



2026

**REGOLAMENTO
UFFICIALE**



REGOLAMENTO UFFICIALE USA PICKLEBALL 2026

EDIZIONE DELLA EUROPEAN PICKLEBALL

FEDERATION

USA Pickleball è stata fondata con lo scopo di promuovere la crescita e l'evoluzione del pickleball a livello nazionale e di definire obiettivi di crescita e riconoscimento a livello mondiale. USA Pickleball ha creato questa Edizione 2026 European Pickleball Federation per favorire la crescita e lo sviluppo del pickleball tra tutti i giocatori.

USA Pickleball ha pubblicato il primo regolamento ufficiale nel marzo 1984.

Lo scopo del Regolamento è fornire ai giocatori di pickleball le regole necessarie per il gioco ricreativo, sociale, organizzato in campionati (*league*) e in tornei. La Parte I e la Parte II di questo regolamento si applicano a tutte le forme di gioco, sia standard sia di torneo. La Parte III modifica le regole del gioco standard contenute nella Parte II e si riferisce allo svolgimento dei Tornei ufficiali (*sanctioned tournaments*). La Parte IV disciplina il gioco standard e di torneo, per i giocatori con disabilità, apportando modifiche alle Parti II e III. I tornei ufficiali consentono ai giocatori di ottenere una classifica (*rating*) a livello nazionale o internazionale.

I tornei non ufficiali (*non-sanctioned*) possono utilizzare il presente Regolamento come riferimento, applicandolo con flessibilità per venire incontro alle abilità, all'età e alla varietà dei giocatori. Si raccomanda che i tornei non ufficiali seguano questo Regolamento al fine di prevenire fraintendimenti nei giocatori in competizioni successive.

USA Pickleball e le nazioni partner all'interno di EPF incoraggiano con entusiasmo i tornei non ufficiali per promuovere la conoscenza e la crescita di questo sport, nonché lo sviluppo delle abilità, divertendosi giocando a pickleball.

Le presenti regole non subiranno modifiche in assenza di un giustificato motivo. Commenti e opinioni sono sempre graditi. Per qualsiasi chiarimento in merito ai regolamenti, consultare:



USA Pickleball

Sito web: usapickleball.org

2010©; revisione 2026© Tutti i diritti riservati. Qualsiasi diffusione, distribuzione, pubblicazione o riproduzione del presente Regolamento senza l'espresso consenso scritto della USA Pickleball Association è severamente vietata.

Il logo della USA Pickleball Association è un marchio registrato e qualsiasi utilizzo, in qualsiasi forma, è vietato senza la preventiva autorizzazione scritta da parte dell'organizzazione.

Il logo della European Pickleball Federation è un marchio registrato e qualsiasi utilizzo, in qualsiasi forma, è vietato senza la preventiva autorizzazione scritta da parte dell'organizzazione.

SOMMARIO

Parte I Introduzione al Pickleball

Sezione 1	Il Gioco	1
Sezione 2	Definizioni	3
Sezione 3	Il campo e l'attrezzatura.....	7

Parte II Regole Generali

Sezione 4	Il punteggio	13
Sezione 5	Posizioni dei giocatori e ordine di servizio ..	14
Sezione 6	Prontezza dei giocatori e annuncio del punteggio.....	17
Sezione 7	Il servizio	20
Sezione 8	Chiamate di linea.....	23
Sezione 9	Palle morte, falli e ostacoli.....	26
Sezione 10	Situazioni di gioco	28
Sezione 11	Infrazioni della zona di non-volée.....	31
Sezione 12	Il paddle durante il gioco.....	32
Sezione 13	La rete e il sistema di supporto durante il gioco.....	33
Sezione 14	Varianti al pickleball standard	36

Parte III Gioco nei Tornei

Sezione 15	Tipologie di torneo e opzioni di punteggio	38
Sezione 16	Responsabilità del Direttore del Torneo....	43
Sezione 17	Responsabilità dell'arbitro	45
Sezione 18	Adempimenti preliminari dei giocatori	48
Sezione 19	Chiamate di linea nei tornei	50
Sezione 20	Situazioni di gioco nei tornei.....	53

Sezione 21	Time-out e sospensioni di gioco	58
Sezione 22	Condotta antisportiva e relative sanzioni .	63
Sezione 23	Ritiri e Rinunce.....	69
Sezione 24	Incontri non arbitrati di torneo	71

Parte IV Regole per il gioco inclusivo

Sezione 25	Gioco in carrozzina, gioco in piedi con necessità adattive e gioco ibrido in doppio	73
Appendice A	Falli e Replay	81
Appendice B	Priorità e Principi Guida del Regolamento	87

Indice		89
--------	--	----

Parte I Introduzione al Pickleball

Sezione 1

Il Gioco

Il pickleball è uno sport che combina elementi del badminton, del tennistavolo e del tennis. Si gioca utilizzando una speciale palla perforata su un campo di 6,10 per 13,41 metri (20 per 44 piedi), separato da una rete simile a quella del tennis. Il campo è suddiviso, su ciascun lato della rete, in riquadri di servizio, destro e sinistro, e in una zona di non-volée ([Figura 3.1](#)). Il pickleball può essere giocato in singolare o in doppio.

Nel pickleball standard la palla deve essere servita in diagonale, al di là della rete, nel riquadro di servizio del campo avversario, utilizzando un movimento conforme alle regole. Il gioco prosegue con scambi da una parte all'altra della rete fino a quando un giocatore non riesce a rinviare la palla in conformità alle regole.

Nel pickleball standard si utilizza un sistema di punteggio in cui i punti vengono segnati esclusivamente quando la squadra al servizio vince lo scambio. Il battitore alterna i riquadri di servizio e continua a servire fino a quando perde uno scambio (commette un fallo). Generalmente, il game è vinto dal giocatore o dalla squadra che per prima raggiunge 11 punti con un margine di almeno 2 punti.

Il Rally scoring è stato approvato in via provvisoria come modalità opzionale ([Regola 14.A](#)): la squadra che vince lo scambio ottiene un punto. Il Mini-singolare ([Regola 14.B](#)) è una variante del singolare standard che si gioca su metà del campo.

Caratteristiche Distintive

Regola dei Due Rimbalzi. Dopo il servizio, il ribattitore deve lasciare che la palla rimbalzi prima di effettuare il primo colpo di risposta; anche la squadra al servizio deve lasciare che la palla rimbalzi prima di effettuare il proprio primo colpo di risposta.

Zona di Non-Volée. La zona di non-volée è l'area che si estende per 2,13 metri (7 piedi) da ciascun lato della rete, all'interno di questa zona non è consentito colpire la palla al volo prima che questa abbia rimbalzato.

Gioco in carrozzina e adattato. I giocatori in carrozzina e i giocatori con specifiche disabilità possono colpire la palla dopo che questa abbia effettuato due rimbalzi. Il primo rimbalzo deve avvenire all'interno del campo, mentre il secondo può avvenire ovunque sulla superficie di gioco.

Principi Fondamentali

Il pickleball è un gioco che richiede cooperazione e correttezza tra i giocatori. Il fair play, inteso come la concessione all'avversario del beneficio del dubbio, è essenziale per preservare i principi fondamentali del gioco, basati su divertimento e competizione.

- Tutti i punti giocati hanno lo stesso valore, indipendentemente dalla loro rilevanza: il primo punto dell'incontro è importante tanto quanto il match point.
- Nel doppio, ciascun partner può effettuare le chiamate, in particolare le chiamate di linea.
- Le chiamate devono essere tempestive per garantire il fair play ed evitare che i giocatori facciano chiamate in ritardo a proprio vantaggio.
- I giocatori si impegnano per collaborare a fronte di situazioni non contemplate dal Regolamento. Le controversie possono essere risolte richiedendo l'intervento di un arbitro, accettando l'esito dello scambio oppure, in casi estremi, con la ripetizione del punto.
- Le regole tengono conto, ove possibile, delle esigenze dei giocatori con differenti necessità adattive.
- I giocatori evitano di indossare abbigliamento di colore simile alla palla.
- I giocatori non dovrebbero mettere in discussione o commentare le chiamate dell'avversario, tranne che attraverso un appello all'arbitro.

Sezione 2

Definizioni

Accompagnata (Carry). Palla colpita in modo tale che non rimbalza via dal paddle, ma viene trascinata lungo la sua superficie.

Adattamenti dell'impugnatura (Paddle Grip Adjustments). Dispositivi non meccanici che modificano la dimensione dell'impugnatura o stabilizzano la mano del giocatore su di essa.

Allontanamento (Expulsion). Divieto di permanenza di un giocatore nella sede di gara a seguito di una violazione comportamentale grave o lesiva.

Area di Battuta (Serving Area). Area dietro la linea di fondo su entrambi i lati del campo (vedi Regola [3.A.4.g](#) per le specifiche).

Atto del colpo al volo (Volleying, Act of). L'atto del colpo al volo ha inizio quando la palla viene colpita prima che rimbalzi (ossia al volo) e termina quando il movimento di accompagnamento del colpo (ossia l'inerzia- *momentum*) termina.

Avvertimento Tecnico (Technical Warning). Richiamo disciplinare assegnato per comportamenti o azioni antisportive di minore entità.

Avvertimento verbale (Verbal Warning). Richiamo non punitivo per comportamenti antisportivi di minore entità, generalmente assegnato prima di un avvertimento tecnico o un fallo tecnico per tale comportamento.

Battitore (Server). Giocatore che inizia lo scambio servendo la palla.

Battitore iniziale (Doppio) - (Starting Server - Doubles). Per ciascuna squadra di doppio, il giocatore designato a servire per primo all'inizio di un game.

Cambio palla (Side Out). Assegnazione del servizio all'avversario dopo che il giocatore nel singolare, o la squadra di doppio, ha perso il servizio.

Campo (Court). Area di gioco all'interno dei limiti esterni delle linee di fondo e delle linee laterali.

Chiamata di linea (Line Call). Segnale verbale o visivo con cui si comunica che una palla in gioco non è caduta nell'area di campo corretta.

Distrazione (Distraction). Azioni fisiche compiute da un giocatore che non sono tipiche del gioco e che interferiscono con la capacità o la concentrazione

dell'avversario nel colpire la palla. A titolo esemplificativo e non esaustivo: emettere rumori forti, battere i piedi, agitare il paddle in modo irregolare.

Doppio rimbalzo (*Double Bounce*). Situazione in cui la palla rimbalza due volte in una metà campo prima di essere rinviata.

Doppio tocco (*Double Hit*). Situazione in cui la palla viene colpita due volte prima che venga rinviata.

Esclusione (*Ejection*). Rimozione di un giocatore dal torneo a seguito di una violazione comportamentale grave o lesiva.

Estensione immaginaria (*Imaginary Extension*). Prolungamento ideale di una linea oltre il suo punto finale, come se proseguisse anche se non è tracciata o presente.

Fallo (*Fault*). Violazione del Regolamento che comporta una palla morta e la perdita dello scambio.

Fallo tecnico (*Technical Foul*). Penalità di un punto assegnata per comportamenti o azioni gravemente antisportive.

Forfait - Perdita a tavolino (*Forfeit*). Assegnazione di un game o dell'incontro al giocatore o squadra avversaria a seguito di una violazione delle regole.

Gruppo arbitrale (*Officiating team*). Personale sotto la guida del Responsabile degli arbitri del Torneo (*Head Referee*) presente sulla superficie di gioco o al di fuori di essa. Comprende: Arbitro principale (*Lead Referee*), Secondo Arbitro (*Second Referee*), Arbitro per il monitoraggio (*Tracking Referee*), Arbitro per la revisione video (*Video Replay Referee*), Giudici di linea (*Line Judges*).

Inerzia (*Momentum*). Proprietà di un corpo in movimento che fa sì che il giocatore continui il proprio movimento dopo aver colpito la palla. L'atto della volée genera un'inerzia (*momentum*) che termina quando il giocatore ritrova il suo equilibrio e controllo del movimento o smette di avanzare verso la zona di non-volée.

Istruzioni esterne (*Coaching*). Comunicazione di informazioni (incluse quelle verbali, non verbali ed elettroniche) provenienti da persona diversa dal partner di doppio, che i giocatori possono utilizzare a proprio vantaggio o per evitare una violazione del regolamento.

Oggetto permanente (*Permanent Object*). Qualsiasi oggetto presente sul campo, sopra di esso o nelle sue vicinanze che possa interferire con il gioco. A titolo esemplificativo e non esaustivo: soffitti, muri, recinzioni, impianti di illuminazione, pali della rete (comprese ruote, bracci e basi ad essa collegate). Cavi o corde della rete posizionate sulla sommità del palo, e altre strutture di sostegno della rete. Sono inoltre considerati oggetti permanenti: tribune e posti a sedere per spettatori, l'arbitro, i giudici di linea, gli spettatori quando nelle loro posizioni loro assegnate e tutti gli altri oggetti presenti intorno e sopra il campo.

Ostacolo (*Hinder*). Qualsiasi elemento o evento transitorio, non causato da un giocatore, che influisca negativamente sul gioco. A titolo esemplificativo e non esaustivo: palle estranee allo scambio, insetti volanti, sostanze estranee, giocatori o ufficiali di gara presenti su un altro campo che abbiano compromesso la capacità di un giocatore di effettuare un colpo (gli oggetti permanenti non sono considerati ostacoli).

Palla in gioco (*Ball in Play*). Periodo durante il quale si svolge uno scambio, inizia quando la palla viene colpita per effettuare il servizio e termina quando la palla diventa morta.

Palla morta (*Dead Ball*). Una palla che non è più in gioco.

Palla viva (*Live Ball*). Periodo che va dall'inizio della chiamata del punteggio fino a quando la palla diventa morta.

Piano della rete (*Plane of the Net*). Il piano verticale allineato con la rete che si estende sopra, sotto e su entrambi i lati della rete.

Primo battitore (*Doppio*) - *First Server (Doubles)*. Giocatore che nel doppio, dopo un cambio palla, inizia il turno di servizio dall'area di battuta destra.

Replay. La ripetizione dello scambio senza l'assegnazione di un punto né il cambio del battitore.

Ribattitore (*Receiver*). Giocatore che risponde al servizio.

Riquadro di servizio (*Service Court*). Area del campo situata su ciascun lato della linea centrale, esclusa la zona di non-volée (vedi Regola 3.A.4.f per le specifiche).

Ritiro (*Retirement*). Decisione di un giocatore nel singolare, o di una coppia nel doppio, di interrompere la partecipazione a un incontro in corso.

Rinuncia (*Withdrawal*). Decisione di un giocatore nel singolare, o di una squadra nel doppio, di essere escluso da tutte le successive fasi di uno specifico tabellone.

Scambio (*Rally*). Fase di gioco continua che ha inizio quando la palla viene colpita per effettuare il servizio e termina quando la palla diventa morta.

Secondo battitore (*Second Server*). Partner di doppio del Primo battitore. Il Secondo battitore serve dopo che il primo ha perso il servizio.

Secondo servizio - Doppio - (*Second Serve - Doubles*). Termine che indica la situazione di servizio dopo che il Primo battitore ha perso il servizio.

Servizio (*Serve*). Colpo iniziale alla palla effettuato con il paddle che dà inizio allo scambio.

Servizio a rimbalzo (*Drop Serve*). Servizio eseguito lasciando cadere la palla e colpendola con il paddle dopo che la palla ha rimbalzato sulla superficie di gioco.

Servizio al volo (*Volley Serve*). Servizio effettuato colpendo la palla prima che rimbalzi sulla superficie di gioco.

Superficie di gioco (*Playing Surface*). Il campo e l'area circostante il campo destinata al gioco.

Testa del paddle (*Paddle Head*). Il paddle (racchetta), escluso il manico.

Volgarità (*Profanity*). Parole, frasi o gesti comunemente considerati volgari o inappropriati in pubblico o in presenza di bambini. Rientrano tipicamente in questa categoria le espressioni utilizzate come imprecazioni o rafforzativi verbali.

Volée (*Volley*). Colpo alla palla prima che questa rimbalzi.

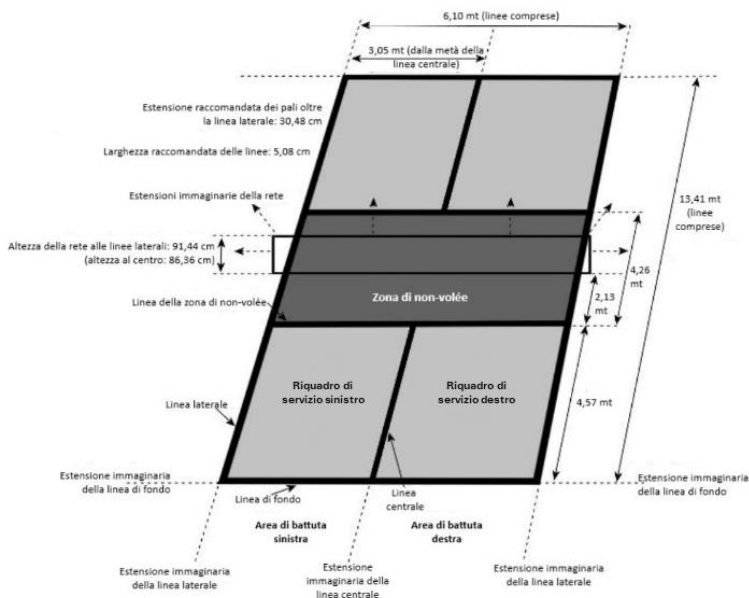
Zona di Non-Volée (*Non-Volley Zone*). Area del campo di 7 per 20 ft (2,13 per 6,10 m) da ciascun lato della rete all'interno della quale ai giocatori non è consentito effettuare colpi al volo (vedi Regola [3.A.4.c](#) per le specifiche).

Sezione 3

Il campo e l'attrezzatura

3.A Specifiche del campo (Court Specifications). Le dimensioni e le misure del campo da pickleball standard sono illustrate nella Figura 3.1.

Figura 3.1: Specifiche del campo



- 3.A.1 Dimensioni del campo (Court Dimensions).** Il campo deve avere forma rettangolare, con una larghezza di 6,10 metri (20 ft) e una lunghezza di 13,41 metri (44 ft), sia per il singolare sia per il doppio (vedi [Figura 3.1](#)).
- 3.A.2 Misure del campo (Court Measurements).** Le misure del campo devono essere effettuate includendo il bordo esterno delle linee perimetrali e delle linee della zona di non-volée.
- 3.A.3 Superficie di gioco (Playing Surface).** L'area minima della superficie di gioco è di 9,14 metri di larghezza e 18,29 di lunghezza (30 per 60 ft). Ulteriori raccomandazioni relative alle dimensioni della superficie di gioco sono:

Campi	Larghezza - metri (piedi)	Lunghezza - metri (piedi)
Nuova costruzione	10,36 m (34 ft)	19,5 m (64 ft)
Campo per tornei	10,36 m (34 ft)	19,5 m (64 ft)
Campo Centrale	15,24 m (50 ft)	24,38 m (80 ft)

3.A.4 Linee e aree (*Lines and Areas*). Le linee e le aree del campo da pickleball standard sono descritte dalle Regole da [3.A.4.a](#) a [3.A.4.g](#) (vedi [Figura 3.1](#)).

3.A.4.a Linee di fondo (*Baselines*). Le linee parallele alla rete situate a ciascuna estremità del campo.

3.A.4.b Linee laterali (*Sidelines*). Le due linee che delimitano il campo perpendicolari alla rete e alle linee di fondo.

3.A.4.c Zona di non-volée (*Non-Volley Zone*). L'area di 2,13 per 6,10 metri (7 per 20 ft) adiacente a ciascun lato della rete. Le linee della zona di non-volée sono parallele alla rete e distano 2,13 metri (7 ft) da essa su ciascun lato, tra le due linee laterali. Tutte le linee che delimitano la zona di non-volée ne fanno parte integrante. La zona di non-volée è bidimensionale e non si estende al di sopra della superficie di gioco.

3.A.4.d Linea centrale (*Centerline*). La linea tracciata al centro del campo, su ciascun lato, che si estende dalla linea della zona di non-volée fino alla linea di fondo. La linea centrale separa il riquadro di servizio destro da quello sinistro.

3.A.4.e Dimensioni e colore delle linee (*Line Size and Color*). Tutte le linee devono avere una larghezza di 5,08 cm (2 in) ed essere dello stesso colore, che sia in netto contrasto con il colore della superficie di gioco e del campo.

3.A.4.f Riquadri di servizio (*Service Courts*). Le aree situate su ciascuna estremità del campo comprese tra la zona di non-volée e la linea di fondo, su entrambi i lati della linea centrale. I riquadri di servizio destro e sinistro sono delimitati da - e includono - le rispettive linee di fondo, laterale e la linea centrale.

3.A.4.g Aree di battuta (*Serving Areas*). Le aree situate dietro la linea di fondo a ciascuna estremità del campo. Le aree di battuta destra e sinistra sono delimitate da - e includono - le estensioni immaginarie delle rispettive linee laterali e della linea centrale.

3.B Specifiche della rete (*Net Specifications*). I requisiti relativi alla rete e agli elementi connessi sono definiti dalle Regole da 3.B.1 a 3.B.7.

3.B.1 Materiale (*Material*). La rete può essere realizzata con qualsiasi materiale a rete che non consenta il passaggio della palla attraverso di essa.

3.B.2 Pali (*Posts*). La distanza tra i pali della rete, misurata dall'interno di un palo all'interno dell'altro, deve essere di 6,71 m +/- 2,54 cm (22 ft +/- 1,0 in). Il diametro massimo dei pali è di 7,62 cm (3 in).

3.B.3 Dimensioni (*Size*). La lunghezza della rete, misurata da un palo e all'altro, è di almeno 6,63 m (21 ft e 9 in). L'altezza della rete, misurata dal bordo inferiore a quello superiore, è di almeno 76,2 cm (30 in).

3.B.4 Bordo (*Edging*). La parte superiore della rete deve essere rifinita con un bordo in nastro bianco largo 5,08 cm (2 in), applicato sopra una corda o un cavo che scorre all'interno del bordo stesso. Il nastro deve poggiare sulla corda o sul cavo.

3.B.5 Cinghia centrale (*Center Strap*). Una cinghia può essere posizionata al centro della rete (centrata a 3.05 m, pari a 10 ft, dal bordo esterno delle linee laterali) per consentire la regolazione dell'altezza centrale della rete.

3.B.6 Altezza della rete alle linee laterali (*Sideline Net Height*). Il bordo superiore della rete deve trovarsi a 91,44 cm +/- 0,64 cm (36 in +/- 0,25 in) dalla superficie di gioco nel punto in cui la rete interseca il bordo esterno delle linee laterali (vedi [Figura 3.1](#)).

3.B.7 Altezza della rete al centro (*Center Net Height*). Il bordo superiore della rete deve trovarsi a 86,36 cm +/- 0,64 cm (34 in +/- 0,25 in) dalla superficie di gioco nel punto centrale del campo. Qualora sia presente una cinghia centrale, deve essere inclusa nella misurazione dell'altezza al centro (vedi [Figura 3.1](#)).

3.C Specifiche della palla (*Ball Specifications*). I requisiti relativi alla palla sono definiti dalle Regole da 3.C.1 a 3.C.5. L'elenco completo delle palle approvate è pubblicato sul sito ufficiale [USA Pickleball](#).

- 3.C.1 Utilizzo (*Usage*).** Tutte le palle approvate sono idonee per il gioco sia al coperto sia all'aperto (vedi [Figura 3.2](#)).
- 3.C.2 Progettazione (*Design*).** La progettazione della palla deve essere approvata da USA Pickleball come specificato nel Manuale per l'attrezzatura standard disponibile sul sito [USA Pickleball](#).
- 3.C.3 Colore (*Color*).** La palla deve essere di colore uniforme, fatta eccezione per le marcature identificative. I colori possono variare.
- 3.C.4 Identificativo del marchio (*Brand Identification*).** La palla deve riportare sulla superficie il nome o il logo del produttore o del fornitore, stampato o in rilievo.
- 3.C.5 Costruzione (*Construction*).** La palla deve essere realizzata in materiale resistente, stampata con una superficie liscia e priva di irregolarità. È ammessa la presenza di una lieve nervatura lungo la linea di giunzione, purché non incida in modo significativo sulle caratteristiche di volo della palla (vedi [Figura 3.2](#)).



La palla con fori più grandi, a sinistra nell'immagine, è comunemente utilizzata per il gioco al coperto (*indoor*). La palla con fori più piccoli, a destra, è comunemente utilizzata per il gioco all'aperto (*outdoor*).

Figure 3.2: Palle approvate - Esempi

- 3.D Specifiche del paddle (*Paddle Specifications*).** I requisiti dei paddle (racchette) sono definiti dalle Regole da 3.D.1 a 3.D.7. L'elenco completo dei paddle approvati è disponibile nella Lista dei paddle approvati disponibile sul sito [USA Pickleball Approved Paddle List](#).
- 3.D.1 Identificazione del Marchio e del Modello (*Brand and Model Identification*).** Il produttore deve apporre in modo chiaramente visibile sul paddle il marchio e il nome o il numero del modello,

nonché il marchio o la dicitura “USA Pickleball Approved”. I paddle prodotti prima dell’introduzione dell’obbligo di tale requisito possono essere utilizzati nei tornei ufficiali (*sanctioned*) solo se presenti nella Lista dei paddle approvati da USA Pickleball.

- 3.D.2 Dimensioni (*Dimensions*).** La somma della lunghezza e della larghezza del paddle, inclusa eventuale protezione perimetrale (*edge guard*) e tappo del manico (*butt cap*), non deve superare i 60,96 cm (24 in). La lunghezza del paddle non deve superare i 43,18 cm (17 in). Non è previsto alcun limite allo spessore del paddle.
- 3.D.3 Peso (*Weight*).** Non è previsto alcun limite al peso del paddle.
- 3.D.4 Materiale (*Material*).** Il paddle deve essere realizzato con materiali ritenuti sicuri e non proibiti da queste regole. I paddle devono essere realizzati con materiali rigidi e non comprimibili che soddisfino i criteri specificati nel Manuale per l’attrezzatura standard disponibile sul sito [USA Pickleball Equipment](#).
- 3.D.5 Caratteristiche della superficie non consentite (*Prohibited Surface Features*).** La superficie di impatto del paddle non deve presentare:
- 3.D.5.a** Fori, crepe, delaminazioni o rientranze che alterino l’integrità del rivestimento (*skin*) o della superficie del paddle.
 - 3.D.5.b** Superficie eccessivamente ruvida.
 - 3.D.5.c** Caratteristiche simili alla carta vetrata.
 - 3.D.5.d** Gomma naturale o sintetica.
 - 3.D.5.e** Parti mobili che possano aumentare il moto della testa del paddle.
 - 3.D.5.f** Rivestimenti o vernici antiscivolo, vernici addizionate con sabbia, gomma, composti vinilici o qualunque materiale che incrementi la rotazione della palla.
 - 3.D.5.g** Qualsiasi altro oggetto o caratteristica che consenta al giocatore di imprimere una rotazione eccessiva alla palla.
 - 3.D.5.h** Qualsiasi finitura riflettente che potrebbe influire negativamente sulla visione dei giocatori avversari.
- 3.D.6 Modifiche Consentite (*Allowable Alterations*).** I paddle modificati devono continuare a soddisfare tutte le specifiche. Le uniche modifiche o aggiunte consentite da parte del giocatore a un paddle prodotto commercialmente, così come certificato, sono:

- 3.D.6.a** Aggiunta o sostituzione del nastro di protezione lungo il bordo del paddle (vedi [Regola 3.D.7](#)).
- 3.D.6.b** Aggiunta di nastro zavorrato (vedi [Regola 3.D.7](#)).
- 3.D.6.c** Aggiunta o rimozione di pesi all'interno di un sistema di pesi integrato dal produttore originale (*OEM: Original Equipment Manufacturer*).
- 3.D.6.d** Sostituzione delle impugnature intercambiabili del produttore originale (*OEM*).
- 3.D.6.e** Sostituzione delle superfici di impatto intercambiabili del produttore originale (*OEM*).
- 3.D.6.f** Applicazione di adesivi con il nome o di altri contrassegni identificativi sulla superficie del paddle (vedi [Regola 3.D.7](#)).
- 3.D.6.g** Modifica della dimensione dell'impugnatura tramite l'utilizzo di inserti.
- 3.D.6.h** Aggiunta o sostituzione del rivestimento dell'impugnatura.
- 3.D.6.i** Annotazioni manoscritte a penna sulla superficie del paddle per soli fini identificativi (nome, firma, telefono, indirizzo e-mail), o un autografo. Non sono consentite grafiche applicate successivamente su un paddle di produzione commerciale.

3.D.7 Adesivi e Nastro (*Decals and Tape*). Gli adesivi e il nastro applicati sulla superficie del paddle non devono eccedere 2,54 cm (1 in) al di sopra dell'estremità superiore dell'impugnatura né 1,27 cm (0,5 in) verso l'interno del bordo esterno del paddle oppure, se è presente un bordo protettivo, 1,27 cm (0,5 in) all'interno di esso.

Parte II Regole Generali

La Parte II (Sezioni 4–14) disciplina il gioco standard del pickleball. La Sezione 14 definisce i possibili formati alternativi rispetto al gioco standard.

Per ulteriori regole applicabili al gioco nei tornei, si veda la [Parte III](#).

Per ulteriori regole applicabili ai giocatori con condizioni fisiche limitanti, si veda la [Parte IV](#).

Sezione 4

Il punteggio

- 4.A Punteggio standard.** Un punto viene segnato servendo la palla e vincendo lo scambio (vedi [Regola 14.A.2](#) per l'opzione Rally scoring).
- 4.B Vittoria del game.** Il primo giocatore nel singolare o la prima squadra di doppio che segna il punto decisivo, si aggiudica il game.

Sezione 5

Posizioni dei giocatori e ordine di servizio

- 5.A Singolare.** Le posizioni corrette del battitore e del ribattitore sono determinate dal punteggio del battitore.
- 5.A.1 Posizione del battitore.** Quando il punteggio del battitore è uguale a zero o è pari il servizio deve essere eseguito dall'area di battuta destra e ricevuto nel riquadro di servizio destro dell'avversario. Quando il punteggio del battitore è dispari, il servizio deve essere eseguito dall'area di battuta sinistra e ricevuto nel riquadro di servizio sinistro dell'avversario (vedi [Regola 14.B.2](#) per il mini-singolare).
 - 5.A.2 Mantenimento del servizio.** Il giocatore continua a servire, alternando le aree di battuta destra e sinistra dopo ogni punto vinto, finché non perde uno scambio.
 - 5.A.3 Cambio palla (*Side Out*).** Il cambio palla si verifica quando il battitore perde uno scambio.
- 5.B Doppio.** Prima che venga dichiarato il cambio palla, entrambi i giocatori della squadra servono. Fa eccezione l'inizio di ogni game, in cui il Battitore iniziale (*Starting Server*) servirà in qualità di Secondo battitore (*Second Server*) prima che venga dichiarato il cambio palla.
- 5.B.1 Battitore e ribattitore corretti.** In ogni scambio, il battitore corretto deve servire dall'area di battuta corretta, e il ribattitore corretto deve ricevere il servizio (vedi [Regola 14.B](#) per il Rally scoring).
 - 5.B.2 Individuazione del primo e del secondo battitore.** Ad ogni cambio palla, il servizio inizia con il giocatore correttamente posizionato sul lato destro in base al punteggio della propria squadra. Per quel turno di servizio, tale giocatore è designato come Primo battitore (*First server*) e il suo compagno come Secondo battitore (*Second server*). All'inizio di ciascun game, per il primo turno di servizio di quel game, il Battitore iniziale della squadra che serve è indicato come Secondo battitore.
 - 5.B.3 Posizioni corrette di battuta e ricezione.** In ogni scambio, le posizioni corrette del battitore e del ribattitore sono determinate dal punteggio della rispettiva squadra. Quando il battitore iniziale è al servizio o in ricezione, la sua posizione corretta è sul lato destro del campo se il punteggio della sua squadra è zero o è pari,

mentre sarà sul lato sinistro quando tale punteggio è dispari. Quando il partner del battitore iniziale è al servizio o in ricezione, la sua posizione corretta è sul lato sinistro del campo se il punteggio della squadra è zero o è pari, mentre sarà sul lato destro quando tale punteggio è dispari.

5.B.4 Posizioni dei giocatori durante gli scambi. Tranne che al momento in cui si trovano a servire o a ricevere il servizio, non ci sono restrizioni sulla posizione dei giocatori, in campo o fuori da esso, purché si trovino dal proprio lato della rete mentre la palla è viva, tranne quando un giocatore attraversa il piano della rete come consentito dalla [Regola 13.I](#).

5.B.5 Durata del turno del Primo battitore. Il Primo battitore serve, alternando le aree di battuta destra e sinistra ad ogni punto vinto, fino a quando la squadra al servizio perde uno scambio. Il servizio passa allora al Secondo battitore.

5.B.6 Durata del turno del Secondo battitore. Il Secondo battitore serve, alternando le aree di battuta, destra e sinistra ad ogni punto vinto, fino a quando la squadra al servizio perde uno scambio, a cui fa seguito un cambio palla.

5.C Richieste relative al battitore, al ribattitore e alle posizioni. Prima che la palla sia colpita per effettuare il servizio, un giocatore può chiedere agli avversari chi sia il battitore o il ribattitore corretto oppure se i giocatori siano nelle posizioni corrette. L'avversario deve rispondere con le informazioni appropriate.

5.C.1 Segnalazione di un errore di giocatore o di posizione durante lo scambio. Qualsiasi giocatore può interrompere uno scambio per contestare un battitore errato, un ribattitore errato o una posizione errata del giocatore.

5.C.1.a Replay – Contestazione corretta. Se il battitore corretto o il ribattitore corretto non si trovano nella posizione corretta al momento della chiamata del punteggio, e un giocatore interrompe lo scambio per segnalare correttamente l'errore di giocatore o di posizione, lo scambio deve essere ripetuto.

5.C.1.b Fallo – Contestazione errata. Quando un giocatore interrompe uno scambio e segnala erroneamente un errore di giocatore o di posizione, è fallo a carico del giocatore che ha interrotto lo scambio.

5.C.1.c Fallo – Ribattitore errato. Se, nel momento in cui il punteggio viene chiamato, il battitore corretto e il ribattitore corretto si trovano nelle posizioni corrette, è fallo a carico del giocatore che risponde al servizio non essendo il ribattitore corretto. Il fallo può essere chiamato anche dopo che lo scambio si è concluso, ma deve essere chiamato prima del servizio successivo.

5.C.2 Errore di giocatore o di posizione individuato dopo lo scambio. Se, nel momento in cui il punteggio viene annunciato, il battitore corretto e il ribattitore corretto non si trovano nelle posizioni corrette, ma lo scambio si è concluso, il risultato dello scambio rimane valido.

Sezione 6

Prontezza dei giocatori e annuncio del punteggio

- 6.A Prontezza dei giocatori.** Prima dell'inizio della chiamata del punteggio, qualsiasi giocatore può segnalare di non essere pronto a riprendere il gioco.
- 6.A.1 Segnali di «Non pronto».** I giocatori devono utilizzare uno dei seguenti segnali per indicare lo stato di «non pronto»: 1. Alzare il paddle sopra la testa; 2. Alzare la mano che non tiene il paddle sopra la testa; 3. Voltare completamente le spalle alla rete.
- 6.A.2 Segnali non validi di «Non pronto».** Successivamente all'inizio della chiamata del punteggio, i segnali di «Non pronto» non sono validi mentre la palla è viva, tranne che per segnalare un ostacolo (*hinder*).
- 6.B Annuncio del punteggio.** Il punteggio non deve essere annunciato finché il battitore e il ribattitore non sono (o dovrebbero essere) in posizione e tutti i giocatori non sono (o dovrebbero essere) pronti a giocare. Di norma l'annuncio del punteggio spetta al battitore.
- 6.B.1 Singolare.** Nel singolare, il punteggio deve essere annunciato con due numeri: il punteggio del battitore e poi quello del ribattitore. All'inizio di ogni game il punteggio sarà annunciato come «zero – zero».
- 6.B.2 Doppio.** Nel doppio, il punteggio deve essere annunciato con tre numeri: il punteggio della squadra al servizio, poi quello della squadra in ricezione e infine il numero del giocatore al servizio. All'inizio di ogni game, il punteggio sarà annunciato come «zero – zero – due».
- 6.B.2.a Annuncio del punteggio da parte del partner (Doppio).** Se il battitore non è in grado di annunciare il punteggio, il compagno di squadra può farlo al suo posto. Lo stesso giocatore dovrà annunciare il punteggio per l'intera durata del game, salvo compromissione della voce.
- 6.C Tempistica del servizio.** Il punteggio completo deve essere annunciato prima che il battitore colpisca la palla per servire.

- 6.C.1 Fallo – Servizio anticipato.** Se il battitore colpisce la palla per servire mentre è in corso l’annuncio del punteggio, è fallo a carico del battitore.
- 6.D Regola dei 10 secondi.** Il battitore deve servire la palla entro 10 secondi dal completamento dell’annuncio del punteggio.
- 6.D.1 Fallo – Violazione dei 10 secondi.** Se il battitore non serve entro 10 secondi dal completamento dell’annuncio del punteggio, è fallo a suo carico.
- 6.D.2 Replay – Riposizionamento dei giocatori.** Se la squadra al servizio cambia area di battuta dopo che il punteggio è stato annunciato, il battitore deve consentire a tutti i giocatori di riposizionarsi; il punteggio deve essere annunciato nuovamente per riavviare il conteggio dei 10 secondi.
- 6.E Segnali di interruzione del gioco.** Una volta iniziato l’annuncio del punteggio, segnali verbali di arresto del gioco, quali «fermi» o «aspetta», saranno riconosciuti.
- 6.E.1 Richieste relative al punteggio.** Prima che la palla sia colpita per effettuare servizio, un giocatore può chiedere il punteggio corretto all’avversario. Questi deve rispondere con informazioni appropriate.
- 6.F Contestazione dell’annuncio del punteggio.** Un giocatore può interrompere uno scambio per chiedere una rettifica del punteggio prima che la palla sia colpita per la risposta al servizio e prima che la palla diventi morta.
- 6.F.1 Replay – Annuncio errato del punteggio.** Se è stato annunciato un punteggio errato, e lo scambio è interrotto prima che sia avvenuta la risposta al servizio e prima che la palla sia diventata morta, lo scambio deve essere ripetuto con l’annuncio del punteggio corretto.
- 6.F.2 Fallo – Annuncio corretto del punteggio.** Se un giocatore interrompe uno scambio per contestare un annuncio corretto del punteggio, è fallo a carico del giocatore che ha interrotto lo scambio.
- 6.F.3 Fallo – Contestazione tardiva dell’annuncio del punteggio.** Se un giocatore interrompe uno scambio per chiedere una correzione del punteggio dopo che la palla è stata colpita per effettuare la

risposta al servizio, è fallo a carico del giocatore che ha interrotto lo scambio.

- 6.F.4 Punteggio errato rilevato dopo lo scambio.** Se è stato annunciato un punteggio errato, e lo scambio si è concluso, il risultato dello scambio rimane valido; il punteggio deve essere corretto prima del servizio successivo.

Sezione 7

Il servizio

7.A Posizionamento del battitore. Nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il servizio, il battitore deve rispettare le Regole 7.A.1, 7.A.2 e 7.A.3.

7.A.1 Contatto con la superficie di gioco. Nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il servizio, almeno uno dei piedi del battitore deve essere in contatto con l'area di battuta corretta.

7.A.1.a Fallo – Battitore non a contatto con la superficie di gioco. Se entrambi i piedi del battitore sono sollevati dalla superficie di gioco nel momento in cui colpisce la palla per effettuare il servizio, è fallo a carico del battitore.

7.A.2 Battitore fuori dal campo. Nessuno dei piedi del battitore può essere in contatto con il campo nel momento in cui colpisce la palla per effettuare il servizio.

7.A.2.a Fallo – Battitore in contatto con il campo. Se, nel momento in cui colpisce la palla per servire, un piede del battitore è in contatto con il campo, è fallo a carico del battitore.

7.A.3 All'interno dell'area di battuta. Nel momento in cui colpisce la palla per servire, nessuno dei piedi del battitore può essere in contatto con la superficie di gioco al di fuori della corretta area di battuta.

7.A.3.a Fallo – Battitore fuori dall'area di battuta. Se, nel momento in cui colpisce la palla per servire, un piede del battitore è in contatto con la superficie di gioco al di fuori della corretta area di battuta, è fallo a carico del battitore.

7.B Rilascio della palla. Nel rilasciare la palla per effettuare il servizio, il battitore deve rispettare le Regole da 7.B.1 a 7.B.3.

7.B.1 Rilascio della palla dalla mano o dal paddle. Il battitore deve rilasciare la palla usando solo una mano oppure solo il paddle.

7.B.2 Nessuna manipolazione o rotazione al rilascio. Una certa rotazione naturale della palla è prevista durante il rilascio. Il battitore non deve manipolare la palla per imprimere rotazione con alcuna parte del corpo o con il paddle prima di colpire la palla

per servire. È tuttavia consentito che la palla rotoli dalla superficie del paddle per effetto della gravità. Una rotazione può essere applicata alla palla dal contatto con il paddle.

7.B.2.a Replay – Manipolazione o aggiunta di rotazione. Il ribattitore, se rileva che il battitore ha manipolato la palla o impresso rotazione durante il rilascio della palla, può richiedere la ripetizione del servizio, purché ciò avvenga prima della risposta al servizio.

7.B.3 Rilascio visibile. Il rilascio della palla da parte del battitore deve essere visibile al ribattitore.

7.B.3.a Replay – Rilascio della palla non visibile. Se il ribattitore non riesce a vedere il rilascio della palla, può richiedere la ripetizione del servizio, purché ciò avvenga prima della risposta al servizio.

7.C Servizio al volo. Il movimento del servizio al volo deve rispettare le Regole da 7.C.1 a 7.C.4.

7.C.1 Arco ascendente. Il paddle del battitore deve muoversi secondo un arco chiaramente ascendente quando esso contatta la palla.

7.C.2 Testa del paddle. Quando il paddle colpisce la palla, il punto più alto della testa del paddle non deve trovarsi chiaramente al di sopra del punto più alto del polso del battitore.

7.C.3 Altezza della palla. Quando il paddle colpisce la palla, questa deve trovarsi chiaramente a un'altezza non superiore rispetto alla vita del battitore.

7.C.4 Diritto o rovescio. Il servizio può essere eseguito con un movimento di diritto o di rovescio.

7.C.5 Fallo – Servizio al volo irregolare. È fallo del battitore se viola le Regole 7.C.1, 7.C.2 o 7.C.3.

7.D Servizio a rimbalzo. Il servizio a rimbalzo è effettuato lasciando cadere la palla e colpendola con il paddle dopo il rimbalzo sulla superficie di gioco. Il movimento di servizio deve rispettare le Regole da 7.D.1 a 7.D.5.

7.D.1 Altezza del rilascio. Il battitore deve rilasciare la palla da un'altezza naturale, senza alcun ausilio.

7.D.2 Forza al rilascio. Al momento del rilascio, alla palla non deve essere applicata alcuna spinta, in nessuna direzione né modo, prima di essere colpita.

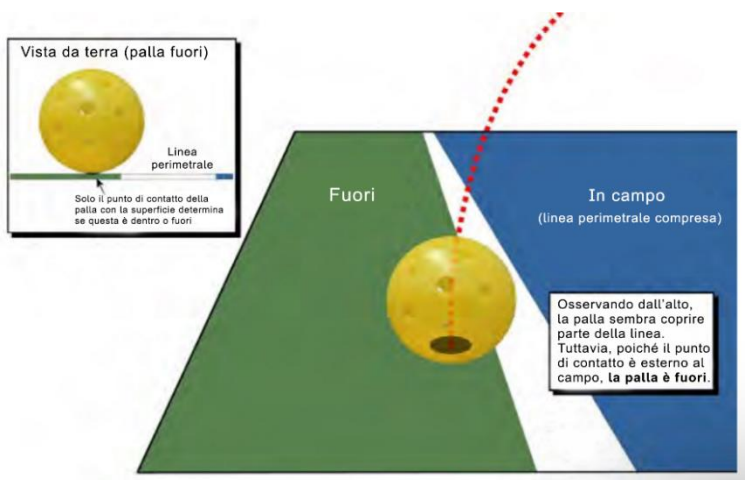
- 7.D.3 Numero di rimbalzi.** Prima che il battitore colpisca la palla per effettuare il servizio, non vi è alcuna limitazione sul numero di rimbalzi consentiti.
- 7.D.4 Punto del rimbalzo.** Prima che il battitore colpisca la palla per effettuare il servizio, non vi è alcuna limitazione sul punto di rimbalzo della palla sulla superficie di gioco.
- 7.D.5 Diritto o rovescio.** Il servizio può essere eseguito con un movimento di diritto o di rovescio.
- 7.D.6 Fallo – Servizio a rimbalzo irregolare.** È fallo del battitore se viola le Regole 7.D.1 o 7.D.2.
- 7.E Direzione del servizio.** Il battitore deve servire diagonalmente nel riquadro di servizio opposto alla propria posizione corretta (vedi [Regola 14.B.3](#) per il mini-singolare). La palla deve superare la zona di non-volée avversaria, con o senza contatto con la rete, e cadere nel riquadro di servizio corretto.
- 7.E.1 Fallo – Servizio che cade fuori dal campo.** È fallo del battitore se la palla del servizio cade al di fuori del riquadro di servizio corretto.
- 7.E.2 Fallo – Servizio che cade nella zona di non-volée.** È fallo del battitore se la palla del servizio cade nella zona di non-volée.
- 7.E.3 Fallo – Servizio che colpisce un oggetto permanente.** È fallo del battitore se la palla del servizio, prima di cadere in campo, entra in contatto con un oggetto permanente.
- 7.E.4 Fallo – Servizio che colpisce il battitore o il suo partner.** Se la palla di servizio colpisce il battitore o il suo partner, oppure qualsiasi oggetto indossato o portato da uno dei due, è fallo a carico del battitore.
- 7.E.5 Fallo – Servizio che colpisce il ribattitore o il suo partner.** È fallo del ribattitore se la palla del servizio colpisce il ribattitore o il suo partner, oppure qualsiasi oggetto indossato o portato da uno dei due, prima di cadere.

Sezione 8

Chiamate di linea

- 8.A Responsabilità nelle chiamate di linea.** I giocatori sono responsabili delle chiamate “fuori” per tutte le linee della propria metà campo. Nel doppio, la chiamata di linea può essere effettuata da uno o da entrambi i compagni di squadra.
- 8.B Palla “dentro”.** Una palla di servizio che supera la linea della zona di non-volée nella metà campo avversaria e cade nel corretto riquadro di servizio è “dentro”. Una palla, colpita durante lo scambio, che cade nella metà campo dell’avversario è “dentro”.
- 8.C Palla “fuori”.** Nel servizio, una palla che non cade nel riquadro di servizio corretto della metà campo avversaria, o che cade sulle linee della zona di non-volée, è “fuori”. Qualsiasi altra palla che cade fuori dal campo è “fuori”.
- 8.D Codice etico delle chiamate di linea.** Nell’effettuare le chiamate di linea, i giocatori devono tendere alla massima accuratezza e applicare il principio secondo cui ogni chiamata dubbia deve essere risolta a favore dell’avversario. Agli avversari spetta il beneficio del dubbio sulle chiamate di linea effettuate. Qualsiasi palla che non possa essere prontamente chiamata “fuori” deve essere considerata “dentro”.
- 8.E Certezza nella chiamata di linea.** I giocatori non devono chiamare una palla “fuori” a meno che non vedano chiaramente uno spazio tra la linea e la palla nel momento in cui questa tocca a terra (vedi Figura 8.1).

Figura 8.1: Esempio di palla fuori



8.F **Chiamata e segnalazione di palla “fuori”.** I giocatori devono segnalare prontamente una palla “fuori” a voce in modo udibile, con un segnale visibile della mano, oppure in entrambi i modi.

8.F.1 **Chiamata di linea valida.** Qualsiasi chiamata “fuori” effettuata da un giocatore dopo che la palla è caduta costituisce una chiamata di linea.

8.F.2 **Palla morta.** A seguito di una chiamata di linea, la palla diventa morta e il gioco deve essere interrotto.

8.F.3 **Tempistica della chiamata “fuori”.** Se un giocatore rimanda la palla, la sua chiamata “fuori” deve essere effettuata prima che l’avversario colpisca la palla o prima che la palla diventi morta; in caso contrario lo scambio prosegue. Se un giocatore non rinvia la palla, una chiamata “fuori” effettuata prontamente sarà riconosciuta valida, anche se la palla diventa morta prima della chiamata.

8.F.4 **Comunicazione tra compagni di squadra.** Mentre la palla è in volo, qualsiasi comunicazione tra i compagni circa il fatto che la palla possa cadere fuori è considerata comunicazione tra giocatori, e non una chiamata di linea.

- 8.G Rettifica di una chiamata.** I giocatori possono rettificare a proprio svantaggio (*override*) una chiamata di linea del compagno di squadra, una chiamata propria o una valutazione di palla “dentro”.
- 8.H Disaccordo tra partner (Doppio).** In caso di disaccordo tra i compagni di squadra su una chiamata di linea, si verifica un conflitto e la chiamata della squadra è “dentro”.
- 8.I Richiesta del parere dell’avversario.** Un giocatore può rimettere all’avversario qualsiasi chiamata di linea di propria competenza, chiedendone l’opinione fino al momento in cui la palla viene colpita per l’esecuzione del servizio successivo. Se l’avversario effettua una chiara chiamata di palla “dentro” o “fuori”, tale decisione prevale. Se l’avversario non esprime una chiamata definitiva, prevale quella del giocatore oppure, se il giocatore non ha effettuato alcuna chiamata, la palla è considerata “dentro”. Dopo aver chiesto l’opinione dell’avversario, il giocatore o il suo compagno di squadra perdono la possibilità di effettuare la chiamata di linea, salvo rettificarla a favore dell’avversario.
- 8.J Coinvolgimento degli spettatori.** Gli spettatori non devono essere consultati in merito a nessuna chiamata.

Sezione 9

Palle morte, falli e ostacoli

- 9.A Interruzione di uno scambio.** Qualsiasi azione che interrompe il gioco comporta una palla morta.
- 9.A.1 Fallo – Interruzione dello scambio.** Se un giocatore interrompe uno scambio prima che la palla diventi morta, è fallo a carico del giocatore che ha interrotto lo scambio. Fanno eccezione i casi in cui l'interruzione avvenga per segnalare un ostacolo (vedi [Regola 9.C](#)), oppure per identificare correttamente un errore di posizione del giocatore o del battitore (vedi [Regola 5.C.1.a](#)), oppure per chiedere la correzione di un punteggio errato prima della risposta al servizio (vedi [Regola 6.F.1](#)).
- 9.B Falli.** La chiamata di un fallo oppure un fallo commesso da un giocatore comportano una palla morta.
- 9.B.1 Quando si verifica un fallo.** Un fallo può verificarsi solo mentre la palla è viva, fanno eccezione le violazioni della zona di non-volée legate all'inerzia (vedi [Regola 11.A.2](#)).
- 9.B.2 Responsabilità nella chiamata dei falli.** I giocatori sono tenuti a chiamare i propri falli e quelli del proprio partner non appena vengono commessi o rilevati.
- 9.B.3 Chiamata dei falli nella zona di non-volée e dei falli di piede sul servizio dell'avversario.** I giocatori possono chiamare all'avversario solo i falli nella zona di non-volée e i falli di piede sul servizio.
- 9.B.3.a Tempistica della chiamata del fallo.** Un fallo dovrebbe essere chiamato non appena il presunto fallo viene commesso o rilevato. Il fallo deve essere chiamato prima che la palla di servizio successiva venga colpita per iniziare lo scambio successivo.
- 9.B.3.b Disaccordo tra le squadre.** Qualsiasi disaccordo tra le squadre su una chiamata di fallo comporta la ripetizione dello scambio.
- 9.B.3.c Disaccordo tra compagni di squadra.** Qualsiasi disaccordo tra i compagni di squadra su una chiamata di fallo sarà risolto a favore degli avversari.

9.B.4 Nessuna applicazione di altri falli. Se un giocatore ritiene che un avversario abbia commesso un fallo diverso da un fallo della zona di non-volée o da un fallo di piede sul servizio, può segnalarlo all'avversario al termine dello scambio, ma non ha autorità per sanzionarlo. La decisione finale in merito a quel fallo spetta al giocatore che lo avrebbe commesso.

9.C Ostacoli (*hinder*). La chiamata di un ostacolo comporta una palla morta.

9.C.1 Chi può chiamare un ostacolo. Qualsiasi giocatore può chiamare un ostacolo.

9.C.2 Replay – Ostacolo. Quando viene chiamato un ostacolo, lo scambio deve essere ripetuto.

Sezione 10

Situazioni di gioco

10.A Regola dei due rimbalzi. Il servizio e la risposta al servizio devono entrambi rimbalzare prima di essere rinviati.

10.A.1 Fallo – Mancato rimbalzo da parte del ribattitore. Se il ribattitore non lascia rimbalzare la palla di servizio prima di colpirla, è fallo contro il ribattitore.

10.A.2 Fallo – Mancato rimbalzo da parte del giocatore o squadra al servizio. Se il battitore o il suo partner non lasciano rimbalzare la risposta al servizio prima di colpire la palla, è fallo a carico della squadra che ha servito.

10.B Numero massimo di rimbalzi. Il giocatore deve rinviare la palla prima del secondo rimbalzo.

10.B.1 Fallo – Doppio rimbalzo. Se il giocatore non riesce a rimandare la palla prima che rimbalzi due volte, è fallo a carico del giocatore.

10.C Destinazione della palla rinviata. Il giocatore deve rinviare la palla in modo che ricada nella metà campo avversaria, oppure in modo che colpisca l'avversario o qualsiasi oggetto questi indossi o porti, prima che la palla rimbalzi.

10.C.1 Fallo - Palla che cade fuori campo. Se un giocatore colpisce una palla che cade fuori dalla metà campo avversaria, è fallo a carico del giocatore.

10.C.2 Fallo – Palla che non supera la rete. Se un giocatore colpisce una palla che non oltrepassa la rete e cade nella propria metà campo, è fallo a carico del giocatore.

10.C.3 Fallo – Palla che colpisce il giocatore. Dopo il servizio, se la palla colpisce un giocatore o qualsiasi oggetto indossi o porti, ad eccezione del paddle o delle mani del giocatore al di sotto dell'articolazione del polso mentre sono in contatto con il paddle, è fallo a carico del giocatore.

10.C.4 Fallo – Palla che colpisce un oggetto permanente prima del rimbalzo. Se un giocatore colpisce una palla che tocca un oggetto permanente prima di rimbalzare in campo, è fallo a carico del giocatore.

- 10.C.5 Fallo - Palla che colpisce un oggetto permanente dopo il rimbalzo.** Se un giocatore non riesce a rinviare una palla che ha già rimbalzato nella propria metà campo prima che questa colpisca un oggetto permanente, è fallo a carico del giocatore.
- 10.D Doppio tocco.** La palla può essere colpita più di una volta, purché il colpo sia continuo, in un'unica direzione ed effettuato da un solo giocatore.
- 10.D.1 Fallo – Doppio tocco.** Se un giocatore colpisce la palla più di una volta con un movimento non continuo e non in un'unica direzione, è fallo a carico del giocatore.
- 10.D.2 Fallo – Palla colpita da due giocatori.** È fallo se un giocatore e il suo partner colpiscono entrambi la palla nel tentativo di rinviarla.
- 10.E Colpo mancato.** Se un giocatore manca completamente la palla, questa rimane viva.
- 10.F Distrazione.** Un giocatore non deve distrarre l'avversario quando questi sta per colpire la palla.
- 10.G Palla danneggiata.** Se una palla è, o diventa, rotta, incrinata, morbida o deteriorata, il gioco deve proseguire fino al termine dello scambio. La palla sarà sostituita se tutti i giocatori sono d'accordo.
- 10.G.1 Replay – Palla rotta o incrinata.** Se tutti i giocatori concordano che una palla rotta o incrinata abbia influito sull'esito dello scambio, lo scambio deve essere ripetuto. Se non vi è accordo unanime sul fatto che la palla rotta o incrinata abbia influito sull'esito dello scambio, il risultato dello scambio resta valido.
- 10.G.2 Nessun replay – Palla morbida o deteriorata.** Se una palla è, o diventa, morbida o deteriorata, il risultato dello scambio resta valido.
- 10.H Infortunio.** Se un giocatore si infortuna durante lo scambio, il gioco prosegue fino al termine dello scambio.
- 10.I Problemi di attrezzatura o abbigliamento del giocatore.** Se un giocatore ha un problema con l'attrezzatura o con l'abbigliamento durante uno scambio, il gioco prosegue fino al termine dello scambio.
- 10.J Oggetto sul campo.** Quando un oggetto indossato o portato da un giocatore cade nella sua metà campo, tranne quando entra in contatto con la zona di non-volée a seguito di un suo colpo al volo (vedi [Regola 11.A.1](#)), la palla resta in gioco anche se colpisce l'oggetto.

10.K Tra uno scambio e l'altro. I giocatori possono velocemente idratarsi, asciugarsi o sistemare l'attrezzatura e l'abbigliamento tra uno scambio e l'altro, purché il flusso di gioco non ne risulti compromesso.

Sezione 11

Infrazioni della zona di non-volée

11.A Contatto consentito. Tutti i colpi al volo devono essere iniziati al di fuori della zona di non-volée. Un giocatore, o qualsiasi cosa in contatto con il giocatore, può entrare in contatto con la zona di non-volée in qualsiasi momento, tranne che nell'atto del colpo al volo.

11.A.1 Fallo – Contatto con la zona di non-volée durante un colpo al volo. Se un giocatore che sta effettuando un colpo al volo, o qualsiasi cosa in contatto con il giocatore (incluso il partner), entra in contatto con la zona di non-volée, è fallo a carico del giocatore.

11.A.2 Fallo – Inerzia nella zona di non-volée. Se il moto di un giocatore (*momentum*) che effettua un colpo al volo lo porta a entrare in contatto con qualsiasi cosa (incluso il partner) che sia in contatto con la zona di non-volée, anche dopo che la palla è diventata morta, è fallo a carico del giocatore.

11.A.3 Fallo – Mancata uscita dalla zona di non-volée prima di un colpo al volo. Se, dopo essere stato in contatto con la zona di non-volée, un giocatore effettua un colpo al volo prima che entrambi i piedi siano a contatto con la superficie di gioco completamente al di fuori della zona di non-volée, è fallo a carico del giocatore.

Sezione 12

Il paddle durante il gioco

- 12.A Un solo paddle.** Un giocatore non deve utilizzare o portare con sé più di un paddle durante lo scambio.
- 12.A.1 Fallo – Più di un paddle.** Se un giocatore utilizza o porta più di un paddle quando la palla è in gioco, è fallo a carico del giocatore.
- 12.B Possesso del paddle.** Il giocatore deve essere in possesso del paddle nel momento in cui colpisce la palla. Il giocatore può impugnare il paddle con una o entrambe le mani. Il paddle può essere passato da una mano all'altra in qualsiasi momento.
- 12.B.1 Fallo – Mancato possesso del paddle.** Se un giocatore non è in possesso del paddle nel momento in cui colpisce la palla, è fallo a carico del giocatore.
- 12.C Palla trattenuta o accompagnata.** Un giocatore non deve trattenere o accompagnare la palla sul paddle durante uno scambio.
- 12.C.1 Fallo – Palla trattenuta o accompagnata.** Se un giocatore trattiene o accompagna la palla sul paddle durante lo scambio, è fallo a carico del giocatore.

Sezione 13

La rete e il sistema di supporto durante il gioco

13.A Palla che tocca la rete. Quando la palla tocca la rete, oppure la corda o il cavo posti nella parte superiore della rete tra i pali, la palla rimane in gioco.

13.A.1 Replay – Palla che tocca la rete. Lo scambio deve essere ripetuto quando una palla colpita in risposta: oltrepassa la rete e ne rimane incastrata, oppure tocca una parte della rete adagiata a terra, oppure tocca una rete deformata che ne devia la traiettoria prima o dopo il rimbalzo.

13.B Palla che tocca il sistema di supporto della rete. Una palla di servizio non deve toccare alcuna parte del sistema di supporto della rete. Una palla colpita in risposta non deve toccare alcuna parte del sistema di supporto della rete sul lato del giocatore che effettua il colpo.

13.B.1 Fallo – Palla che tocca il sistema di supporto della rete. Se un giocatore serve una palla che tocca il sistema di supporto della rete su uno qualunque dei lati della rete, oppure rimanda una palla che tocca il sistema di supporto prima di oltrepassare la rete, è fallo a carico del giocatore.

13.B.2 Replay – Palla influenzata dal sistema di supporto della rete. Se una palla colpita in risposta supera la rete e tocca, prima o dopo il rimbalzo, una qualunque parte della barra orizzontale o qualsiasi altra parte del sistema di supporto della rete entro i limiti del campo, lo scambio deve essere ripetuto.

13.C Palla attorno al palo della rete. La palla può essere rinviata passando all'esterno del palo della rete.

13.D Palla tra la rete e il palo. La palla non deve essere rinviata tra la rete e il palo della rete.

13.D.1 Fallo – Palla tra la rete e il palo. Se un giocatore rimanda la palla facendola passare tra la rete e il palo della rete, è fallo a carico del giocatore.

13.E Palla sotto la rete. La palla non deve essere rinviata facendola passare sotto la rete.

13.E.1 Fallo – Palla sotto la rete. Se un giocatore rinvia la palla facendola passare sotto la rete, è fallo a carico del giocatore.

- 13.F Attraversamento del piano della rete.** La palla deve oltrepassare completamente il piano della rete dal lato del giocatore prima che questi possa colpirla.
- 13.F.1 Fallo – Palla colpita prima di oltrepassare il piano della rete.** Se un giocatore colpisce la palla prima che abbia oltrepassato completamente il piano della rete verso la propria metà campo, è fallo a carico del giocatore.
- 13.G Contatto del giocatore con la rete o con il sistema di supporto.** Un giocatore, o qualsiasi oggetto indossi o porti, non deve toccare la rete o il sistema di supporto della rete mentre la palla è viva.
- 13.G.1 Fallo – Contatto del giocatore con la rete o il sistema di supporto.** Se un giocatore, o qualsiasi oggetto indossi o porti, tocca la rete o il sistema di supporto della rete mentre la palla è viva, è fallo a carico del giocatore.
- 13.H Contatto del giocatore con l'avversario o con il campo avversario.** Un giocatore, o qualsiasi oggetto indossi o porti, non deve toccare l'avversario o la metà campo avversaria mentre la palla è viva.
- 13.H.1 Fallo – Contatto del giocatore con l'avversario o il campo avversario.** Se un giocatore, o qualsiasi oggetto indossi o porti, tocca l'avversario o la metà campo avversaria mentre la palla è viva, è fallo a carico del giocatore.
- 13.I Giocatore che oltrepassa il piano della rete.** Un giocatore, o qualsiasi oggetto indossi o porti, non deve oltrepassare il piano della rete mentre la palla è viva, salvo quanto previsto dalle Regole 13.I.1 e 13.I.2.
- 13.I.1 Dopo aver colpito la palla.** Un giocatore può oltrepassare il piano della rete immediatamente dopo aver colpito la palla. La possibilità di attraversare il piano della rete è limitata solo all'esecuzione del colpo in corso e per il suo naturale proseguimento associato a tale colpo.
- 13.I.1.a Fallo – Giocatore che oltrepassa il piano della rete prima di colpire la palla.** Se una qualunque parte del corpo del giocatore, o qualsiasi oggetto indossi o porti, oltrepassa il piano della rete prima che il giocatore colpisca la palla, è fallo a carico del giocatore.
- 13.I.1.b Fallo – Giocatore che oltrepassa il piano della rete senza colpire la palla.** Se una qualunque parte del corpo del giocatore, o qualsiasi oggetto indossi o porti,

oltrepassa il piano della rete e il giocatore non colpisce la palla, è fallo a carico del giocatore.

13.I.2 Palla che ritorna nel campo avversario. Se la palla rimbalza nel campo del giocatore in ricezione e poi, senza essere colpita, torna nel campo dell'avversario, il giocatore in ricezione può oltrepassare la rete - sopra, sotto o attorno ad essa - per colpire la palla, ma esclusivamente dopo che la palla abbia attraversato nuovamente il piano della rete verso il campo avversario.

13.I.2.a Fallo – Giocatore che attraversa il piano della rete prima dell'attraversamento della palla. Se una palla rimbalza nel campo del giocatore in ricezione e torna nel campo avversario senza essere stata colpita, è fallo a carico del giocatore se attraversa il piano della rete prima che la palla lo abbia completamente oltrepassato.

13.I.2.b Fallo – Palla non colpita. Se una palla rimbalza nel campo del giocatore in ricezione e poi ritorna nel campo avversario senza essere stata colpita, è fallo a carico del giocatore che non è riuscito a colpire la palla prima che abbia rimbalzato una volta nel campo avversario.

13.J Replay – Malfunzionamento del sistema della rete. Se durante uno scambio si verifica un malfunzionamento del sistema della rete, lo scambio deve essere ripetuto.

Sezione 14

Varianti al pickleball standard

14.A (Regola provvisoria) Opzione di punteggio Rally scoring. Il punteggio Rally scoring può essere utilizzato sia nel singolare sia nel doppio.

14.A.1 Applicabilità delle regole. Tutte le regole standard per il singolare e il doppio restano valide, ad eccezione delle modifiche incluse nella presente Sezione.

14.A.2 Assegnazione del punto. Un punto è assegnato al giocatore nel singolare, o alla squadra nel doppio, che vince lo scambio (modifica la [Regola 4.A](#)).

14.A.3 Annuncio del punteggio. Il punteggio deve essere annunciato con due numeri: il punteggio del battitore seguito da quello del ribattitore (modifica la Regola [6.B.2](#)).

14.A.4 Servizio (Doppio). Dopo ogni cambio palla, il servizio inizia dal giocatore correttamente posizionato sul lato destro in base al punteggio della propria squadra. Il battitore alternerà le aree di battuta dopo ogni punto vinto, fino alla perdita di uno scambio (modifica la [Regola 5.B.2](#)).

14.A.5 Unico battitore (Doppio). Un solo giocatore della squadra servirà prima che venga dichiarato il cambio palla. Dopo che la squadra al servizio perde lo scambio, avviene un cambio palla e il servizio è assegnato agli avversari (modifica le Regole [5.B](#), [5.B.2](#), [5.B.5](#), [5.B.6](#)).

14.B Mini-singolare. Tutte le regole standard del singolare si applicano al mini-singolare, ad eccezione delle modifiche incluse nella presente Sezione.

14.B.1 Il campo. Il mini-singolare si gioca su un campo da pickleball standard (vedi [Figura 3.1](#)).

14.B.1.a Area di gioco valida. Durante ogni scambio, l'area di gioco consiste esclusivamente nel lato destro oppure nel solo lato sinistro della metà campo di ciascun giocatore, in base al rispettivo punteggio (modifica le [Regole 3.A.4.c](#), [5.A.1](#)).

14.B.1.b Linee perimetrali. Le linee di delimitazione della metà campo valida per lo scambio sono: la linea di fondo, la corrispondente linea laterale, e la linea centrale. Il lato opposto del campo è considerato fuori dal campo.

- 14.B.1.c Linea di campo aggiuntiva.** Deve essere tracciata una linea aggiuntiva che prolunghi la linea centrale attraverso ciascuna zona di non-volée. Non è richiesto che il colore della linea aggiuntiva sia lo stesso delle altre linee del campo (modifica la [Regola 3.A.4.d](#)).
- 14.B.2 Posizioni dei giocatori.** Le posizioni corrette del battitore e del ribattitore per uno scambio sono determinate dai rispettivi punteggi (modifica la [Regola 5.A](#)).
- 14.B.3 Piazzamento dei colpi.** Le palle servite e colpite in risposta da ciascun giocatore devono rimbalzare entro i limiti del campo in gioco dell'avversario.

Parte III

Gioco nei Tornei

La Parte III (Sezioni dalla 15 alla 24) contiene regole aggiuntive e modifiche alle regole contenute nella Parte II, applicabili esclusivamente ai tornei.

Sezione 15

Tipologie di torneo e opzioni di punteggio

15.A Categorie di Eventi.

Maschile:	Singolare e Doppio
Femminile:	Singolare e Doppio
Misto:	Doppio
Gioco in carrozzina (<i>Wheelchair</i>):	Singolare e Doppio (vedi Sezione 25.A)
Gioco in piedi con necessità adattive: (<i>Adaptive Standing</i>)	Singolare e Doppio (vedi Sezione 25.B)
Gioco Ibrido (<i>Hybrid</i>):	Doppio (vedi Sezione 25.C)

15.A.1 Eventi di genere. Agli eventi suddivisi per genere è consentita la partecipazione esclusivamente ai giocatori appartenenti a quel genere.

15.A.2 Eventi open per genere ed età. Negli eventi “open” è consentita la partecipazione di giocatori di qualunque genere e qualsiasi età.

15.A.3 Doppio. Una squadra di doppio deve essere composta da due giocatori che soddisfano i criteri di classificazione previsti per partecipare a una specifica categoria.

15.A.3.a Doppio Misto. Una squadra di doppio misto deve essere composta da un giocatore di sesso maschile e una giocatrice di sesso femminile.

15.A.3.b Eventi di doppio basati sul livello di gioco. In un evento di doppio basato sul livello di gioco, la classifica del giocatore con il livello più alto determina il livello della coppia.

15.A.3.c Eventi di doppio per categoria di età. In un evento di doppio riservato a giocatori dai 19 anni in su (evento

per adulti), l'età del componente più giovane determina la categoria d'età della squadra. I giocatori possono partecipare a un evento per adulti di una fascia di età inferiore, salvo divieto previsto dalle regole della competente associazione per il gioco senior.

15.A.4 Eventi giovanili. Gli eventi giovanili sono riservati a giocatori di età uguale o inferiore a 18 anni. I giocatori Under 18 possono partecipare a eventi per adulti qualora l'evento giovanile non sia previsto, non abbia un numero sufficiente di iscritti o previa autorizzazione del Direttore del Torneo.

15.B Formati di evento. Gli incontri possono essere disputati secondo uno dei formati approvati per i tornei.

15.B.1 Doppia eliminazione - Eliminazione diretta con recupero dei perdenti. Nel formato a doppia eliminazione, dopo aver perso un incontro, un giocatore di singolare o una squadra di doppio accede a un tabellone di consolazione. Il giocatore o squadra verrà eliminata dalla competizione dopo una sconfitta nel tabellone di consolazione. Il vincitore del tabellone di consolazione affronta il vincitore del tabellone principale (tabellone dei vincenti) per determinare il primo e il secondo posto. Se il vincitore del tabellone di consolazione sconfigge il vincitore del tabellone principale, si deve disputare un incontro di spareggio a 15 punti per assegnare il primo e il secondo posto. Il perdente dell'incontro finale del tabellone di consolazione si classifica al terzo posto.

15.B.2 Singola Eliminazione con consolazione - Eliminazione diretta con tabellone di consolazione. Nel formato a singola eliminazione con consolazione, dopo aver perso un incontro, un giocatore di singolare o una squadra di doppio accede a un tabellone di consolazione. Il giocatore o la squadra viene eliminata dalla competizione dopo una sconfitta nel tabellone di consolazione. I due finalisti del tabellone principale giocano per il primo e il secondo posto. I due finalisti del tabellone di consolazione si affrontano per il terzo posto.

15.B.3 Singola eliminazione senza consolazione - Eliminazione diretta senza tabellone di consolazione (tabelloni per giocatori Pro e Senior Pro). Nel formato a singola eliminazione senza consolazione, vince il primo giocatore o la prima squadra che segna il punto decisivo dell'incontro con un margine di almeno due

punti. I due finalisti del tabellone principale disputeranno la finale per il primo e secondo posto. La determinazione della classifica finale dei restanti giocatori o squadre è lasciata alla discrezione degli ufficiali di gara.

15.B.4 Girone all'italiana (Round Robin). Tutti i giocatori di singolare o le squadre di doppio si affrontano tra loro. Il vincitore è determinato dal maggior numero di incontri vinti. In caso di parità tra due o più squadre, la parità deve essere risolta seguendo, nell'ordine, i criteri indicati nelle Regole da 15.B.4.a a 15.B.4.f. Il criterio che riesce a risolvere la parità sarà utilizzato per determinare la classifica di tutte le squadre a pari merito.

15.B.4.a Ritiro, Rinuncia o Forfait. Quando un giocatore di singolare o una squadra di doppio si ritira, rinuncia o subisce un forfait in un girone all'italiana, i risultati degli incontri già disputati non concorreranno alla classifica dell'evento, e il giocatore, o la squadra, non potranno accedere a eventuali playoff o finali per le medaglie relativamente a quell'evento. I risultati degli incontri disputati rimangono validi ai fini del rating del giocatore o della squadra.

15.B.4.b Primo criterio di spareggio. Il primo criterio di spareggio è il miglior risultato negli scontri diretti tra le squadre a pari merito.

15.B.4.c Secondo criterio di spareggio. Il secondo criterio di spareggio è la migliore differenza punti complessiva di tutti i game disputati. Questo criterio non si applica tra gironi diversi quando il numero di squadre per girone non è uguale. Esempio: la squadra A vince il primo incontro 11-8, 11-4 ottenendo una differenza punti di +10. Poi la squadra A vince il secondo incontro col punteggio 11-9, 2-11, 11-6 con una differenza punti di -2. Questo darà loro una differenza punti complessiva sui due incontri pari a +8.

15.B.4.d Terzo criterio di spareggio. Il terzo criterio di spareggio è la miglior differenza punti negli scontri diretti.

15.B.4.e Quarto criterio di spareggio. Il quarto criterio di spareggio è la miglior differenza punti nei game disputati contro il giocatore di singolare o la squadra di

doppio immediatamente superiore in classifica per numero di incontri vinti. Esempio: in caso di parità per il secondo posto, viene utilizzata la differenza punti rispetto al primo classificato.

15.B.4.f Quinto criterio spareggio. Il quinto criterio di spareggio consiste nel maggior numero di punti complessivamente realizzati in tutti i match del girone. Questo criterio non si applica tra gironi diversi quando il numero di squadre per girone non è uguale.

15.B.5 Fase a gironi (Pool Play). I giocatori di singolare o le squadre di doppio sono suddivisi in due o più gironi. Ogni girone gioca un girone all'italiana per determinare le teste di serie per una fase playoff a singola o a doppia eliminazione.

15.B.6 Fase senza gironi (Non-Pool Play). Dopo aver giocato un girone all'italiana per determinare le teste di serie, i giocatori o le squadre testa di serie disputano una fase a singola o doppia eliminazione, utilizzando i seguenti formati: due game su tre a 11 punti, game unico a 15 punti, game unico a 21 punti, sempre con due punti di vantaggio.

15.B.7 Competizioni a squadre (Team Play). I partecipanti alle competizioni a squadre sono indicati nell'elenco dei convocati (*roster*). Le competizioni a squadre possono includere incontri di singolare, doppi di genere e doppi misti. Le competizioni a squadre possono utilizzare il punteggio standard o il Rally scoring, sia nel singolare che nel doppio.

15.C Incontri di torneo e opzioni di punteggio. Tutte le opzioni di punteggio prevedono la vittoria con due punti di vantaggio, ad eccezione delle competizioni a squadre, nelle quali è consentita la vittoria con un solo punto di vantaggio.

15.C.1 Opzioni standard di punteggio. Le opzioni di punteggio standard per i tornei sono:

15.C.1.a Al meglio di 2 game su 3 a 11 punti.

15.C.1.b Al meglio di 3 game su 5 a 11 punti.

15.C.1.c Un game unico a 15 o a 21 punti.

15.C.1.d Un game unico a 11 punti (solo per gironi all'italiana con sei o più squadre).

15.C.2 (Regola provvisoria) Formati degli incontri con Rally scoring. Il Direttore del Torneo ha facoltà di utilizzare il Rally scoring, ad eccezione degli eventi di doppio a doppia eliminazione. Le opzioni di Rally scoring nei tornei sono:

15.C.2.a Un game unico a 11, 15 o 21 punti.

15.C.2.b Al meglio di 2 game su 3 a 11, 15 o 21 punti.

15.C.2.c Al meglio di 3 game su 5 a 11, 15 o 21 punti.

15.C.2.d In caso di condizioni meteo avverse, il Direttore del Torneo può autorizzare match a 7 punti con cambio campo a 4 punti, sia per incontri a game unico, sia per il game di spareggio di un incontro al meglio dei tre o dei cinque game.

15.D Programmazione degli incontri. Non è consentito a un giocatore iscriversi a più eventi programmati nello stesso giorno i cui orari si sovrappongano.

15.E Tabelloni e teste di serie. Un comitato preposto deve classificare i giocatori e le squadre e predisporre, per ciascun evento, un tabellone equo.

15.F Garanzia di due incontri. Ogni giocatore ha diritto a disputare almeno due incontri per ciascun evento a cui è iscritto, ad eccezione dei formati a eliminazione singola senza consolazione (vedi [Regola 15.B.3](#)).

15.G Correzione degli errori. Il personale addetto alle operazioni del torneo è autorizzato a correggere eventuali errori organizzativi relativi a punteggio, assegnazione dei giocatori ai campi, risultati degli incontri, risultati dei tabelloni, assegnazione di medaglie, e incontri disputati o da disputare.

Sezione 16

Responsabilità del Direttore del Torneo

- 16.A Responsabilità Generale.** Il Direttore del Torneo è responsabile del torneo, designa gli ufficiali di gara e le loro aree di competenza, e garantisce la disponibilità del supporto previsto.
- 16.B Nomina di un delegato.** Il Direttore del Torneo può designare un rappresentante per l'esercizio di alcune funzioni, mantenendo l'autorità decisionale finale.
- 16.C Formati di torneo.** I formati di torneo sono di norma scelti dal Direttore del Torneo o dallo sponsor del torneo (vedi [Regola 15.B](#)).
- 16.D Comitato per i tabelloni e le teste di serie.** Il Direttore del Torneo deve nominare un comitato per la definizione dei tabelloni e delle teste di serie (vedi [Regola 15.E](#)).
- 16.E Comunicazione di pericoli e condizioni anomale.** Prima del torneo, il Direttore del Torneo deve informare giocatori e arbitri circa eventuali caratteristiche peculiari, condizioni anomale o situazioni di rischio legate ai campi. Quando possibile, i giocatori devono essere informati per iscritto nelle istruzioni pre-torneo. Gli arbitri devono essere informati presso la sede di gara.
- 16.F Regole locali ed eccezioni.** Il Direttore del Torneo non può applicare né imporre alcuna regola che non sia prevista dal presente regolamento. Eventuali deroghe alle regole, dovute a limitazioni strutturali dei campi o ad altre condizioni locali, devono essere approvate, prima del torneo, dal Responsabile degli ufficiali di gara dell'organismo nazionale di riferimento.
- 16.G Scelta della palla.** Il Direttore del Torneo sceglierà la palla del torneo tra quelle presenti nell'elenco ufficiale delle palle approvate pubblicato sul sito di USA Pickleball.
- 16.H Identificazione del primo battitore (Doppio).** Il Direttore del Torneo fornirà un metodo per identificare il battitore iniziale di ciascuna squadra per ogni game.
- 16.I Giudici di linea.** Il Direttore del Torneo stabilirà per quali incontri saranno impiegati i giudici di linea.
- 16.J Rimozione di arbitri o di giudici di linea.** Il Direttore del Torneo ha l'autorità finale di rimuovere e sostituire componenti del gruppo arbitrale (vedi [Regole 20.K](#) e [20.L](#)).

- 16.K Cambio dell'abbigliamento dei giocatori.** Il Direttore del Torneo ha l'autorità di richiedere ai giocatori di cambiare abbigliamento (vedi [Regole 18.B.3](#) e [18.B.4](#)).
- 16.L Notifica delle variazioni del programma.** Il Direttore del Torneo deve dare informazione ai giocatori di qualsiasi variazione al programma degli incontri successiva alla pubblicazione iniziale.
- 16.M Proroga del tempo di presentazione all'incontro.** Il Direttore del Torneo può concedere, quando le circostanze lo giustificano, una estensione del tempo per la presentazione dei giocatori per l'inizio di un incontro.
- 16.N Cambi di campo.** Il Direttore del Torneo può disporre lo spostamento di un incontro su un altro campo al termine di qualunque game al fine di garantire migliori condizioni per gli spettatori o condizioni di gioco.
- 16.O Reclami sull'arbitraggio.** Il Direttore del Torneo deve risolvere i reclami dei giocatori riguardanti le decisioni arbitrali. Le decisioni del Direttore del Torneo sono definitive.
- 16.P Condotta scorretta del giocatore.** Il Direttore del Torneo ha l'autorità di imporre avvertimenti, falli tecnici e forfait del match, nonché di escludere dal torneo o allontanare dalla sede un giocatore per condotta scorretta (vedi [Regole 22.A.2](#), [22.I](#) e [22.K](#)).
- 16.Q Sostituzione del compagno di squadra.** Il Direttore del Torneo deve approvare ogni sostituzione consentita del partner di doppio (vedi [Regola 18.G](#)).

Sezione 17

Responsabilità dell'arbitro

- 17.A Doveri fondamentali.** L'arbitro è responsabile di tutte le decisioni procedurali e discrezionali durante un incontro.
- 17.B Controlli pre-match.** Prima dell'inizio di ogni incontro, l'arbitro deve:
- 17.B.1 Strumenti dell'arbitro.** Verificare la disponibilità e l'idoneità del materiale necessario allo svolgimento dell'incontro, come palle, fogli di arbitraggio (*scoresheet*), matite e un dispositivo di cronometraggio.
 - 17.B.2 Condizioni del campo.** Verificare la preparazione del campo in termini di pulizia, illuminazione, altezza della rete, linee del campo, condizioni di pericolo.
- 17.C Briefing pre-match.** Prima dell'inizio di ogni incontro, l'arbitro deve incontrare i giocatori in campo per:
- 17.C.1 Ispezione dei paddle.** Controllare i paddle per verificarne la conformità alle specifiche (vedi [Regole 3.D](#) e [18.A](#)).
 - 17.C.2 Modifiche regolamentari e ostacoli.** Segnalare eventuali modifiche approvate del regolamento, anomalie e condizioni non standard del campo che possano costituire potenziali rischi per la sicurezza.
 - 17.C.3 Responsabilità delle chiamate di linea.** Informare i giocatori circa le responsabilità delle chiamate di linea dell'arbitro, dei giocatori e, se presenti, dei giudici di linea. Queste informazioni possono essere date dal Direttore del Torneo attraverso le istruzioni pre-match fornite ai giocatori (vedi [Sezione 19](#)).
 - 17.C.4 Scelta del servizio e del lato del campo.** Utilizzare un metodo equo (ad esempio la scelta di un numero – 1 o 2 – scritto sul retro del foglio di arbitraggio, o il lancio di una moneta) per determinare quale giocatore nel singolare, o quale squadra nel doppio, abbia il diritto di prima scelta tra: servizio, ricezione, scelta del lato del campo da cui iniziare, oppure cessione della prima scelta agli avversari. Una volta effettuata, la scelta non può essere modificata.
 - 17.C.5 Identificazione del battitore iniziale (Doppio).** Assicurarsi che il battitore iniziale di ciascuna squadra indossi l'identificativo richiesto (vedi [Regola 18.C](#)).

- 17.D Conduzione dell'arbitraggio.** Durante l'incontro, l'arbitro deve:
- 17.D.1 Verificare i giocatori e le posizioni.** Confermare il corretto battitore e il corretto ribattitore, verificare le posizioni dei giocatori correggendoli se necessario.
 - 17.D.2 Annuncio del punteggio.** Annunciare il punteggio per dare inizio a ogni scambio dopo aver verificato che il corretto battitore sia in possesso della palla (vedi [Regola 6.B](#)). L'annuncio del punteggio indica a tutti i giocatori che il gioco è pronto a riprendere.
 - 17.D.2.a Cambio dell'area di battuta.** Qualora la squadra al servizio cambi area di battuta dopo che il punteggio è stato annunciato, consentire ai giocatori di riposizionarsi e, successivamente, annunciare nuovamente il punteggio (vedi [Regola 20.D](#)).
 - 17.D.3 Annuncio del punto.** Annunciare “punto” dopo che ogni punto è stato assegnato.
 - 17.D.4 Annuncio del Secondo battitore (Doppio).** Annunciare “Secondo battitore” oppure “Secondo servizio” quando la squadra del Primo battitore perde lo scambio.
 - 17.D.5 Annuncio del cambio palla.** Annunciare “Cambio palla” quando il giocatore nel singolare, o il Secondo battitore nel doppio, perde il servizio.
 - 17.D.6 Compilazione del foglio di arbitraggio.** Annotare correttamente il foglio di arbitraggio al termine di ogni scambio o quando viene chiamato un time-out.
 - 17.D.7 Controllo della rete.** Verificare nuovamente l'altezza la posizione della rete se viene spostata o alterata.
 - 17.D.8 Chiamata dei falli.** Identificare e chiamare le violazioni delle regole quando si verificano.
 - 17.D.9 Chiamata della ripetizione dello scambio.** Chiamare la ripetizione dello scambio (*Replay*) quando opportuno (vedi [Appendice A.2](#)).
 - 17.D.10 Chiamate di linea.** Fornire supporto nelle chiamate di linea in caso di appello oppure quando il giudice di linea segnala una visuale ostruita (vedi [Sezione 19](#)).
 - 17.D.11 Chiamate oggetto di appello.** Decidere in merito alle altre chiamate per le quali i giocatori si appellano all'arbitro. L'arbitro

può consultare i giocatori e i giudici di linea per determinare l'esito di qualsiasi appello.

- 17.D.12 Giudici di linea.** Monitorare e gestire l'operato dei giudici di linea (vedi [Regola 20.K](#)).
- 17.D.13 Ostacoli.** Chiamare la presenza di ostacoli e determinare la validità di quelli chiamati dai giocatori (vedi [Regola 20.H](#)).
- 17.D.14 Palle danneggiate.** Determinare se una palla è rotta o incrinata e deve essere sostituita, e se la palla rotta o incrinata abbia influenzato l'esito di uno scambio (vedi [Regola 20.F](#)).
- 17.D.15 Time-out.** Applicare le procedure previste per i time-out (vedi [Sezione 21](#)).
- 17.D.16 Avviso dei 15 secondi.** Annunciare quando mancano 15 secondi al termine di un time-out. Allo scadere dei 15 secondi, l'arbitro deve annunciare "time in" e poi il punteggio quando tutti i giocatori sono, o dovrebbero essere, pronti a giocare.
- 17.D.17 Comportamento dei giocatori.** Monitorare e gestire il comportamento dei giocatori. L'arbitro ha facoltà di assegnare avvertimenti verbali, avvertimenti tecnici e falli tecnici, nonché di dichiarare il forfait del game e del match in base alla somma prevista degli avvertimenti tecnici e dei falli tecnici. L'arbitro può anche raccomandare al Direttore del Torneo l'esclusione di un giocatore dal torneo (vedi [Sezione 22](#)).

Sezione 18

Adempimenti preliminari dei giocatori

- 18.A Paddle approvato da USA Pickleball.** I giocatori devono utilizzare un paddle approvato che sia conforme alle specifiche indicate nella [Regola 3.D](#). I giocatori devono confermare che il proprio paddle sia approvato ed elencato nella lista ufficiale dei paddle approvati da USA Pickleball.
- 18.A.1 Paddle non conforme identificato prima dell'inizio dell'incontro.** Se, prima dell'inizio del match, si accerta che un giocatore utilizza un paddle non incluso nella *USA Pickleball Approved Paddle List* o non conforme alle specifiche della [Regola 3.D](#), il giocatore deve sostituirlo con uno conforme ai requisiti. Non ci sono penalità per la sostituzione del paddle.
- 18.A.2 Forfait del match – Paddle non conforme identificato durante il gioco.** Se, durante un match, si accerta che un giocatore sta giocando con un paddle non incluso nella *USA Pickleball Approved Paddle List* o non conforme alle specifiche della [Regola 3.D](#), al giocatore viene imposto un forfait del match (*Match Forfeit*).
- 18.A.3 Paddle non conforme identificato dopo la fine del match.** Se, dopo la conclusione di un match, si accerta che un giocatore ha giocato con un paddle non incluso nella *USA Pickleball Approved Paddle List* o non conforme alle specifiche della [Regola 3.D](#), il risultato del match resta valido.
- 18.B Abbigliamento.** L'abbigliamento dei giocatori deve rispettare le Regole 18.B.1 e 18.B.2.
- 18.B.1 Rappresentazioni.** Grafiche, stemmi, immagini e scritte sull'abbigliamento devono essere appropriate.
- 18.B.2 Calzature.** Le scarpe devono avere soles che non segnino o danneggino la superficie di gioco.
- 18.B.3 Cambio di abbigliamento.** Un giocatore deve cambiare l'abbigliamento che il Direttore del Torneo ritiene inappropriato, incluso quello di colore simile alla palla. Per un cambio di abbigliamento durante l'incontro verrà utilizzato un time-out arbitrale (vedi [Regola 16.K](#)).
- 18.B.4 Forfait del match – Rifiuto di cambiare l'abbigliamento.** Se un giocatore si rifiuta di rispettare le regole sull'abbigliamento, il Direttore del Torneo può imporre il forfait del match.

- 18.C Identificazione del battitore iniziale (Doppio).** I battitori iniziali devono indossare l'identificativo richiesto, stabilito dal Direttore del Torneo. Durante il gioco l'identificativo deve essere visibile al gruppo arbitrale e ai giocatori.
- 18.C.1 Forfait del match – Rifiuto di indossare l'identificativo.** Se un giocatore rifiuta di indossare l'identificativo richiesto, il Direttore del Torneo può imporre il forfait del match.
- 18.D Apparecchiature elettroniche.** Durante gli incontri di torneo, i giocatori non possono indossare né utilizzare cuffie, auricolari o altre apparecchiature che consentano comunicazioni audio, fatta eccezione per i dispositivi acustici prescritti o necessari.
- 18.E Comunicazioni sugli incontri.** È responsabilità di ciascun giocatore verificare i calendari pubblicati e gli avvisi di variazione del programma per conoscere l'ora e il luogo di ogni incontro.
- 18.F Presentazione al match.** I giocatori devono presentarsi sul campo entro 10 minuti dalla chiamata del match. Il match non può iniziare finché tutti i giocatori non sono presenti e il punteggio iniziale non viene chiamato.
- 18.F.1 Forfait del game o del match – Mancata presentazione per il primo game.** Se un giocatore non si presenta entro 10 minuti dalla chiamata del match, l'arbitro imporrà il forfait del game, a meno che il Direttore del Torneo non conceda un ritardo all'inizio dell'incontro per circostanze eccezionali. Se il formato dell'incontro prevede un solo game, il forfait del game comporta la perdita del match.
- 18.F.2 Forfait del match – Mancata presentazione in match a più game.** Negli incontri che prevedono più game, se un giocatore non si presenta entro 15 minuti dalla chiamata del match, l'arbitro imporrà il forfait del match, a meno che il Direttore del Torneo non conceda un ritardo all'inizio dell'incontro per circostanze eccezionali (vedi [Regola 16.M](#)).
- 18.G Sostituzione del partner (Doppio).** Previa approvazione del Direttore del Torneo, un giocatore può sostituire il partner prima dell'inizio del primo turno se il cambio è dovuto a infortunio, malattia o cause di forza maggiore. È vietata la sostituzione del partner dopo che la squadra ha iniziato a giocare nel torneo.

Sezione 19

Chiamate di linea nei tornei

- 19.A Opzioni di arbitraggio degli incontri.** Gli incontri possono essere arbitrati, con o senza giudici di linea.
- 19.A.1 Responsabilità dell'arbitro.** L'arbitro è responsabile della chiamata dei falli di piede al servizio, dei servizi corti e dei falli della zona di non-volée (modifica il primo periodo della Regola [9.B.4](#)).
- 19.B Incontri senza giudici di linea.** Negli incontri arbitrati ma senza giudici di linea, i giocatori sono responsabili di effettuare le chiamate "fuori" per la linea di fondo, le linee laterali e la linea centrale della propria metà campo.
- 19.C Incontri con giudici di linea.** Negli incontri arbitrati e con giudici di linea:
- 19.C.1 Responsabilità dei giudici di linea.** I giudici di linea effettuano le chiamate di linea, di fallo di piede per la linea loro assegnata e assistono l'arbitro per altre chiamate, su richiesta. I giudici di linea devono effettuare le segnalazioni chiamando a voce alta "fuori" (o "fallo di piede sul servizio") e mostrando il segnale di "fuori" (braccio disteso che punta nella direzione fuori campo).
- 19.C.2 Responsabilità del giocatore.** I giocatori sono responsabili delle chiamate "fuori" relative alla sola linea centrale del riquadro di servizio nella propria metà campo.
- 19.C.3 Chiamate di linea non valide.** Le chiamate di linea dei giocatori non sono valide, tranne che per la propria linea centrale oppure per modificare a favore dell'avversario una chiamata di linea fatta da un ufficiale di gara.
- 19.D Appelli.** Solo i colpi che concludono lo scambio possono essere oggetto di appello. Qualsiasi giocatore può fare appello.
- 19.D.1 Tempistica dell'appello.** L'appello deve essere effettuato prima che la palla venga colpita per eseguire il servizio successivo. Un appello su un colpo che conclude il match deve essere effettuato prima che il foglio di arbitraggio venga siglato.
- 19.D.2 Richiesta del parere dell'avversario prima dell'appello.** Prima di rivolgersi all'arbitro, un giocatore può chiedere il parere dell'avversario su qualsiasi chiamata di linea di cui sia responsabile. Se l'avversario effettua una chiamata definitiva,

questa prevale, a meno che l'arbitro, se appellato, non la corregga (*overrule*), oppure se il giocatore o il suo partner non la modifichino a vantaggio degli avversari (vedi [Regola 19.I](#)).

19.D.3 Perdita del diritto di chiamata di linea. Dopo aver fatto appello all'arbitro o aver chiesto il parere dell'avversario su una chiamata di linea, il giocatore e il suo partner perdono il diritto di effettuare quella chiamata, tranne che per modificarla a favore degli avversari (vedi [Regola 19.I](#)).

19.E Chiamata dell'arbitro – senza giudici di linea. In un incontro senza giudici di linea, quando un giocatore si appella all'arbitro su un colpo che ha concluso lo scambio, l'arbitro deve effettuare la chiamata se ha visto chiaramente dove è caduta la palla.

19.F Correzione della chiamata di linea da parte dell'arbitro. A seguito di un appello l'arbitro può correggere qualsiasi chiamata di linea fatta da un giocatore o da un giudice di linea. L'arbitro deve correggere la chiamata di linea se ha visto la palla cadere “dentro”.

19.F.1 Fallo – Correzione dell'arbitro di una chiamata "fuori" del giocatore. Quando l'arbitro corregge una chiamata "fuori" effettuata da un giocatore, è fallo a carico del giocatore di singolare o della squadra di doppio.

19.F.2 Replay o concessione dello scambio – Correzione dell'arbitro di una chiamata "fuori" del giudice di linea. Quando l'arbitro corregge una chiamata "fuori" di un giudice di linea giudicandola "dentro", lo scambio deve essere ripetuto, a meno che il giocatore di singolare, o la squadra di doppio, che beneficia della decisione arbitrale, non conceda lo scambio all'avversario.

19.G Nessuna chiamata definitiva dell'arbitro. Quando l'arbitro, a seguito di un appello, non è in grado di effettuare una chiamata, l'esito dello scambio è determinato dalle Regole da 19.G.1 a 19.G.4.

19.G.1 Nessuna chiamata dell'arbitro – senza giudici di linea. Quando l'arbitro, a seguito di un appello, non è in grado di effettuare una chiamata, la chiamata fatta dal giocatore resta valida, a meno che il giocatore o il suo partner non abbiano chiesto il parere degli avversari e questi non abbiano effettuato una chiamata definitiva: in tal caso la chiamata degli avversari è valida (vedi anche [Regola 19.D.2](#)).

- 19.G.2 Nessuna chiamata dei giocatori e dell'arbitro – senza giudici di linea.** Quando i giocatori e, a seguito di un appello, l'arbitro non sono in grado di effettuare una chiamata, la palla è considerata “dentro”.
- 19.G.3 Nessuna chiamata dell'arbitro – con giudici di linea.** Quando l'arbitro a seguito di un appello non è in grado di effettuare una chiamata, la chiamata del giudice di linea resta valida.
- 19.G.4 Replay – Nessuna chiamata del gruppo arbitrale.** Se i giudici di linea e gli arbitri non sono in grado di effettuare una chiamata, lo scambio deve essere ripetuto.
- 19.H Chiamata immediata dell'arbitro.** Se in qualsiasi momento un giudice di linea mostra il segnale di "visuale ostruita", l'arbitro deve effettuare immediatamente la chiamata se ha visto chiaramente dove è caduta la palla. Se l'arbitro non è in grado di effettuare la chiamata su un colpo che ha concluso lo scambio, dovrà interpellare i membri competenti del gruppo arbitrale per essere assistito nella decisione.
- 19.I Rettifica della chiamata da parte del giocatore.** Un giocatore può correggere una chiamata di linea fatta da un ufficiale di gara, dal proprio partner, la propria chiamata o qualsiasi decisione di palla "dentro" nel caso in cui la rettifica sia a favore dell'avversario.
- 19.I.1 Replay o concessione dello scambio – Rettifica del giocatore su una chiamata "fuori" di un ufficiale di gara.** Quando un giocatore non concorda con una chiamata "fuori" a proprio favore fatta da un giudice di linea o da un arbitro, lo scambio deve essere ripetuto, a meno che il giocatore non conceda lo scambio all'avversario.
- 19.I.2 Rettifica del giocatore su una decisione di palla "dentro" di un ufficiale di gara.** Quando un giocatore non concorda con una decisione di palla “dentro” a suo favore fatta da un giudice di linea o da un arbitro, l'avversario vince lo scambio (vedi anche [Regola 8.G](#)).

Sezione 20

Situazioni di gioco nei tornei

- 20.A Conferma del punteggio.** Prima che la palla sia colpita per effettuare il servizio, qualsiasi giocatore può chiedere all'arbitro il punteggio corretto (modifica la [Regola 6.E](#)).
- 20.B Conferma del giocatore corretto o della posizione corretta.** Prima che la palla sia colpita per effettuare il servizio, qualsiasi giocatore può chiedere all'arbitro di confermare il battitore corretto, il ribattitore corretto e le posizioni corrette dei giocatori (modifica la [Regola 5.C](#)).
- 20.C Replay – Correzione del battitore o della posizione.** Quando l'arbitro interrompe uno scambio per identificare un errore di giocatore o di posizione, lo scambio deve essere ripetuto.
- 20.D Riposizionamento dei giocatori.** Dopo l'annuncio del punteggio, se la squadra al servizio cambia area di battuta, l'arbitro deve interrompere il gioco, consentire a tutti i giocatori di riposizionarsi e annunciare nuovamente il punteggio per far ripartire il conteggio dei 10 secondi (modifica la [Regola 6.D.2](#)).
- 20.E Falli di servizio e ripetizioni del servizio.** I falli di servizio o le ripetizioni del servizio saranno chiamati in conformità con la Regola 20.E.1 o con la Regola 20.E.2.
- 20.E.1 Falli.** Oltre alle violazioni citate nella Sezione 7, l'arbitro chiamerà i falli per le violazioni del servizio.
- 20.E.1.a Fallo – Servizio al volo, assenza di movimento ascendente.** Quando il braccio del battitore non si muove chiaramente secondo un arco ascendente nel momento in cui il paddle entra in contatto con la palla, è fallo a carico del battitore.
- 20.E.1.b Fallo – Servizio al volo, testa del paddle sopra il polso.** Quando il punto più alto della testa del paddle è chiaramente al di sopra dell'articolazione del polso del battitore nel momento in cui il paddle entra in contatto con la palla, è fallo a carico del battitore.
- 20.E.1.c Fallo – Servizio al volo, palla colpita sopra la vita.** Quando la palla è chiaramente al di sopra della vita

del battitore nel momento in cui il paddle entra in contatto con la palla, è fallo a carico del battitore.

20.E.1.d Fallo – Servizio al volo e servizio a rimbalzo, rilascio dalle mani e dal paddle. Quando il battitore non rilascia chiaramente la palla solo da una mano o solo dal paddle immediatamente prima del servizio, è fallo a carico del battitore.

20.E.1.e Fallo – Servizio al volo e servizio a rimbalzo, rotazione o manipolazione al rilascio. Quando il battitore manipola o imprime una rotazione alla palla immediatamente prima del servizio, è fallo a carico del battitore.

20.E.1.f Fallo – Servizio a rimbalzo, forza applicata al rilascio della palla. Quando il battitore imprime una spinta alla palla, in qualsiasi modo o direzione, prima di colpirla per eseguire un servizio a rimbalzo, è fallo a carico del battitore.

20.E.1.g Fallo – Servizio a rimbalzo, altezza di rilascio non naturale. Quando il battitore non rilascia chiaramente la palla da un'altezza naturale (senza ausili), è fallo a carico del battitore.

20.E.2 Ripetizione del servizio (Replay). L'arbitro ha l'autorità di disporre la ripetizione del servizio quando non è certo che uno o più requisiti del servizio siano stati rispettati. La ripetizione deve essere chiamata prima della risposta al servizio.

20.E.2.a Replay – Rilascio della palla non visibile. Qualora vi sia dubbio che il rilascio della palla non sia stato visibile all'arbitro e al ricevitore, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio. Se l'arbitro è certo che il rilascio della palla non è stato visibile, deve disporre la ripetizione del servizio.

20.E.2.b Replay – Rilascio dubbio da una sola mano, dal paddle o da una altezza naturale. Qualora vi sia dubbio che il battitore abbia rilasciato la palla solo da una mano o solo dal paddle, oppure che il rilascio nel servizio a rimbalzo sia avvenuto da un'altezza naturale (senza ausili), l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio.

- 20.E.2.c Replay – Dubbio sulla manipolazione o rotazione.** Qualora vi sia dubbio che il battitore abbia impartito manipolazione o rotazione alla palla durante il rilascio, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio (modifica la [Regola 7.B.2.a](#)).
- 20.E.2.d Replay – Contatto dubbio del piede con l'area di battuta.** Qualora vi sia dubbio che uno dei piedi del battitore fosse in contatto con l'area di battuta nel momento in cui il paddle è entrato in contatto con la palla, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio.
- 20.E.2.e Replay – Contatto dubbio del piede fuori dall'area di battuta.** Qualora vi sia dubbio che uno dei piedi del battitore fosse in contatto con la superficie di gioco al di fuori dall'area di battuta nel momento in cui il paddle è entrato in contatto con la palla, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio.
- 20.E.2.f Replay – Servizio al volo, dubbio sul movimento ascendente di servizio.** Qualora vi sia dubbio che il braccio del battitore si sia mosso secondo un arco ascendente nel momento in cui il paddle è entrato in contatto con la palla per un servizio al volo, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio.
- 20.E.2.g Replay – Servizio al volo, altezza della testa del paddle dubbia.** Qualora vi sia dubbio che il punto più alto della testa del paddle fosse al di sopra dell'articolazione del polso del battitore nel momento in cui il paddle è entrato in contatto con la palla per un servizio al volo, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio.
- 20.E.2.h Replay – Servizio al volo, altezza della palla dubbia.** Qualora vi sia dubbio che la palla fosse non più alta della vita del battitore nel momento in cui il paddle è entrato in contatto con la palla per un servizio al volo, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio.
- 20.E.2.i Replay – Servizio a rimbalzo, dubbio sulla forza applicata alla palla.** Qualora vi sia dubbio che alla palla sia stata applicata una spinta durante il rilascio

per un servizio a rimbalzo, l'arbitro deve disporre la ripetizione del servizio.

- 20.F Palla danneggiata.** Un giocatore può appellarsi all'arbitro per determinare se una palla è deteriorata, morbida, rotta o incrinata. Una palla potenzialmente morbida o deteriorata non viene sostituita a meno che tutti i giocatori non siano d'accordo. Se l'arbitro determina che la palla è rotta o incrinata, essa sarà sostituita (modifica la [Regola 10.G](#)).
- 20.F.1 Replay – Palla rotta o incrinata.** Se l'arbitro determina che la palla rotta o incrinata ha influenzato l'esito dello scambio, lo scambio deve essere ripetuto con una palla sostitutiva (modifica la [Regola 10.G.1](#)).
- 20.G Coaching.** Tranne che durante i time-out e tra i game, i giocatori o le squadre non possono ricevere coaching da nessuno, fatta eccezione che dal proprio compagno di squadra.
- 20.G.1 Avvertimento verbale o avvertimento tecnico – Coaching illegale.** L'arbitro può assegnare un avvertimento verbale o un avvertimento tecnico a un giocatore di singolare o a una squadra di doppio che riceve coaching al di fuori dei time-out o tra un game e il successivo.
- 20.H Ostacolo.** L'arbitro deve convalidare un ostacolo chiamato da un giocatore (modifica la [Regola 9.C.2](#)).
- 20.H.1 Fallo – Ostacolo non valido.** Se l'arbitro non convalida un ostacolo chiamato da un giocatore, è fallo a carico del giocatore.
- 20.H.2 Replay – Ostacolo valido.** Se l'arbitro convalida un ostacolo chiamato da un giocatore, lo scambio deve essere ripetuto (modifica la [Regola 9.C.2](#)).
- 20.I Distrazione.** L'arbitro deve determinare quando un giocatore ha distratto l'avversario dal colpire la palla.
- 20.I.1 Fallo – Distrazione.** Qualora, a giudizio dell'arbitro, un giocatore abbia distratto l'avversario mentre questi stava per colpire la palla, è fallo a carico del giocatore.
- 20.J Ricorso contro una decisione arbitrale.** I giocatori possono appellarsi contro qualsiasi decisione arbitrale al Responsabile degli arbitri o al Direttore del Torneo.
- 20.J.1 Revoca della richiesta di ricorso.** Dopo che l'arbitro ha confermato una richiesta di intervento del Responsabile degli

arbitri o del Direttore del Torneo, il giocatore può revocarla; tuttavia, al giocatore o alla squadra sarà addebitato un time-out standard. In assenza di time-out standard disponibili, l'arbitro assegnerà un fallo tecnico al giocatore o alla squadra.

20.J.2 Avvertimento tecnico o fallo tecnico – Decisione dell'arbitro corretta. Quando il Responsabile degli arbitri o il Direttore del Torneo concorda con la decisione dell'arbitro, questi assegna un avvertimento tecnico e addebita un time-out standard al giocatore di singolare o alla squadra di doppio che ha impugnato la decisione. In assenza di time-out standard disponibili, l'arbitro assegna un fallo tecnico al giocatore o alla squadra.

20.J.3 Decisione dell'arbitro annullata. Quando il Responsabile degli arbitri o il Direttore del Torneo non concorda con la decisione dell'arbitro, l'arbitro deve annullarla per correggere la situazione oppure disporre la ripetizione dello scambio, a seconda dei casi.

20.K Rimozione di un giudice di linea. L'arbitro può rimuovere e sostituire un giudice di linea per qualsiasi ragionevole motivo, sulla base della propria osservazione o su richiesta unanime dei giocatori.

20.K.1 Richiesta dei giocatori. Qualora tutti i giocatori siano concordi, possono presentare richiesta all'arbitro per la rimozione di un giudice di linea.

20.K.2 Dissenso dell'arbitro. Qualora l'arbitro non concordi con la richiesta dei giocatori di rimuovere un giudice di linea, deve convocare il Direttore del Torneo per la decisione finale.

20.L Rimozione dell'arbitro. Qualora tutti i giocatori siano concordi, possono richiedere al Direttore del Torneo la rimozione dell'arbitro.

Sezione 21

Time-out e sospensioni di gioco

21.A Time-out standard. Per ogni game a 11 o 15 punti sono consentiti due time-out standard per giocatore nel singolare o per la squadra nel doppio, per ogni game a 21 punti sono consentiti tre time-out.

21.A.1 Prima dell'inizio dell'incontro. Un time-out standard non può essere richiesto prima dell'inizio dell'incontro.

21.A.2 Richiesta di time-out. Qualsiasi giocatore può chiedere un time-out tra uno scambio e l'altro prima del servizio successivo, oppure tra i game. Il time-out deve essere richiesto in modo udibile a voce, o visibile con un segnale con la mano, oppure entrambi, e deve essere rivolto agli avversari e all'arbitro.

21.A.2.a Fallo – Richiesta tardiva di time-out. Se un giocatore chiede un time-out dopo che il servizio è stato effettuato, è fallo a carico del giocatore.

21.A.2.b Avvertimento verbale o tecnico – Nessuna segnalazione udibile o visibile. Se la richiesta di time-out non viene effettuata in modo udibile a voce, o visibile con un segnale con la mano, l'arbitro può assegnare un avvertimento verbale o un avvertimento tecnico per ritardo nel gioco.

21.A.3 Tra i game. Tra un game e l'altro, i giocatori possono richiedere l'utilizzo di uno o entrambi i time-out standard prima dell'inizio del game successivo. I giocatori devono darne informazione all'arbitro. Il time-out standard inizierà immediatamente dopo il termine del time-out tra i game. Il time-out deve essere addebitato anche se ne è stata utilizzata solo una parte. Se il giocatore nel singolare o la squadra di doppio che hanno richiesto il time-out sono pronti a riprendere il gioco prima dell'inizio del time-out richiesto, il time-out non viene addebitato.

21.A.4 Dopo un time-out medico. Un giocatore può usufruire dei time-out standard disponibili al termine di un time-out medico.

21.A.5 Durata. Per ciascun time-out standard è consentito un tempo massimo di un minuto.

21.A.6 Ripresa del gioco. L'arbitro riprenderà il gioco annunciando l'avviso dei 15 secondi ([Regola 17.D.16](#)).

21.B Time-out per cambio campo. L'arbitro chiamerà un time-out per consentire ai giocatori di cambiare lato del campo in momenti specifici dei match a game unico e dei game di spareggio. I giocatori non cambieranno campo durante il game di spareggio qualora il primo game del match sia stato perso per forfait a causa di un ritardo nell'arrivo da parte dei giocatori.

21.B.1 Game a 11 punti. In un match a game unico a 11 punti oppure in un game di spareggio a 11 punti, i giocatori cambieranno lato del campo quando il primo giocatore nel singolare o la prima squadra di doppio raggiunge il punteggio di 6.

21.B.2 Game a 15 punti. In un match a game unico a 15 punti oppure in un game di spareggio a 15 punti, i giocatori cambieranno lato del campo quando il primo giocatore nel singolare o la prima squadra di doppio raggiunge il punteggio di 8.

21.B.3 Game a 21 punti. In un match a game unico a 21 punti oppure in un game di spareggio a 21 punti, i giocatori cambieranno lato del campo quando il primo giocatore nel singolare o la prima squadra di doppio raggiunge il punteggio di 11.

21.B.4 Nessun cambio di battitore. Dopo un time-out per cambio lato del campo, il gioco prosegue con lo stesso battitore.

21.B.5 Durata. Per il cambio lato del campo durante un game è consentito un tempo massimo di un minuto.

21.B.6 Perdita del punto al cambio lato del campo. Un fallo tecnico che porti alla perdita del punto che ha comportato il cambio di campo non ha alcun effetto sul cambio campo già effettuato.

21.B.7 Mancato cambio lato del campo. Quando il cambio lato non viene effettuato al momento previsto in base al punteggio, dovrà avvenire non appena l'omissione viene rilevata. Tale circostanza non comporta un fallo per nessuna delle squadre, il punteggio resta invariato e il servizio prosegue con lo stesso battitore.

21.B.8 Ripresa del gioco. L'arbitro riprenderà il gioco annunciando l'avviso dei 15 secondi ([Regola 17.D.16](#)).

21.C Time-out medico. Un giocatore che necessita di assistenza medica nel corso dell'incontro può richiedere, anche tra i game, un time-out medico.

- 21.C.1 Prima dell'inizio dell'incontro.** Un time-out medico non può essere richiesto prima dell'inizio dell'incontro.
- 21.C.2 Tra i game.** Tra un game e l'altro, un giocatore può richiedere, se lo ha a disposizione, un time-out medico prima dell'inizio del game successivo.
- 21.C.3 Numero massimo.** Ad ogni giocatore è concesso un solo time-out medico per match.
- 21.C.4 Revoca della richiesta di time-out medico.** Se il giocatore revoca il time-out medico dopo che il personale medico è stato convocato, ma prima che sia arrivato, verrà addebitato un time-out standard e il time-out medico non sarà addebitato. In assenza di time-out standard disponibili, l'arbitro assegnerà un fallo tecnico al giocatore o alla squadra per ritardo nel gioco.
- 21.C.5 Convocazione del personale medico.** L'arbitro convocherà immediatamente il personale medico presente per valutare la situazione e prestare un adeguato primo soccorso. Qualora il personale medico non sia disponibile, sarà convocato il Direttore del Torneo per dare assistenza.
- 21.C.6 Durata.** Per un time-out medico è consentito un tempo massimo di 15 minuti. Tuttavia, qualora il trattamento medico venga effettuato fuori dal campo in un'altra area della sede di gara, il tempo necessario per il trasporto del giocatore da e verso tale area sarà escluso dal computo dei 15 minuti.
- 21.C.7 Decorrenza del tempo.** All'arrivo del personale medico, l'arbitro avvierà il timer per il conteggio dei 15 minuti. Il gioco deve riprendere il prima possibile e comunque non oltre i 15 minuti.
- 21.C.8 Accertamento di condizione medica valida.** Qualora il personale medico, o in sua assenza il Direttore del Torneo, stabilisca l'esistenza di una valida condizione medica, il giocatore deve essere in grado di riprendere il gioco in 15 minuti o meno. Se il gioco riprende prima dei 15 minuti, il tempo medico residuo si considera perso e non più disponibile per il resto del match.
- 21.C.9 Ritiro dal match.** Il ritiro dal match viene imposto quando il giocatore non è in grado di riprendere il gioco allo scadere dei 15 minuti del time-out medico. Il giocatore può utilizzare i time-out standard a sua disposizione per avere più tempo prima che l'incontro debba essere dichiarato perso per ritiro ([Regola](#)

[21.A.4](#)). Nel doppio, se il partner del giocatore che si ritira decide di proseguire, l'incontro riprenderà nel rispetto di tutte le regole applicabili. Il giocatore che si ritira deve lasciare la superficie di gioco.

21.C.10 Avvertimento tecnico o fallo tecnico – Condizione medica non valida. Qualora il personale medico, o in sua assenza il Direttore del Torneo, stabilisca l'assenza di una valida condizione medica che giustifichi il time-out medico, l'arbitro assegnerà un avvertimento tecnico e addebiterà un time-out standard al giocatore nel singolare, o alla squadra di doppio, che ha richiesto il time-out medico. In assenza di time-out standard disponibili, l'arbitro assegnerà un fallo tecnico al giocatore o alla squadra. Il time-out medico non sarà più a disposizione del giocatore e questi dovrà riprendere immediatamente il gioco.

21.C.11 Ripresa del gioco. L'arbitro riprenderà il gioco annunciando l'avviso dei 15 secondi ([Regola 17.D.16](#)).

21.D Time-out arbitrale. L'arbitro può disporre un time-out arbitrale per far fronte a circostanze eccezionali che richiedano una sospensione prolungata del gioco e, se necessario, richiedere assistenza. In assenza del personale designato interverrà il Direttore del Torneo. A titolo esemplificativo e non esaustivo, le circostanze eccezionali includono quelle citate in questa Sezione.

21.D.1 Discrezionalità dell'arbitro. Per ragioni di sicurezza generale, qualora l'arbitro ritenga che vi sia una potenziale condizione medica, è autorizzato a chiamare un time-out arbitrale e convocare il personale medico o, in sua assenza, il Direttore del Torneo.

21.D.2 Presenza di sangue. Nel caso in cui un giocatore sia in fase di sanguinamento o venga rilevata la presenza di sangue sul campo o su un giocatore, al termine dello scambio il gioco deve essere interrotto. Il gioco non dovrà riprendere finché il sangue non è stato rimosso dalla superficie e il sanguinamento non è sotto controllo. Le situazioni relative alla sola pulizia o al controllo del sanguinamento che non richiedano l'intervento del personale medico saranno gestite come time-out arbitrale.

21.D.3 Sostanze estranee. Le sostanze estranee presenti sul campo, quali detriti, acqua o altri liquidi, devono essere rimosse o pulite.

- 21.D.4 Ripresa del gioco.** L'arbitro riprenderà il gioco annunciando l'avviso dei 15 secondi ([Regola 17.D.16](#)).
- 21.E Time-out per l'attrezzatura.** I giocatori sono tenuti a mantenere l'abbigliamento e l'attrezzatura in condizioni idonee al gioco.
- 21.E.1 Concessione del time-out.** Se l'arbitro stabilisce che la sostituzione o la regolazione dell'attrezzatura sia necessaria per la prosecuzione equa e sicura dell'incontro, può concedere un time-out per l'attrezzatura di durata ragionevole.
- 21.E.2 Ripresa del gioco.** L'arbitro riprenderà il gioco annunciando l'avviso dei 15 secondi ([Regola 17.D.16](#)).
- 21.F Time-out tra un game e il successivo.** L'arbitro annuncerà un time-out tra un game e l'altro dell'incontro.
- 21.F.1 Durata.** Per il cambio della metà campo tra un game e il successivo è consentito un tempo massimo di due minuti.
- 21.F.2 Cambio di campo e cambio del servizio iniziale.** I giocatori di singolare o le squadre di doppio devono cambiare lato del campo e il servizio iniziale nel game successivo del match.
- 21.F.3 Cambio del battitore iniziale.** Le squadre possono cambiare il battitore iniziale tra un game e l'altro, e dovrebbero darne comunicazione all'arbitro prima dell'inizio del game successivo.
- 21.F.4 Ripresa del gioco.** L'arbitro riprenderà il gioco annunciando l'avviso dei 15 secondi ([Regola 17.D.16](#)).
- 21.G Tempo tra i match.** Il tempo concesso tra i match, compreso l'eventuale incontro di spareggio per l'assegnazione del titolo, è di 10 minuti. Se tutti i giocatori sono d'accordo, l'incontro può iniziare in anticipo.
- 21.H Game sospeso.** Un game sospeso per circostanze eccezionali deve riprendere con lo stesso battitore, lo stesso punteggio e i time-out residui di quando era stato sospeso.

Sezione 22

Condotta antisportiva e relative sanzioni

22.A Autorità dell'arbitro. L'arbitro è autorizzato ad assegnare avvertimenti verbali e sanzioni a un giocatore di singolare o a una squadra di doppio in qualsiasi momento durante il match, mentre i giocatori si trovano nelle vicinanze del campo, anche prima che l'incontro abbia inizio.

22.A.1 Tempistica dell'applicazione. Il gioco non verrà interrotto per assegnare un avvertimento o un fallo tecnico. La sanzione sarà applicata al termine dello scambio.

22.A.2 Condotta scorretta del giocatore dopo l'incontro. Un comportamento che preveda un avvertimento o un fallo tecnico, messo in atto dopo la conclusione dell'incontro e mentre il giocatore si trova ancora nelle vicinanze del campo, deve essere portato all'attenzione del Direttore del Torneo. Sulla base di tali informazioni, il Direttore del Torneo potrà imporre un avvertimento verbale, un avvertimento tecnico o un fallo tecnico, che sarà applicato al giocatore sanzionato al match successivo del torneo.

22.B Avvertimenti verbali e avvertimenti tecnici. L'arbitro assegnerà un avvertimento verbale o un avvertimento tecnico per condotte antisportive di minore entità. Può essere assegnato un solo avvertimento verbale per match a ciascun giocatore di singolare o squadra di doppio. Gli avvertimenti sono inflitti per:

22.B.1 Linguaggio offensivo. L'utilizzo di un linguaggio offensivo rivolto a un'altra persona.

22.B.2 Volgarità. L'utilizzo, per qualsiasi motivo, di espressioni volgari verbali o visive.

22.B.3 Contestazione aggressiva. Protestare in modo aggressivo nei confronti del gruppo arbitrale, di altri giocatori o degli spettatori, in modo tale da ostacolare il regolare svolgimento del gioco.

22.B.4 Abuso di palla. Danneggiare intenzionalmente o colpire con violenza una palla morta, senza mettere in pericolo l'incolumità delle persone.

- 22.B.5 Ritardo nel gioco.** Ritardare la ripresa del gioco tra uno scambio e l'altro in modo tale da ostacolare senza valide motivazioni il regolare svolgimento del gioco.
- 22.B.6 Eccessive contestazioni sulle chiamate di linea.** Appellarsi ripetutamente per contestare le chiamate di linea in modo tale da ostacolare il regolare svolgimento del gioco.
- 22.B.7 Coaching non autorizzato.** Ricevere istruzioni tecniche da soggetti diversi dal proprio compagno, salvo che durante un time-out (vedi [Regola 20.G.1](#)).
- 22.B.8 Richiesta di revisione respinta – Addebito di time-out.** Contestare una decisione arbitrale successivamente confermata dal Responsabile degli arbitri o dal Direttore del Torneo (un avvertimento verbale non è applicabile). Verrà anche addebitato un time-out standard (vedi [Regola 20.J.2](#)).
- 22.B.9 Richiesta non valida di time-out medico – Addebito di time-out.** Richiedere un time-out medico in assenza di una condizione medica valida (un avvertimento verbale non è applicabile). Verrà anche addebitato un time-out standard (vedi [Regola 21.C.10](#)).
- 22.B.10 Altri comportamenti.** Altri comportamenti antisportivi di minore entità.
- 22.C Conseguenze degli avvertimenti verbali e tecnici.** L'assegnazione di un avvertimento verbale o di un avvertimento tecnico deve essere accompagnata da una breve spiegazione della motivazione.
- 22.C.1 Nessuna perdita dello scambio o del punto.** Gli avvertimenti verbali e gli avvertimenti tecnici non comportano la perdita dello scambio o variazioni di punteggio.
- 22.C.2 Nessun effetto sul battitore.** Un avvertimento verbale o un avvertimento tecnico non comportano un cambio di battitore o un cambio palla.
- 22.D Falli tecnici.** L'arbitro assegnerà un fallo tecnico per condotte antisportive di estrema gravità:
- 22.D.1 Abuso del paddle.** Lanciare il paddle in modo aggressivo o imprudente, per frustrazione o rabbia, con negligente noncuranza delle conseguenze, purché il paddle non colpisca persone o danneggi beni, ma esponga comunque a rischio o pericolo una persona o l'impianto.

- 22.D.2 Abuso di palla.** Lanciare o colpire una palla morta in modo aggressivo o imprudente, per frustrazione o rabbia, con negligente noncuranza delle conseguenze, purché la palla non colpisca una persona, ma la esponga comunque a rischio o pericolo.
- 22.D.3 Linguaggio gravemente offensivo.** Usare un linguaggio estremamente offensivo o di turpiloquio, a prescindere da a chi o a cosa sia diretto.
- 22.D.4 Minacce.** Rivolgere minacce o sfide di qualsiasi natura nei confronti di qualsiasi persona.
- 22.D.5 Richiesta di revisione respinta – Nessun time-out disponibile.** Contestare una decisione arbitrale successivamente confermata dal Responsabile degli arbitri o dal Direttore del Torneo, in assenza di time-out standard disponibili (vedi [Regola 20.J.2](#)).
- 22.D.6 Richiesta non valida di time-out medico – Nessun time-out disponibile.** Richiedere un time-out medico quando non sussiste una condizione medica valida e in assenza di time-out standard disponibili (vedi [Regola 21.C.10](#)).
- 22.D.7 Secondo avvertimento tecnico.** Ricevere un secondo avvertimento tecnico durante un match.
- 22.D.8 Altri comportamenti.** Altri comportamenti antisportivi di estrema gravità.
- 22.E Conseguenze del fallo tecnico.** L'assegnazione di un fallo tecnico deve essere accompagnata da una breve spiegazione della motivazione.
- 22.E.1 Adeguamento del punteggio.** Qualora venga assegnato un fallo tecnico a un giocatore di singolare o a una squadra di doppio, verrà detratto un punto dal punteggio del giocatore o della squadra responsabile. Se il punteggio del responsabile è pari a zero, verrà aggiunto un punto al punteggio dell'avversario. Il giocatore o la squadra si riposizionano in campo conformemente al nuovo punteggio. L'assegnazione di un punto conseguente a un fallo tecnico che determini la vittoria del game è valida indipendentemente da chi fosse al servizio nello scambio precedente.
- 22.E.2 Nessun effetto sul battitore.** Un fallo tecnico non comporta il cambio del battitore né il cambio palla.

- 22.F Forfait del game.** L'arbitro impone la perdita del game a carico di un giocatore di singolare o di una squadra di doppio in caso di:
- 22.F.1 Avvertimento tecnico più fallo tecnico.** Assegnazione di una qualsiasi combinazione tra avvertimento tecnico e un fallo tecnico (oppure di tre avvertimenti tecnici) durante un match.
 - 22.F.2 Ritardo nella presentazione al primo game** (vedi [Regola 18.F.1](#)).
- 22.G Conseguenze del forfait del game.** Il provvedimento di forfait del game deve essere accompagnato da una breve spiegazione della motivazione.
- 22.G.1 Ammissibilità alla prosecuzione dell'incontro.** Il giocatore di singolare o la squadra di doppio a cui è stata imposto il forfait del game possono disputare gli eventuali game successivi dell'incontro.
 - 22.G.2 Forfait del match.** Nei match a game unico, il forfait del game equivale alla perdita del match.
- 22.H Punteggio in caso di forfait del game.** Quando viene imposto un forfait del game a carico di un giocatore di singolare o di una squadra di doppio, il punteggio del game perso deve essere registrato pari a zero (esempio: 11-0 per un game a 11 punti, 15-0 per un game a 15 punti o 21-0 per un game a 21 punti). I punteggi dei game conclusi prima del forfait del game restano acquisiti (vedi [Regola 15.B.4.a](#) per i gironi all'italiana).
- 22.I Forfait del match disposto dall'arbitro.** L'arbitro imporrà la perdita del match a carico di un giocatore di singolare o di una squadra di doppio in caso di:
- 22.I.1 Abuso pericoloso del paddle o della palla.** Colpire o lanciare in modo aggressivo o imprudente una palla o un paddle per frustrazione o rabbia, colpendo una persona o danneggiando la proprietà dell'impianto.
 - 22.I.2 Identificativo del battitore iniziale.** Vedi [Regola 18.C.1](#).
 - 22.I.3 Ritardo nella presentazione al primo game.** Vedi [Regola 18.F.1](#).
 - 22.I.4 Ritardo nella presentazione a un incontro a più game.** Vedi [Regola 18.F.2](#).
 - 22.I.5 Paddle non conforme.** Vedi [Regola 18.A](#).

- 22.1.6 Contatto improprio.** Qualsiasi atto deliberato di contatto fisico aggressivo nei confronti di un'altra persona.
- 22.1.7 Sanzioni multiple.** Ricezione di un secondo fallo tecnico durante un incontro. Ricezione di un avvertimento tecnico oppure di un fallo tecnico dopo un forfait del game che deriva da una combinazione di avvertimenti tecnici e/o falli tecnici durante l'incontro.
- 22.J Forfait del match disposto dal Direttore del Torneo.** In qualsiasi momento un giocatore si trovi presso la sede di gara, il Direttore del Torneo può imporre il forfait del match, di singolare o di doppio, in corso o, laddove applicabile, di un successivo incontro, in caso di:
- 22.J.1 Regole della sede di gara.** Inosservanza del regolamento del torneo o delle norme dell'impianto ospitante.
- 22.J.2 Condotta impropria.** Comportamento improprio tra un incontro e l'altro.
- 22.J.3 Abuso delle strutture.** Uso improprio delle aree di ospitalità o degli spogliatoi.
- 22.J.4 Abbigliamento inappropriato.** Vedi [Regola 18.B.4](#).
- 22.J.5 Altre disposizioni.** Inosservanza di altre regole e procedure del torneo o della struttura.
- 22.K Punteggio in caso di forfait del match.** In caso venga imposto il forfait del match a carico di un giocatore di singolare o di una squadra di doppio, tutti i punteggi dei relativi game devono essere registrati pari a zero (es. 11-0, 11-0 per il formato al meglio dei tre game a 11 punti; 11-0, 11-0, 11-0 per il formato al meglio dei cinque game a 11 punti; 15-0 per il formato a game unico ai 15 punti; 21-0 per il formato a game unico a 21 punti). I punteggi degli incontri conclusi prima del forfait del match restano acquisiti (vedi [Regola 15.B.4.a](#) per i gironi all'italiana).
- 22.L Esclusione o allontanamento.** In qualsiasi momento un giocatore si trovi presso la sede di gara, il Direttore del Torneo è autorizzato ad allontanarlo dal torneo o a espellerlo dalla sede di gara per:
- 22.L.1 Insulti discriminatori.** Utilizzo di insulti di natura etnica, religiosa, razziale o omofoba.
- 22.L.2 Uso improprio lesivo del paddle o della palla.** Danneggiamento della sede di gara o lesioni a un giocatore, a un

ufficiale di gara o a uno spettatore mediante un abuso del paddle o della palla o altri atti di violenza fisica.

22.L.3 Sostanze biologiche. Sputare o tossire su un'altra persona.

22.L.4 Mancanza di impegno. Non dimostrare il massimo impegno. Ciò include, a titolo esemplificativo e non esaustivo: rinunciare, subire o determinare una sconfitta a tavolino, oppure non impegnarsi al massimo durante gli incontri, sia a proprio vantaggio sia per altri fini.

22.L.5 Altri comportamenti. Altri comportamenti palesemente scorretti, lesivi o di estrema gravità che il Direttore del Torneo ritenga pregiudizievoli per il torneo.

22.M Punteggio in caso di esclusione o allontanamento. Qualora venga disposta l'esclusione dal torneo o l'allontanamento dalla sede di un giocatore di singolare o di una squadra di doppio, tutti i punteggi dei game dell'incontro in corso e di ogni eventuale incontro successivo nel tabellone devono essere registrati pari a zero (esempio: 11-0, 11-0 il formato al meglio dei tre game a 11 punti; 11-0, 11-0, 11-0 per il formato al meglio dei cinque game a 11 punti; 15-0 per il formato a game unico a 15 punti; e 21-0 per il formato a game unico a 21 punti). I punteggi degli incontri conclusi prima dell'esclusione o dell'allontanamento restano acquisiti (vedi [Regola 15.B.4.a](#) per i gironi all'italiana).

Sezione 23

Ritiri e Rinunce

23.A Ritiro dall'incontro. Un giocatore di singolare o una squadra di doppio possono ritirarsi da un incontro per qualsiasi motivo. L'unica opzione per interrompere la disputa di un incontro dopo che il punteggio iniziale è stato chiamato è il ritiro. In caso di ritiro, la vittoria dell'incontro viene assegnata all'avversario.

23.A.1 Ritiro durante l'incontro. Un giocatore di singolare o una squadra di doppio possono ritirarsi prima della fine di qualsiasi match in corso informando l'arbitro.

23.A.2 Notifica anticipata di ritiro. Un giocatore di singolare o una squadra di doppio possono richiedere il ritiro prima di qualsiasi incontro successivo informando il Direttore del Torneo, il Responsabile degli arbitri oppure la segreteria del torneo.

23.A.3 Idoneità a continuare a giocare. Un giocatore di singolare o una squadra di doppio che si ritira da un match può continuare a giocare nello stesso tabellone se idoneo in base al formato del torneo.

23.A.4 Punteggio in caso di ritiro. Quando un giocatore di singolare o una squadra di doppio si ritira da un incontro, i punteggi di tutti i game e di tutti gli incontri conclusi prima del ritiro restano acquisiti. Per un game in corso di svolgimento, dovrà essere registrato il punteggio effettivo del giocatore o della squadra al momento del ritiro; all'avversario verrà assegnato un numero di punti sufficienti affinché ottenga la vittoria in quel game. I game eventualmente non giocati nel match dovranno essere registrati come: 11-0 per game a 11 punti, 15-0 per game a 15 punti, o 21-0 per game a 21 punti (vedi [Regola 15.B.4.a](#) per i gironi all'italiana).

23.B Rinuncia dal tabellone. I giocatori possono rinunciare a un tabellone informando il Direttore del Torneo, il Responsabile degli arbitri oppure la segreteria del torneo.

23.B.1 Rinuncia prima dell'inizio del tabellone. Un giocatore di singolare o una squadra di doppio possono presentare una rinuncia per un tabellone che non ha ancora avuto inizio.

23.B.2 Rinuncia agli incontri successivi. Un giocatore di singolare o una squadra di doppio possono rinunciare a tutti i restanti

incontri di un tabellone prima che venga chiamato il punteggio iniziale del loro match successivo.

- 23.B.3 Inleggibilità a continuare a giocare.** Un giocatore di singolare o una squadra di doppio che presenta una rinuncia viene escluso da tutti i successivi match di uno specifico tabellone.
- 23.B.4 Punteggio in caso di rinuncia.** Quando un giocatore di singolare o una squadra di doppio rinuncia a un tabellone, il punteggio dei game di ciascun incontro non giocato viene registrato come 0-0. I punteggi degli incontri conclusi prima della richiesta di rinuncia restano acquisiti (vedi [Regola 15.B.4.a](#) per i gironi all'italiana).

Sezione 24

Incontri non arbitrati di torneo

NOTA: Per gli incontri di torneo non arbitrati, i giocatori gestiscono autonomamente i propri incontri e ne comunicano i risultati. Tutte le regole contenute nelle Parti II e III si applicano agli incontri di torneo non arbitrati, eccetto quelli che coinvolgono un arbitro o un giudice di linea, unitamente alle modifiche previste nella presente sezione.

- 24.A Cambio del battitore iniziale (Doppio).** Le squadre possono cambiare il battitore iniziale tra un game e l'altro, e dovrebbero darne comunicazione agli avversari prima dell'inizio del game successivo (modifica la [Regola 21.F.3](#)).
- 24.B Palla supplementare.** Una palla supplementare portata da un giocatore durante uno scambio non deve essere visibile all'avversario e deve rimanere in possesso del giocatore.
- 24.B.1 Fallo - Palla supplementare visibile o a terra.** Quando una palla supplementare portata da un giocatore è visibile a un avversario oppure cade sulla superficie di gioco mentre la palla è viva, è fallo a carico del giocatore.
- 24.C Richiesta di un arbitro o del Direttore del Torneo.** Qualsiasi giocatore può richiedere l'intervento di un arbitro o del Direttore del Torneo quando:
- 24.C.1 Violazioni ripetute delle regole.** Il giocatore ritiene che l'avversario stia violando ripetutamente una o più regole.
- 24.C.2 Impossibilità di risolvere la questione.** Si verifica una situazione che i giocatori non sono in grado di risolvere in tempi rapidi e facilmente.
- 24.D Contestazione sulla conformità del paddle.** Quando un giocatore ritiene che un paddle non sia approvato da USA Pickleball o non sia comunque conforme a tutte le norme relative ai paddle, può richiedere che il Responsabile degli arbitri o il Direttore del Torneo stabilisca se il paddle è approvato.
- 24.E Utilizzo dei time-out tra i game.** I giocatori devono informare gli avversari della loro intenzione di utilizzare uno o entrambi i time-out standard prima dell'inizio del game successivo (modifica la [Regola 21.A.3](#)).

24.F Ritiro durante l'incontro. Un giocatore di singolare o una squadra di doppio può ritirarsi prima del termine di qualsiasi incontro in corso informando gli avversari (modifica la Regola [23.A.1](#)).

Parte IV

Regole per il gioco inclusivo

La Parte IV (Sezione 25) presenta le regole aggiuntive che si applicano a giocatori che utilizzano una carrozzina durante il gioco, ai giocatori in piedi con limitazioni fisiche permanenti che ne influenzano l'equilibrio, la mobilità o la coordinazione, e ai giocatori di eventi di doppio ibrido nei tornei. Le regole non specifiche per i tornei si applicano a tutti i tipi di gioco, sia standard che di torneo.

Sezione 25

Gioco in carrozzina, gioco in piedi con necessità adattive e gioco ibrido in doppio

25.A Gioco in carrozzina. La Sezione 25.A si applica ai giocatori in carrozzina e agli eventi che prevedono la partecipazione di uno o più giocatori in carrozzina. I giocatori in carrozzina devono rispettare le Regole da 25.A.1 a 25.A.12.

25.A.1 Requisiti di idoneità del giocatore. Qualunque giocatore, con o senza disabilità, che giochi utilizzando una carrozzina, è idoneo al gioco in carrozzina.

25.A.2 Doppio. Nel doppio, i giocatori in carrozzina possono avere come compagno di squadra: un giocatore in piedi (*standing player*), un giocatore in piedi con necessità adattive (*Adaptive standing player*), oppure un altro giocatore in carrozzina (*wheelchair player*), salvo quanto previsto dalla [Regola 25.A.12](#) per i tornei.

25.A.3 Carrozze elettriche. Ai giocatori impossibilitati a utilizzare una carrozzina manuale per l'intera durata del match è consentito utilizzare una carrozzina elettrica. Le carrozine elettriche devono essere controllate esclusivamente dal giocatore e non possono superare la velocità di 16,10 km/h (10 miglia orarie).

25.A.4 Parte del corpo. La carrozzina è considerata parte del corpo del giocatore. Ai fini del posizionamento, le ruote posteriori grandi sono equiparate alle gambe di un giocatore in piedi.

- 25.A.5 Contatto con il sedile.** Un giocatore in carrozzina deve avere almeno un gluteo in contatto con il sedile della carrozzina nel momento in cui colpisce la palla.
- 25.A.5.a Fallo – Mancato contatto con il sedile.** Se un giocatore in carrozzina non ha almeno un gluteo in contatto con il sedile della carrozzina nel momento in cui colpisce la palla, è fallo a carico del giocatore.
- 25.A.6 Divieto di contatto delle estremità inferiori con il suolo.** Fatto salvo quanto previsto dalla [Regola 25.A.7](#), le estremità inferiori del giocatore in carrozzina (glutei, anche, cosce, ginocchia, polpacci, caviglie e piedi) non devono entrare in contatto con il terreno né con alcuna ruota della carrozzina mentre la palla è viva, indipendentemente dall'intenzione del giocatore.
- 25.A.6.a Fallo – Contatto con il suolo o una ruota.** Se una estremità inferiore del giocatore in carrozzina entra in contatto con il terreno o con una qualsiasi ruota della carrozzina mentre la palla è viva, è fallo a carico del giocatore.
- 25.A.7 Spinta alla carrozzina con il piede.** A un giocatore che non è in grado di spingere la carrozzina con uno o entrambi gli arti superiori (braccia) per l'intera durata di un incontro, è consentito spingere la carrozzina utilizzando un solo piede in contatto con il suolo. Tale giocatore sarà soggetto alle seguenti limitazioni per l'intera durata dell'incontro:
- 1) non deve utilizzare gli arti superiori per la spinta;
 - 2) il suo piede non deve essere in contatto con il suolo nel momento in cui colpisce la palla per effettuare il colpo;
 - 3) le sue estremità inferiori non devono entrare in contatto con alcuna ruota della carrozzina.
- 25.A.7.a Fallo – Azioni vietate.** Per un giocatore autorizzato alla spinta della carrozzina con il piede, è fallo a suo carico se, nel momento in cui colpisce la palla: una sua estremità superiore tocca una ruota della carrozzina, un suo piede è in contatto con il suolo, oppure una qualunque estremità inferiore entra in contatto con una qualsiasi ruota della carrozzina.
- 25.A.8 Servizio.** Nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il servizio, entrambe le ruote posteriori grandi devono trovarsi

sulla superficie di gioco dietro la linea di fondo e non devono toccare alcun punto al di fuori della corretta area di battuta. Le ruote anteriori (più piccole) possono trovarsi all'interno del campo nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il servizio.

25.A.8.a Fallo – Ruota non a contatto con il terreno. Se una o entrambe le ruote posteriori grandi della carrozzina del battitore non sono a contatto con la superficie di gioco nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il servizio, è fallo a carico del battitore (modifica la Regola [7.A.1.a](#)).

25.A.8.b Fallo – Ruota a contatto con il campo. Se una ruota posteriore grande della carrozzina del battitore è a contatto con il campo nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il servizio, è fallo a carico del battitore (modifica la Regola [7.A.2.a](#)).

25.A.8.c Fallo – Ruota fuori dall'area di battuta. Se una ruota posteriore grande della carrozzina del battitore è a contatto con la superficie al di fuori della corretta area di battuta nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il servizio, è fallo a carico del battitore (modifica la Regola [7.A.3.a](#)).

25.A.9 Facoltà del Doppio Rimbalzo. Un giocatore in carrozzina può far rimbalzare la palla due volte prima di rinviarla. Il secondo rimbalzo può avvenire in qualsiasi punto della superficie di gioco (modifica la Regola [10.B](#)).

25.A.9.a Fallo – Mancato rinvio della palla prima del terzo rimbalzo. Se un giocatore in carrozzina non rinvia la palla prima che questa effettui il terzo rimbalzo, è fallo a carico del giocatore (modifica la Regola [10.B.1](#)).

25.A.10 Colpi al volo. Le ruote anteriori (più piccole) e le ruote stabilizzatrici posteriori possono entrare in contatto con la zona di non-volée in qualsiasi momento (modifica la Regola [11.A](#)).

25.A.10.a Fallo – Contatto con la zona di non-volée durante un colpo al volo. Se una delle ruote posteriori grandi della carrozzina, oppure qualsiasi

cosa in contatto con il giocatore in carrozzina che esegue il colpo al volo (incluso il partner), entra in contatto con la zona di non-volée, è fallo a carico del giocatore (modifica la Regola [11.A.1](#)).

25.A.10.b Fallo – Inerzia nella zona di non-volée. Se il moto di un giocatore (*momentum*) che effettua un colpo al volo porta una ruota posteriore grande della carrozzina a entrare in contatto con qualsiasi cosa (incluso il partner) che si trovi a contatto con la zona di non-volée, anche dopo che la palla è diventata morta, è fallo a carico del giocatore che ha effettuato la volée (modifica la Regola [11.A.2](#)).

25.A.10.c Fallo – Mancata uscita dalla zona di non-volée prima di un colpo al volo. Se, dopo essere stato in contatto con la zona di non-volée, un giocatore effettua un colpo al volo prima che entrambe le ruote posteriori grandi della sua carrozzina siano a contatto con la superficie di gioco completamente al di fuori della zona di non-volée, è fallo a carico del giocatore (modifica la Regola [11.A.3](#)).

25.A.11 Dimensioni della superficie di gioco. Le dimensioni raccomandate per la superficie di gioco per il gioco in carrozzina sono di 13,41 m di larghezza per 22,55 m di lunghezza, pari a 44 per 74 ft. Per il gioco in carrozzina sul campo centrale, le dimensioni raccomandate sono di 15,24 m di larghezza per 24,38 m di lunghezza, pari a 50 per 80 ft (modifica la Regola [3.A.3](#)).

25.A.12 Tipi di torneo. I giocatori in carrozzina possono partecipare a qualsiasi tipo di torneo, ad eccezione degli eventi riservati ai soli giocatori in piedi con necessità adattive, e possono giocare in squadra con, o competere contro: giocatori in piedi, giocatori in piedi con necessità adattive, altri giocatori in carrozzina. Solo ai giocatori in carrozzina è consentito partecipare agli eventi riservati ai giocatori in carrozzina. In ogni caso, le regole specifiche che disciplinano i giocatori in carrozzina si applicano a qualsiasi giocatore utilizzi una carrozzina, indipendentemente dal formato del torneo, dalla classifica degli avversari o dei compagni di squadra.

- 25.A.12.a Transizione tra posizione in piedi e seduta.** Quando partecipa a un evento non riservato al gioco in carrozzina, al giocatore è consentito passare, tra uno scambio e il successivo, dal giocare in piedi a giocare in carrozzina o viceversa. Tale transizione è permessa una sola volta per match e sarà considerata quale un time-out per l'attrezzatura.
- 25.A.12.b Replay – Contatto dubbio delle ruote con l'area di battuta.** Qualora vi sia dubbio che entrambe le ruote della carrozzina del giocatore al servizio fossero in contatto con l'area di battuta nel momento in cui la palla è stata colpita per effettuare il servizio, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio (modifica la Regola [20.E.2.d](#)).
- 25.A.12.c Replay – Contatto dubbio di una ruota al di fuori dell'area di battuta.** Qualora vi sia il dubbio che una ruota posteriore grande della carrozzina del battitore fosse a contatto con la superficie di gioco al di fuori dell'area di battuta nel momento in cui la palla è stata colpita per effettuare il servizio, l'arbitro può disporre la ripetizione del servizio (modifica la Regola [20.E.2.e](#)).

25.B Gioco adattivo in piedi. I giocatori in piedi con necessità adattive (*Adaptive standing players*) devono rispettare le Regole da 25.B.1 a 25.B.4.

25.B.1 Requisiti di idoneità dei giocatori. I giocatori in piedi con necessità adattive devono avere una disabilità fisica permanente che ne influenzi significativamente la mobilità, l'equilibrio o la coordinazione, e non devono utilizzare una carrozzina durante il gioco. A titolo esemplificativo e non esaustivo: giocatori con amputazione dell'arto inferiore sopra il ginocchio, difformità degli arti, paralisi cerebrale, ictus, condizioni neurologiche o ortopediche che incidono sulla coordinazione motoria, gravi compromissioni dell'equilibrio o lesioni del midollo spinale con conservazione della funzione deambulatoria, giocatori che utilizzano stampelle o tutori ortopedici e che non sono in grado di muoversi rapidamente verso la palla. I giocatori con amputazioni al di sotto del ginocchio o con menomazioni minori senza rilevanti limitazioni

dell'equilibrio o della mobilità sono ammessi quali giocatori del gioco adattivo in piedi, ma non sono idonei alla facoltà del doppio rimbalzo (vedi [Regola 25.B.3.a](#)).

- 25.B.1.a Conferma dell'idoneità.** L'idoneità di un giocatore al gioco in piedi con necessità adattive può essere accertata tramite autovalutazione.
- 25.B.2 Dispositivi di ausilio.** Durante il gioco, i giocatori possono utilizzare dispositivi di ausilio quali protesi, ortesi, tutori, stampelle o bastoni per la deambulazione.
- 25.B.2.a Parte del corpo.** I dispositivi di ausilio sono considerati parte del corpo del giocatore.
- 25.B.2.b Utilizzo vietato.** I dispositivi di ausilio non devono essere utilizzati per colpire la palla o per alterarne intenzionalmente la traiettoria. Se un dispositivo entra in contatto con una palla viva, la palla diventa morta e lo scambio termina.
- 25.B.2.c Ausilio fuori posizione.** Se un dispositivo di ausilio si sposta dalla sua sede durante uno scambio, lo scambio deve proseguire fino al suo completamento.
- 25.B.2.d Fallo – Contatto con la zona di non-volée durante un colpo al volo.** Se il dispositivo di ausilio di un giocatore che sta effettuando un colpo al volo, o qualsiasi cosa in contatto con il giocatore (incluso il partner), entra in contatto con la zona di non-volée, è fallo a carico del giocatore (modifica la Regola [11.A.1](#)).
- 25.B.2.e Fallo – Inerzia nella zona di non-volée.** Se il moto di un giocatore (*momentum*) che effettua un colpo al volo porta il suo dispositivo di ausilio a entrare in contatto con qualsiasi cosa (incluso il partner) che si trovi a contatto con la zona di non-volée, anche dopo che la palla è diventata morta, è fallo a carico del giocatore che ha effettuato la volée (modifica la Regola [11.A.2](#)).
- 25.B.2.f Fallo – Fuori dall'area di battuta.** Se il dispositivo di ausilio del battitore è a contatto con la superficie di gioco al di fuori dell'area di battuta corretta nel momento in cui la palla viene colpita per effettuare il

servizio, è fallo a carico del battitore (modifica la Regola [7.A.3.a](#)).

25.B.3 Facoltà del doppio rimbalzo. I giocatori in piedi con necessità adattive idonei possono avvalersi della facoltà del doppio rimbalzo negli eventi di gioco adattivo o negli eventi ibridi.

25.B.3.a Requisiti di idoneità e dichiarazione. Tra i giocatori che possono essere idonei alla facoltà del doppio rimbalzo rientrano: gli amputati sopra il ginocchio, i giocatori con significative limitazioni della mobilità, i giocatori con condizioni neurologiche (esempio: paralisi cerebrale, ictus) che influenzano significativamente la loro mobilità, equilibrio o coordinazione, nonché i giocatori che utilizzano stampelle o protesi ortopediche e che non sono in grado di muoversi rapidamente verso la palla. Qualora un giocatore abbia dubbi in merito alla propria idoneità, non deve avvalersi del doppio rimbalzo. L'opzione del doppio rimbalzo deve essere dichiarata prima dell'inizio dell'incontro e deve essere utilizzata per l'intera durata dell'incontro.

25.B.3.b Posizione del secondo rimbalzo. Il secondo rimbalzo può avvenire in qualsiasi punto della superficie di gioco (modifica la Regola [10.B](#)).

25.B.3.c Fallo – Mancato rinvio della palla prima del terzo rimbalzo. Se il giocatore non rinvia la palla prima che questa rimbalzi tre volte, è fallo a carico del giocatore (modifica la Regola [10.B.1](#)).

25.B.3.d Palla morta. Se la palla colpisce un oggetto permanente (esempio: recinzione, muro) prima del secondo rimbalzo, la palla diventa morta e lo scambio termina.

25.B.3.e Segno identificativo del giocatore. A discrezione del Direttore del Torneo, ai giocatori in piedi con necessità adattive che si avvalgono del doppio rimbalzo, può essere richiesto di indossare, durante il match, un identificativo visibile univoco (esempio: una fascia da polso).

25.B.3.f Eventi ibridi. I giocatori non idonei alla facoltà del doppio rimbalzo in un evento di gioco adattivo non sono idonei al doppio rimbalzo negli eventi ibridi.

25.B.4 Tipi di torneo. I giocatori in piedi con necessità adattive possono partecipare a qualsiasi evento che ammetta giocatori in piedi, sia in coppia con giocatori in piedi sia con giocatori in carrozzina. Solo i giocatori in piedi con necessità adattive possono partecipare agli eventi loro riservati. I giocatori in piedi con necessità adattive possono partecipare agli eventi ibridi. In tutti i casi, le regole specifiche che disciplinano i giocatori standing con necessità adattive si applicano a ogni giocatore idoneo, indipendentemente dal formato dell'evento, dalla classifica degli avversari o dei compagni di squadra.

25.C Doppio ibrido. Gli eventi di doppio ibrido devono rispettare le Regole da 25.C.1 a 25.C.3.

25.C.1 Tipi di torneo. Il doppio ibrido è un evento di doppio in cui ciascuna squadra è composta da un giocatore in carrozzina e da un giocatore in piedi, senza disabilità o con necessità adattive.

25.C.2 Designazioni dei tabelloni di torneo. Il Direttore del Torneo può predisporre tabelloni ibridi oppure includere coppie ibride nelle categorie standard, con le opportune misure di adattamento.

25.C.3 Giocatori in piedi con necessità adattive. I giocatori idonei al gioco adattivo in piedi (in base alla [Regola 25.B.3.a](#)) sono gli unici giocatori in piedi autorizzati ad avvalersi del doppio rimbalzo nel gioco ibrido, e devono dichiarare questa misura di adattamento prima dell'inizio del match.

Appendice A Falli e Replay

La seguente raccolta di falli e replay è fornita a scopo informativo.

NOTE: Le descrizioni dei casi sono abbreviate. Consultare la regola corrispondente per i parametri completi relativi al fallo o al replay.

A.1 Falli

Regola	Casi
SEZIONE 5 – POSIZIONI DEI GIOCATORI E ORDINE DI SERVIZIO	
5.C.1.b	Interruzione del gioco per errata segnalazione del battitore o errore di posizione
5.C.1.c	Ribattitore errato con posizioni corrette
SEZIONE 6 – PRONTEZZA DEI GIOCATORI E ANNUNCIO DEL PUNTEGGIO	
6.D.1	Violazione dei 10 secondi
6.F.2	Contestazione di un punteggio corretto
6.F.3	Contestazione tardiva del punteggio
SEZIONE 7 – IL SERVIZIO	
7.A.1.a	Battitore non a contatto con la superficie di gioco
7.A.2.a	Battitore in contatto con il campo
7.A.3.a	Contatto del battitore fuori dall'area di battuta
7.C.5	Esecuzione di un servizio al volo irregolare
7.D.6	Esecuzione di un servizio a rimbalzo irregolare
7.E.1	Servizio che cade fuori dal campo
7.E.2	Servizio che cade nella zona di non-volée
7.E.3	Servizio che colpisce un oggetto permanente
7.E.4	Servizio che colpisce il battitore o il suo partner
7.E.5	Servizio che colpisce il ricevitore o il suo partner
SECTION 9 – PALLE MORTE, FALLI E OSTACOLI	
9.A.1	Interruzione di uno scambio
SEZIONE 10 – SITUAZIONI DI GIOCO	
10.A.1	Ribattitore colpisce la palla al volo in risposta al servizio

Regola	Casi
10.A.2	Battitore o il compagno colpiscono al volo la risposta al servizio
10.B.1	Eccessivo numero di rimbalzi prima della risposta
10.C.1	Colpo che cade fuori campo e viene chiamato “fuori”
10.C.2	Colpo che non supera la rete
10.C.3	Palla che colpisce il giocatore
10.C.4	Palla che colpisce un oggetto permanente prima di rimbalzare
10.C.5	Palla che colpisce un oggetto permanente dopo il rimbalzo
10.D.1	Doppio tocco del giocatore
10.D.2	Palla colpita da entrambi i compagni di squadra
SEZIONE 11 – INFRAZIONI DELLA ZONA DI NON-VOLÉE	
11.A.1	Fallo della zona di non-volée
11.A.2	Fallo di inerzia nella zona di non-volée
11.A.3	Fallo di spinta (<i>Push-off</i>) nella zona di non-volée
SEZIONE 12 – IL PADDLE DURANTE IL GIOCO	
12.A.1	Utilizzo o trasporto di più di un paddle
12.B.1	Mancato possesso del paddle durante un colpo
12.C.1	Palla viva trattenuta o accompagnata
SEZIONE 13 – LA RETE E IL SISTEMA DI SUPPORTO DURANTE IL GIOCO	
13.B.1	Servizio che tocca il sistema di supporto della rete
13.D.1	Palla colpita tra la rete e il palo della rete
13.E.1	Palla colpita sotto la rete
13.F.1	Palla colpita prima di oltrepassare il piano della rete
13.G.1	Contatto del giocatore con la rete o con il sistema di supporto
13.H.1	Contatto del giocatore con l’avversario o con il campo avversario
13.I.1.a	Giocatore che oltrepassa il piano della rete prima di colpire la palla

Regola	Casi
13.I.1.b	Giocatore che oltrepassa il piano della rete senza colpire la palla
13.I.2.a	Palla che ritorna nel campo avversario - giocatore che attraversa il piano della rete prima dell'attraversamento della palla
13.I.2.b	Palla che ritorna nel campo avversario - Palla che rimbalza nel campo avversario prima che colpisca la palla
SEZIONE 19 – CHIAMATE DI LINEA NEI TORNEI	
19.F.1	Correzione dell'arbitro di una chiamata "fuori" del giocatore
SEZIONE 20 – SITUAZIONI DI GIOCO DEI TORNEI	
20.E.1.a fino a 20.E.1.g	Falli di servizio
20.H.1	Ostacolo non valido
20.I.1	Distrazione
SEZIONE 21 – TIME-OUTS E SOSPENSIONI DI GIOCO	
21.A.2.a	Richiesta tardiva di time-out
21.A.2.b	Mancata richiesta di time-out in modo udibile o visibile
SEZIONE 24 – INCONTRI DI TORNEO SENZA ARBITRO	
24.B.1	Portare con sé una palla supplementare visibile all'avversario o caduta a terra
SEZIONE 25 – GIOCO IN CARROZZINA, GIOCO IN PIEDI CON NECESSITÀ ADATTIVE E GIOCO IBRIDO IN DOPPIO	
25.A.5.a	Mancato contatto con il sedile
25.A.6.a	Contatto con il suolo o una ruota
25.A.7.a	Azioni vietate quando è consentito l'uso del piede per la propulsione
25.A.8.a	Carrozzina non a contatto con il terreno
25.A.8.b	Ruota a contatto con il campo

Regola	Casi
<u>25.A.8.c</u>	Ruota fuori dall'area di battuta
<u>25.A.9.a</u>	Giocatore in carrozzina: numero eccessivo di rimbalzi prima del rinvio della palla
<u>25.A.10.a</u>	Fallo della zona di non-volée
<u>25.A.10.b</u>	Fallo di inerzia nella zona di non-volée
<u>25.A.10.c</u>	Fallo di spinta (<i>Push-off</i>) nella zona di non-volée
<u>25.B.2.d</u>	Giocatori in piedi con necessità adattive: fallo della zona di non-vollée
<u>25.B.2.e</u>	Giocatori in piedi con necessità adattive: fallo di inerzia nella zona di non-volée
<u>25.B.2.f</u>	Giocatori in piedi con necessità adattive: contatto fuori dall'area di battuta
<u>25.B.3.c</u>	Giocatori in piedi con necessità adattive: numero eccessivo di rimbalzi prima del rinvio della palla

A.2 Replay

Regola	Casi
SEZIONE 5 – POSIZIONI DEI GIOCATORI E ORDINE DI SERVIZIO	
5.C.1.a	Interruzione del gioco per segnalazione corretta di errore di servizio o posizione
SEZIONE 6 – PRONTEZZA DEI GIOCATORI E ANNUNCIO DEL PUNTEGGIO	
6.D.2	Riposizionamento del giocatore dopo la chiamata del punteggio
6.F.1	Annuncio errato del punteggio
SEZIONE 7 – IL SERVIZIO	
7.B.2.a	Manipolazione o aggiunta di rotazione
7.B.3.a	Rilascio della palla non visibile
SEZIONE 9 – PALLA MORTA	
9.B.3.b	Disaccordo tra le squadre su una chiamata di fallo
9.C.2	Ostacolo valido
SEZIONE 10 – SITUAZIONI DI GIOCO	
10.G.1	Accordo tra i giocatori su una palla rotta o crepata che ha influito sullo scambio
SEZIONE 13 – LA RETE E IL SISTEMA DI SUPPORTO DURANTE IL GIOCO	
13.A.1	Palla influenzata dal contatto con la rete
13.B.2	Palla influenzata dal contatto con il sistema di supporto della rete
SEZIONE 19 – CHIAMATE DI LINEA NEI TORNEI	
19.F.2	Correzione dell'arbitro di una chiamata "fuori" del giudice di linea
19.G.4	Impossibilità degli ufficiali di gara di effettuare una chiamata di linea
19.I.1	Rettifica del giocatore su una chiamata "fuori" di un ufficiale di gara
SEZIONE 20 – SITUAZIONI DI GIOCO NEI TORNEI	
20.C	Interruzione dello scambio da parte dell'arbitro per errore di giocatore o posizione

Regola	Casi
20.E.2.a fino a 20.E.2.i	Incertezza dell'arbitro sul rispetto dei requisiti di servizio
20.F.1	Arbitro determina che la palla rotta o incrinata abbia influito sullo scambio
20.H.2	Ostacolo valido
20.J.3	Direttore del torneo dispone la ripetizione dello scambio
SEZIONE 25 – GIOCO IN CARROZZINA, GIOCO IN PIEDI CON NECESSITÀ ADATTIVE E GIOCO IBRIDO IN DOPPIO	
25.A.12.b	Contatto dubbio delle ruote con l'area di battuta
25.A.12.c	Contatto dubbio di una ruota al di fuori dell'area di battuta

Appendice B Priorità e Principi Guida del Regolamento

Prefazione

Il Regolamento ufficiale USA Pickleball costituisce il documento di riferimento della USAP. Rappresenta il documento fondativo dello sport del pickleball e deve essere trattato con il rispetto dovuto ai fondatori di questa disciplina e a coloro che, nel corso degli anni, ne hanno redatto e approvato le regole.

La stesura di regole oggettive, chiare e sintetiche è un compito complesso. Poiché coloro che partecipano alla stesura e/o approvazione delle regole provengono da esperienze e contesti eterogenei, è essenziale stabilire priorità e principi guida che assicurino uniformità nel tempo. Le seguenti Priorità e Principi Guida del Regolamento sono stati sviluppati per orientare i redattori e i revisori nel loro importante lavoro.

Priorità

Le seguenti tre priorità devono essere considerate come “test” per ogni proposta di modifica del Regolamento. Ogni modifica proposta deve soddisfare almeno una di queste tre priorità, elencate in ordine di importanza:

1. La prima priorità è finalizzata a preservare l'integrità dello sport, inclusi gli elementi di divertimento, cooperazione, cortesia e competizione. Questa priorità rende omaggio a coloro che, nel 1965, hanno ideato lo sport e a quanti, nel corso degli anni, hanno redatto e approvato le modifiche regolamentari.
2. La seconda priorità va nell'interesse generale dei giocatori. Essa esamina le modifiche regolamentari in un'ottica di miglioramento dell'esperienza del giocatore. Valuta le proposte di modifica al fine di ridurre al minimo i conflitti tra giocatori, facilitare l'apprendimento, l'insegnamento e la pratica dello sport, consentendo al contempo una moderata innovazione in linea con l'evoluzione delle abilità dei giocatori e dell'attrezzatura.
3. La terza priorità va nell'interesse dell'attività arbitrale. Essa valuta le modifiche regolamentari al fine di ridurre la probabilità di conflitti tra giocatori e tra giocatori e ufficiali di gara.

Principi Guida

Il presente Regolamento Ufficiale disciplina un'ampia varietà di ambiti relativi al campo e all'attrezzatura, al gioco ricreativo e sociale, nonché al gioco nei tornei,

con o senza arbitraggio. I seguenti sono i Principi Guida per coloro che redigono e approvano le regole. Ove possibile, le regole dovrebbero:

1. Applicarsi a tutti i livelli e categorie di giocatori: amatoriali e sociali, così come anche giocatori di torneo professionisti e dilettanti (con o senza arbitraggio). Regole specifiche per una singola categoria di giocatori, ad esempio per i professionisti, dovrebbero essere approvate solo dopo un'attenta valutazione e analisi del loro eventuale impatto sullo sport al di fuori del livello professionistico.
2. Essere redatte con un'impostazione deterministica, ossia secondo il principio "se accade questo, allora succede quest'altro". Se qualcosa non è consentito o non dovrebbe accadere, le conseguenze (ad esempio: replay, fallo, avvertimento tecnico, ecc.) devono essere esplicitate nella regola.
3. Incentrarsi su ciò che non deve verificarsi, non su ciò che è permesso o consentito. Includere regole che descrivono ciò che è consentito comporterebbe un'inutile prolissità nel Regolamento.
4. Evitare ambiguità, discrezionalità dei giocatori o regole basate sul giudizio soggettivo dell'arbitro. Regole di questo tipo favoriscono controversie e interpretazioni differenti. A tal fine, quando una parola chiave viene utilizzata per descrivere l'ambito di applicazione di una regola, questa parola dovrebbe essere definita all'interno della regola stessa oppure nella Sezione delle definizioni nel Regolamento.
5. Consentire ai produttori di attrezzature di innovare, purché tali innovazioni non superino o mettano in difficoltà le capacità del giocatore medio nel seguire la velocità e la complessità dello sport. Le modifiche regolamentari relative all'attrezzatura dovrebbero essere valutate con particolare attenzione per il loro rischio potenziale di creare precedenti.
6. Basarsi su precedenti consolidati. Le modifiche fine a se stesse andrebbero evitate per evitare frustrazione o perdita di fiducia tra i giocatori.
7. Consentire un adeguato grado di innovazione da parte dei giocatori. Tale innovazione dovrebbe garantire un giusto equilibrio tra le regole storiche, che sono state fondamentali per la crescita l'attrattività dello sport.
8. Preservare le peculiarità e le regole distintive dello sport, quali la zona di non-volée e la regola del doppio rimbalzo, ed evitare che un singolo colpo, un tipo di paddle o una modalità di gioco assumano un ruolo predominante nello sport.
9. Affrontare problematiche note o anticipare tendenze ed esigenze dello sport, prima che insorgano criticità.
10. Essere sottoposte a revisioni e a commenti da parte dei soggetti interessati, nazionali e internazionali.

INDICE ANALITICO

Abbigliamento

adeguamenti [10.I](#), [10.K](#)
cambi [16.K](#), [18.B.3](#)
conformità [18.B.](#)
[18.B.1](#), [18.B.2](#),
[18.B.3](#), [18.B.4](#), [22.J.4](#)

Abuso di palla

penalità [22.B.4](#), [22.D.2](#),
[22.I.1](#), [22.L.2](#)

Accompagnata [2](#), [12.C](#)

Area di battuta [2](#)

Attrezzatura, dei giocatori

dispositivi elettronici
[18.D](#)
prosecuzione del gioco
[10.I](#)
sistemazione [10.K](#)
time-out [21.E](#), [21.E.1](#)

Avvertimento tecnico

coaching [20.G.1](#)
comportamenti che lo giustificano [22.B](#)
condotta del giocatore
[16.P](#), [17.D.17](#)
conseguenze [22.C](#)
condizione medica
non valida [21.C.10](#)
definizione [2](#)
due avvertimenti
tecnici [22.D.7](#)

in aggiunta a un fallo
tecnico [22.F](#), [22.F.1](#)
ricorso contro una
decisione arbitrare
[20.J](#), [20.J.2](#)

Avvertimento verbale

(vedi anche [Volgarità](#))
[2](#), [17.D.17](#), [22.B](#)

Avviso dei 15 secondi

[17.D.16](#)

avvertimento verbale
o tecnico [22.C.2](#)

fallo tecnico [21.C.11](#)

time-out arbitrare

[21.D.4](#)

time-out medico

[21.C.11](#)

time-out per

attrezzatura [21.E.2](#)

time-out per il cambio

campo [21.B.8](#)

time-out standard

[21.A.6](#)

time-out tra i game

[21.F.4](#)

Battitore (vedi anche

[Battitore iniziale](#))

Corretto, nel doppio

[5.B.1](#), [5.B.4](#)

definizione [2](#)

durata [5.B.5](#), [5.B.6](#)

- primo e secondo, nel doppio [2](#), [5.B.2](#)
 posizione [5.B.3](#)
 posizionamento [7.A](#)
- Battitore iniziale,**
Doppio
 cambio di, partite senza arbitro [21.F.3](#), [24.A](#)
 definizione [2](#)
 identificazione [16.H](#), [17.C.5](#), [18.C](#), [22.1.2](#)
 posizioni corrette [5.B.3](#)
- Cambio palla** [2](#), [5.A.3](#), [5.B.6](#), [17.D.5](#)
- Campo**
 definizione [2](#)
 linee e aree [3.A.4](#)
 specifiche [3.A](#)
- Chiamate di linea** [8](#)
 certezza, “dentro” vs. “fuori” [8.E](#)
 chiamata “fuori” e segnale [8.F](#)
 comunicazione tra partner [8.F.4](#)
 definizione [2](#)
 disaccordo tra partner [8.H](#)
 eccessive contestazioni [22.B.6](#)
 giudici di linea [19.C](#)
 incertezza [8.E](#)
- mancanza di una chiamata definitiva [19.G](#)
 opinione dell’avversario [8.I](#), [19.I](#)
 partite di torneo con arbitro [19](#)
 partite di torneo senza arbitro [8](#)
 perdita di opportunità del giocatore [8.I](#), [19.D.3](#)
 prontezza [8.F.3](#)
 responsabilità [8.A](#)
 rettifica da parte del giocatore [8.G](#), [19.F.2](#)
 ruolo dell’arbitro [17.D.10](#), [19.E](#), [19.F](#), [19.G](#), [19.H](#)
 senza giudici di linea [19.B](#), [19.E](#)
 spettatori [8.J](#)
 sportività [1](#), [8.D](#), [8.G](#), [8.I](#)
 validità [8.F.1](#)
- Coaching**
 definizione [2](#)
 penalità [20.G.1](#)
 quando è concesso [20.G](#)
- Condotta dei giocatori**
 avvertimento tecnico [22.B](#), [22.C](#)

avvertimento verbale
[22.B](#), [22.C](#)
gestione dell'arbitro
[17.D.17](#)

Condotta dei giocatori
(vedi anche [Sportività](#))
condotta scorretta
[16.P](#)
esclusione o
espulsione [22.L](#), [22.M](#)
forfait, del game
dall'arbitro [22.F](#), [22.G](#),
[22.H](#)
forfait, del match
dall'arbitro [22.I](#), [22.K](#)
forfait, del match dal
Direttore del Torneo
[22.J](#), [22.K](#)
fallo tecnico [22.D](#), [22.E](#)

Definizioni 2

Distrazione 10.F
definizione 2
validità [20.I](#), [20.I.1](#)

Doppio tocco
definizione 2
da entrambi i partner
[10.D.2](#)
dallo stesso giocatore
[10.D](#), [10.D.1](#)

**Doppio o triplo
rimbalzo 10.B, 10.B.1**

**Esclusione, Espulsione
[22.L](#)**

abuso di palla o
paddle [22.L.2](#)
altri comportamenti
[22.L.5](#)
definizioni, esclusione
2, espulsione 2
insulti discriminatori
[22.L.1](#)
mancanza di impegno
[22.L.4](#)
sostanze biologiche
[22.L.3](#)

**Espulsione (vedi
Esclusione)**

Falli (vedi [Appendice
A.1](#))

Fallo tecnico
adeguamento del
punteggio [22.E.1](#)
a seguito di un cambio
campo [21.B.6](#)
comportamenti che lo
giustificano [22.D](#)
condotta del giocatore
[16.P](#), [17.D.17](#)
condizione medica
non valida [21.C.10](#)
conseguenze [22.E](#),
[22.E.1](#), [22.E.2](#)
definizione 2
due avvertimenti
tecnici [22.D.7](#)
due falli tecnici [22.I.7](#)

in aggiunta a un
avvertimento
tecnico [22.F](#), [22.F.1](#)
ricorso contro una
decisione arbitrale
[20.J](#), [20.J.2](#)

Forfait

definizione [2](#)
del game forfeit,
dall'arbitro [22.F](#)
conseguenze [22.G](#),
[22.G.1](#), [22.G.2](#)
penalità multiple
[22.F.1](#)
punteggio [22.H](#)
ritardo nel
presentarsi, match
multi-game [22.F.2](#)
del match forfeit,
dall'arbitro [22.I](#)
abuso di palla o
paddle [22.I.1](#)
condotta del
giocatore [17.D.17](#)
contatto fisico
improprio [22.I.6](#)
paddle non
conforme [22.I.5](#)
punteggio [22.K](#)
ritardo nel
presentarsi, match
a game unico
[22.I.3](#)

ritardo nel
presentarsi, match
multi-game [22.I.4](#)

Forfait, forfait del match dall'arbitro

fallo tecnico più
secondo fallo
[22.I.7](#)

identificazione del
battitore iniziale
[22.I.2](#)

forfait del match dal
Direttore del Torneo
[22.J](#)

abuso delle
strutture [22.J.3](#)

abbigliamento
inappropriato
[22.J.4](#), [18.B.4](#)

altre regole [22.J.5](#)

condotta
inappropriata
[22.J.2](#)

punteggio [22.K](#)
regole della sede di
gara [22.J.1](#)

Gestione dei tornei

categorie di eventi
[15.A](#)

formati di torneo
[15.B](#)

competizioni a
squadre [15.B.7](#)

doppia
eliminazione
[15.B.1](#)
fase senza gironi
[15.B.6](#)
fase a gironi [15.B.5](#)
girone all'italiana
[15.B.4](#)
singola
eliminazione con
consolazione
[15.B.2](#)
singola
eliminazione
senza
consolazione
[15.B.3](#)
garanzia di due
incontri [15.F](#)
scelta della palla
[16.G](#)
opzioni di punteggio
nei match [15.C](#)
programmazione
degli incontri [15.D](#)
responsabilità del
Direttore del
torneo [16](#)
tabelloni e teste di
serie [16.D](#)
restrizioni di
genere [15.A.1](#),
[15.A.2](#)

Gioco adattivo in piedi

[25.B](#)

Categorie di eventi

[15.A](#)

dispositivi di ausilio

[25.B.2](#)

facoltà del doppio

rimbalzo [25.B.3](#)

idoneità [25.B.1](#)

regole di torneo [25.B.3](#)

Giudici di linea

correzione da parte

dell'arbitro [19.F](#), [19.F.1](#),

[19.F.2](#)

responsabilità [19.C.1](#)

rettifica da parte del

giocatore [19.I](#), [19.I.1](#),

[19.I.2](#)

rimozione [20.K](#), [20.K.1](#),

[20.K.2](#)

visuale ostruita [19.H](#)

Inerzia (Momentum)

definizione [2](#)

fallo [11.A.2](#)

Infortunio, effetti sul gioco [10.H](#)

(vedi anche [Time-out](#),
[Medico](#))

Movimento del servizio

[7.C](#), [7.D](#)

Non pronto (*vedi*

[Prontezza](#))

Oggetto permanente

definizione [2](#)

- palla morta [10.C.4](#),
[10.C.5](#)
- Ostacolo** [9.C](#)
chiamate [9.C.1](#)
definizione [2](#)
malfunzionamento
della rete o del
sistema di supporto
[13.J](#)
responsabilità
dell'arbitro [17.C.2](#),
[17.D.13](#)
validità [20.H](#), [20.H.1](#),
[20.H.2](#)
- Paddle** [12](#)
abuso [22.D.1](#), [22.I.1](#)
caratteristiche [3.D](#)
contestazione [24.D](#)
due mani [12.B](#)
modifiche consentite
[3.D.6](#), [3.D.7](#)
non conforme [18.A](#),
[18.A.1](#), [18.A.2](#), [18.A.3](#),
[22.I.5](#)
possesso durante il
gioco [12.B](#), [12.B.1](#)
testa, definizione [2](#)
- Palla, danneggiata**
(incrinata, rotta)
contestazioni [20.F](#)
durante gli scambi
[10.G](#)
replay [10.G.1](#), [10.G.2](#),
[20.F](#), [20.F.1](#)
- Palla, in gioco** [2](#)
- Palla, morta** [9](#)
chiamate “fuori” [8.F.2](#)
definizione [2](#)
falli [9.A.1](#)
interruzione del gioco
[9.A](#), [9.A.1](#)
ostacoli [9.C](#)
tempistiche [9.A.1](#), [9.B](#)
- Palla, viva** [2](#)
- Piano della rete**
attraversamento della
palla [13.F](#), [13.F.1](#)
attraversamento del
giocatore [13.I](#), [13.I.1](#),
[13.I.2](#)
definizione [2](#)
- Posizioni dei giocatori** [5](#)
area di battuta,
riposizionamento
[6.D.2](#)
conferma [20.B](#), [20.C](#)
doppio [5.B.3](#), [5.B.4](#)
dopo adeguamento
del punteggio [22.E.1](#)
dopo annuncio del
punteggio [20.D](#)
nell'area di battuta
[7.A.3](#)
partner [5.B.3](#), [5.B.4](#)
posizionamento in
battuta e in risposta
[5.B.2](#), [5.B.3](#)
singolare [5.A](#), [5.A.1](#)

Presentazione all'incontro

proroga del tempo

[16.M](#)

ritardo [18.F.1](#), [18.F.2](#)

Prontezza [6.A](#)

dopo i time-out

[17.D.16](#)

segnali [6.A.1](#), [6.A.2](#)

Punteggio

annuncio [6.B](#), [6.B.1](#),

[6.B.2](#), [6.B.2.a](#), [17.D.2](#)

cambio campo [21.B.1](#),

[21.B.2](#), [21.B.3](#)

contestazione [6.E](#), [6.F](#),

[6.F.1](#), [6.F.2](#), [6.F.3](#),

[6.F.4](#)

correzione, replay

[6.F.1](#)

errato [6.F.1](#)

fallo tecnico,

adeguamenti [22.E.1](#)

posizioni [5.A](#), [5.A.1](#),

[5.B.2](#), [5.B.3](#)

punteggio nei tornei

[15.C](#), [15.C.1](#), [15.C.2](#)

punti [4](#)

richiesta di conferma

[6.E.1](#), [20.A](#)

vincita del game [4.B](#)

Regola dei due rimbalzi

[1](#), [10.A](#)

Regola dei 10 secondi

[6.D](#)

Regole del gioco in carrozzina [25.A](#)

carrozze elettriche

[25.A.3](#)

contatto con il sedile

[25.A.5](#)

contatto con la zona di

non-volée [25.A.6](#)

contatto con le

estremità inferiori

[25.A.10](#)

dimensioni della

superficie di gioco

[25.A.11](#)

idoneità [25.A.1](#)

parte del corpo [25.A.4](#)

partner [25.A.2](#)

regole del torneo

[25.A.12](#), [25.C](#)

categorie di eventi

[15.A](#)

rimbalzi consentiti

[25.A.9](#)

servizio [25.A.8](#)

spinta con il piede

[25.A.7](#)

Replay, ripetizione

(vedi [Appendice A.2](#))

tempo di

presentazione [18.F](#)

Rete e sistema di supporto della rete

(vedi anche [Piano della rete](#)) [13](#)

contatto dei giocatori
(tocco) [13.G](#), [13.G.1](#)
palla attorno al palo
della rete [13.C](#)
palla, contatto [13.A](#),
[13.A.1](#) [13.B](#), [13.B.1](#),
[13.B.2](#)
palla sotto la rete [13.E](#),
[13.E.1](#)
palla tra la rete e il
palo [13.D](#), [13.D.1](#)
specifiche [3.B](#)

Ribattitore

conferma del [20.B](#),
[20.C](#)
colpito (toccato) dalla
palla [10.C.3](#)
correzione dell'arbitro
[20.D](#)
definizione [2](#)
il servizio colpisce il
[7.E.5](#)
posizione [5.B.3](#), [5.B.4](#)
riposizionamento
dopo annuncio del
punteggio [6.D.2](#)

Rinuncia [23.B](#)

definizione [2](#)
da incontri successivi
[23.B.2](#)
ineleggibilità a
continuare [23.B.3](#)
prima dell'inizio [23.B.1](#)
punteggio [23.B.4](#)

Ripresa del gioco

[17.D.16](#)

Riquadro di servizio [2](#)

Ritiro [23.A](#)

definizione [2](#)
durante l'incontro
[23.A.1](#)
notifica anticipata
[23.A.2](#)
punteggio [23.A.4](#)
time-out medico
[21.C.9](#)

Scelta del servizio e del lato del campo [17.C.4](#)

Servizio

definizione [2](#)
piazamento [7.E](#)
posizionamento
nell'area di battuta
[7.A](#)
posizioni (vedi anche
[Posizioni dei
giocatori](#)) [5](#)
singolare [5.A](#)
doppio [5.B](#)
regola dei 10 secondi
[6.D](#), [6.D.1](#), [6.D.2](#)
regola dei due rimbalzi
[1](#), [10.A](#)
replay [7.B.2.a](#), [7.B.3.a](#)
(vedi anche
[Appendice A.2](#))
richieste [5.C](#)
rilascio della palla [7.B](#)

servizio a rimbalzo [7.D](#)
 servizio al volo [7.C](#)
 servizio buono [8.B](#),
[13.B](#)
Sangue [21.D.2](#)
Specifiche della palla
[3.C](#)
Sportività [1](#), [8.D](#), [8.G](#),
[19.D.2](#), [19.D.3](#), [19.F.2](#),
[19.I](#), [22](#) (*vedi anche*
Condotta dei giocatori)
Superficie di gioco [2](#)
Tempo concesso
 cambio del lato di
 campo [21.B.5](#)
 presentazione
 all'incontro [16.M](#),
[18.F](#)
 time-out medico
[21.C.6](#)
 time-out per
 attrezzatura [21.E](#),
[21.E.1](#)
 time-out standard
[21.A.5](#)
 tra i game [21.F.1](#)
 tra i match [21.G](#)
 tra gli scambi [10.K](#)
Time-out [21](#)
 arbitrale [21.D](#)
 discrezionalità
[21.D.1](#)
 presenza di sangue
[21.D.2](#)

ripresa del gioco
[21.D.4](#)
 sostanze estranee
[21.D.3](#)
 attrezzatura [21.E](#),
[21.E.1](#)
 cambio del lato di
 campo [21.B](#), [21.B.4](#)
 tra i game [21.F](#)
 ripresa del gioco
[17.D.16](#)
 medico [21.C](#)
 durata [21.C.6](#)
 inizio del tempo
[21.C.7](#)
 numero per match
[21.C.3](#)
 prima dell'inizio del
 match [21.C.1](#)
 revoca della
 richiesta [21.C.4](#)
 ripresa del gioco
[21.C.11](#)
 tra i game [21.C.2](#)
 validità [21.C.8](#),
[21.C.10](#)
 standard [21.A](#)
 durata [21.A.5](#)
 prima dell'inizio del
 match [21.A.1](#)
 richiesto, quando
[21.A.2](#)
 ricorso respinto
 contro una

decisione arbitrale 20.J.2	contatto consentito 11.A
ripresa del gioco 21.A.6	definizione 2
tra i game 21.A.3	dimensioni Figure 3-1 , 3.A.4.c
Time-out per cambio campo 21.B	falli 11.A , 11.A.1 , 11.A.2 , 11.A.3
Tornei con gioco ibrido 25.C	inerzia 11.A.2
designazione dei tabelloni 25.C.2	servizio 7.E.2
eventi 15.A , 25.C.1	
giocatori in piedi con necessità adattive 25.C.3	
Trattenuta 12.C	
Vollée 2	
Volgarità	
avvertimento tecnico 22.B.2	
avvertimento verbale 22.B.2	
definizione 2	
fallo tecnico (estremamente inaccettabile) 22.D.3	
Zona di non-volée 11	
carrozzina 25.A.10	
chiamate di fallo, match non arbitrati 9.B.3 , 9.B.4	

Ringraziamenti: La USA Pickleball desidera ringraziare i team che hanno sviluppato il nuovo formato del regolamento, così come il Comitato Regolamenti 2025, i cui membri hanno contribuito collettivamente con oltre 90 ore di volontariato a questo progetto. Desideriamo inoltre ringraziare tutti i membri associati che hanno presentato nuove regole, proposto modifiche, inviato commenti e partecipato alle votazioni durante il processo di revisione del regolamento.

La USA Pickleball esprime la sua sincera gratitudine al comitato dei giocatori in carrozzina e *adaptive standing* (in piedi con disabilità), nonché agli altri sostenitori del pickleball adattivo, la cui competenza e dedizione hanno plasmato queste regole e revisioni. Il loro contributo è stato essenziale per rendere il gioco nei tornei più accessibile, facile da capire e accogliente per tutti.

Il “Regolamento Ufficiale USA Pickleball 2026 – Edizione Italiana” è una traduzione dell'originale “2026 USA Pickleball Official Rulebook – EPF Edition” autorizzata da USAP.

In caso di discrepanze, farà fede la versione in lingua inglese.

Per la traduzione in lingua italiana si ringraziano i membri del team: Cecilia d'Avos, Elena Celli, Annarita Dal Pino, Deborah Graci, Clelia Palmiotto.

NOTE:

NOTE:

Il Regolamento Ufficiale del Pickleball è una risorsa essenziale per giocatori, arbitri, allenatori, genitori e appassionati.

Al suo interno sono riportate le regole di gioco ufficiali, così come adottate da USA Pickleball. Il manuale include inoltre le interpretazioni delle regole e diagrammi dettagliati dei campi da gioco.

Questo libro costituisce la fonte unica e ufficiale per le regole del gioco.

USA Pickleball
Tutti i diritti riservati.

2010©; revisione 2026©

