la coppia che risponde nel primo gioco di ogni set decide quale giocatore risponde nel primo punto in quel gioco. Analogamente, nel secondo gioco, gli avversari decidono quale giocatore risponde nel primo punto in quel gioco. Questo ordine di risposta al servizio continuerà per tutto il set.



### **Punteggio No-Advantage (senza vantaggi): Killer Point**

Il sistema *No-Advantage*, sarà utilizzato in tutte le partite.

In tutti i giochi di un set, sul punteggio di 40 pari, non ci saranno i vantaggi e si giocherà un punto decisivo: il Killer Point; chi si aggiudica questo punto vincerà il gioco.

#### Nelle Partite di Singolo:

l'atleta che riceve, sul 40 pari, ha l'opportunità di scegliere, e deve dichiarare, se rispondere sul lato destro o sinistro del campo.

#### Nelle Partite di Doppio:

la coppia che riceve, sul 40 pari, senza cambiare le posizioni dei giocatori, sceglie il lato dove rispondere al servizio; di conseguenza la coppia decide se a rispondere è il giocatore che si trova sul lato destro o quello posizionato sul lato sinistro del campo.

#### Nelle Partite di Doppio Misto:

sul punteggio di 40 pari, l'atleta che serve ha l'obbligo di battere verso il giocatore/giocatrice dello stesso sesso. La coppia che risponde non può modificare la propria posizione.

#### Nelle Partite di Doppio Unificato:

è obbligatorio che l'atleta riceva dall'atleta avversario ed il partner riceva dal partner avversario. La coppia che risponde non può modificare la propria posizione.

### **Tie-Break**

Nel Tie-Break i punti vengono chiamati "zero", "1", "2", "3", ecc. Il giocatore/coppia che vince per primo 7 punti vince il "gioco" e il set, purché vi sia un margine di 2 punti sull'avversario/i. Se necessario, il tie-break continua fino al raggiungimento di questo margine (es. 7-5, 8-6, 9-7, ecc.).

Il giocatore cui tocca il turno di battuta batte il primo punto del tie-break. I due punti successivi sono battuti dall'avversario/i (in doppio, dal giocatore della coppia avversaria cui spetta di battere dopo).

Dopo ciò, ogni giocatore/coppia batte alternativamente per due punti consecutivi fino alla fine del tie-break (in doppio la rotazione della battuta fra i due compagni continua nello stesso ordine tenuto in quella partita).

Il cambio campo nel tie-break è previsto ogni 6 punti.

Il giocatore/coppia che ha battuto per primo nel tie-break andrà in risposta nel primo gioco del set successivo.

### **Super Tie-Break**

Segue le stesse regole del Tie-Break fatta eccezione per il punteggio finale: il giocatore/coppia che vince per primo 10 punti vince il "gioco", quindi il Match, purché vi sia un margine di 2 punti sull'avversario/i.

Se necessario, il Super Tie-Break continua fino al raggiungimento di questo margine (es. 10-8, 11-9, 12-10, ecc.).



## REGOLE PER TUTTI I LIVELLI

In una Partita si devono applicare queste regole:

|   |  |
|---|--|
| <u>Prima del Riscaldamento preliminare:</u> | sorteggio del campo e della battuta  |
| <u>Riscaldamento (warm-up):</u>             | 5 minuti prima dell'inizio della partita suddivisi in:<br>3 minuti → allenamento di diritto e rovescio, volée, smash<br>2 minuti → allenamento del servizio                      |
| <u>Durante il gioco:</u>                    | 20 secondi fra un punto e l'altro<br>90 secondi nei cambi campo<br>nessuna pausa quando finisce il 1° gioco<br>3 minuti dopo il secondo set, e prima del Super Tie-Break         |
| <u>A fine partita:</u>                      | i giocatori arrivano a rete e si stringono la mano;<br>il gesto sportivo della stretta di mano simboleggia che entrambi i giocatori sono d'accordo sul vincitore e sul punteggio |

Le partite avranno un solo Giudice di Sedia, che seguirà lo svolgimento del match, in tutte le sue parti, facendo attenzione agli elementi tecnici, sportivi e di condotta; si occuperà della gestione della partita, avvalendosi delle regole FIT, ITF, e di far osservare le regole sportive Special Olympics.

Il giudice di sedia considererà inadempiente un giocatore/squadra se non si presenta in campo entro 15 minuti dalla chiamata e termine di inizio della partita. Non ci sarà provvedimento/squalifica se, a giudizio del giudice di gara, il ritardo è causato dalle condizioni del torneo.

### Istruzione ai giocatori (Coaching):

Istruire il giocatore (coaching) significa comunicare con lui, consigliarlo o istruirlo in qualunque maniera in modo udibile o visibile. Un atleta/coppia può ricevere consigli dal coach, preventivamente registrato come "Coach", solo nelle pause di cambio campo e durante il periodo di 3 minuti di riposo tra il 2° e 3° set. Il Coach potrà entrare e stare in campo solamente nelle suddette pause.

Il Coaching è invece vietato nel cambio campo del primo gioco del primo set, durante lo svolgimento della partita, durante tutto il Tie-Break e il Super Tie-Break.

Per far osservare la regola del coaching, come per le altre regole di comportamento, il giudice arbitro applicherà il sistema di punteggio penalizzato cumulativo:

- ✓ 1<sup>a</sup> infrazione: avvertimento
- ✓ 2<sup>a</sup> infrazione: punto all'avversario
- ✓ 3<sup>a</sup> infrazione e successive: gioco all'avversario

Dopo la 3<sup>a</sup> infrazione il giudice arbitro decide se ogni successiva violazione costituisce motivo di espulsione.

### Sospensione per Trattamento Medico e Pause Fisiologiche:

Un Time Out medico può essere richiesto per ogni nuova condizione medica, o aggravamento di una condizione pre-esistente, nel riscaldamento o durante la partita; le condizioni mediche devono essere trattabili. Le patologie trattabili includono, a titolo esemplificativo ma non esaustivo, lesioni, malesseri, condizioni legate al caldo.

Una volta data comunicazione all'arbitro, l'allenatore o il personale medico deve raggiungere il campo e dichiarare che la condizione sia trattabile, da quel momento il tempo di trattamento è di 3 minuti.



Un giocatore può chiedere di lasciare il campo, per un tempo ragionevole, per andare in bagno/per cambiare l'abbigliamento (per le donne) durante il riposo. Il giocatore verrà accompagnato in tali pause.

Il coaching non è consentito durante le sospensioni mediche o fisiologiche.

- Varie:
- Nessun telefono cellulare è ammesso in campo.
  - Gli spettatori sono invitati ad inserire in modalità silenziosa il telefono.
  - Sono vietate le fotografie con il flash quando la palla è in gioco.

### GIRONE ALL'ITALIANA (Round Robin)

Nel Girone all'italiana (round robin), gli atleti gareggiano tutti contro tutti; ogni singolo partecipante gioca tante partite quanti sono gli avversari, sfidandoli a uno a uno. Al termine di tutte le partite vince chi ha ottenuto il maggior numero di vittorie; se due giocatori hanno lo stesso numero di vittorie, vince chi si è aggiudicato lo scontro diretto. In caso di parità, tra più di 2 giocatori, si deve tenere in considerazione la differenza set ed eventualmente la differenza dei giochi. Vince chi avrà una differenza positiva maggiore. Se ci sarà ancora parità si faranno ulteriori tie-break a 7 punti.

|      | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------|---|---|---|---|---|---|
| name |   |   |   |   |   |   |
| 1    |   |   |   |   |   |   |
| 2    |   |   |   |   |   |   |
| 3    |   |   |   |   |   |   |
| 4    |   |   |   |   |   |   |
| 5    |   |   |   |   |   |   |
| 6    |   |   |   |   |   |   |

Fig.18 - Schema girone all'italiana

### TABELLONI TRADIZIONALI

Nei Tabelloni tradizionali (qui di seguito 2 esempi di tabelloni a 4, e 5 giocatori) l'Atleta avrà la possibilità di giocare, sempre, almeno 2 partite.

Esempio: nel tabellone a 4 giocatori, l'atleta farà il 1° turno e la finale 1°-2° posto oppure la finale 3°-4° posto; in altri tabelloni con più di 4 giocatori qualche atleta potrà fare anche più di 2 partite.

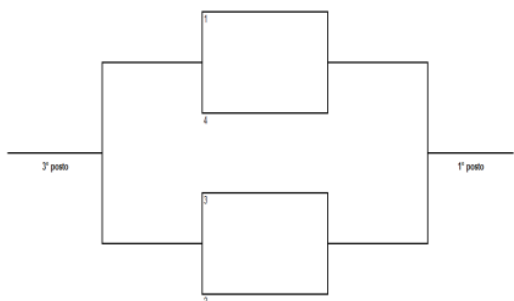


Fig. 19 - Esempio Tabellone a 4 giocatori

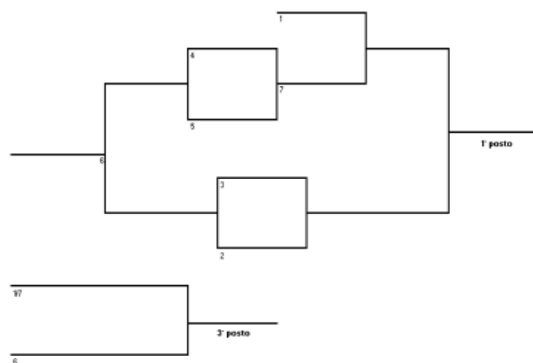


Fig.20 - Esempio Tabellone a 5 giocatori

Il Direttore di Gara, in caso di situazioni straordinarie, potrà apportare modifiche al sistema dei punteggi e al numero di partite da giocare.



### SCHEDA PARTITA (Score Card)

Si consiglia l'utilizzo di appositi moduli per la compilazione dei punteggi delle partite. Qui di seguito è riportato un esempio di scheda (allegato a parte), dove si può, in maniera semplice, seguire il punteggio di una partita e l'avvicinarsi dei giocatori in battuta. Nell'esempio i giocatori si confrontano in una partita con modalità "1 Set a 6 Giochi"; la scheda comprende anche la possibilità di arbitrare una partita con modalità "2 Set a 4 Giochi".

| SCHEDA PARTITA                         |           | TORNEO: XXIX GIOCHI NAZIONALI ESTIVI - VILLASIMIUS |         |
|--|-----------|--|---------|
| Girone / Tabellone: TABELLONE A        |           | Turno: 1° TURNO                                    |         |
| Giocatore/Coppia A: A1 Luca Bianchi A2 |           | Risultato  | 7 (7-2) |
| Giocatore/Coppia B: B1 Carlo Viola B2  |           | Finale   | 6       |
|  |           | Winner   |         |
| A1, A2, B1, B2 = GIOCATORI AL SERVIZIO |           |  |         |
| 1° SET                                 |           |  |         |
| Punti                                  | Glochi    |  |         |
| A1 A2 A                                | 30 40     | gioco  |         |
| B1 B2 B                                | 15 30     | gioco  |         |
| 2° SET                                 |           |  |         |
| Punti                                  | Glochi    |  |         |
| A1 A2 A                                | 15 30 40  | gioco  |         |
| B1 B2 B                                | 15 30 40  | gioco  |         |
| TIE-BREAK                              |           |  |         |
| Punti                                  | Glochi    |  |         |
| A                                      | 7 (7-2)   |  |         |
| B                                      | 6         |  |         |
| SUPER TIE-BREAK                        |           |  |         |
| Punti                                  | Risultato |  |         |
| A                                      |           |  |         |
| B                                      |           |  |         |

Giudice Arbitro: Marco Rossi

Data: 19 - 05 - 2013

Fig.21