Articolo 42 - Rapporto disciplinare

1. Il Giudice arbitro è tenuto a redigere il rapporto sugli eventuali provvedimenti adottati e sulle eventuali infrazioni rilevate, con l'indicazione, in entrambi i casi, se è stata effettuata o meno la contestazione dell'addebito.
2. Il rapporto comprende anche l'indicazione:
   a) delle sanzioni che il Giudice arbitro non ha potuto adottare per assenza del giocatore interessato;
   b) delle sanzioni non di competenza del Giudice arbitro, la cui adozione viene proposta alla valutazione degli organi di giustizia.
3. Il rapporto del Giudice arbitro deve essere inviato, in giornata, al Giudice sportivo competente.

Articolo 43 - Verbale di gara

1. L'affiliato organizzatore deve redigere telematicamente o, in alternativa se necessario, sui moduli cartacei predisposti dalla F.I.T., il verbale di gara, consistente in un rendiconto della manifestazione.
2. Il verbale, con gli eventuali allegati, deve essere inviato, nel termine di cinque giorni dalla conclusione della manifestazione, al Comitato regionale competente, anche tramite i fiduciari territoriali, ove esistenti.
3. Al verbale devono essere allegati:
   a) la distinta dei rimborsi di ogni genere eventualmente versati ai giocatori;
   b) l'importo delle quote F.I.T.;
   c) la tassa di chiusura del torneo.
4. L'importo della tassa di chiusura è ridotto:
   a) del 50% se il verbale con tutti gli allegati è inviato tra il sesto ed il decimo giorno dalla conclusione della manifestazione;
   b) del 100% se il verbale con tutti gli allegati è inviato entro il quinto giorno dalla conclusione della manifestazione.
5. Il mancato invio nei termini sopra indicati del verbale di gara con tutti gli allegati e l'importo della tassa di chiusura nella misura prevista costituisce infrazione disciplinare.

LIBRO II
CODICE DI CONDOTTA

Articolo 44 - Scopo ed applicazione

1. Lo scopo del Codice è di assicurare una conduzione uniforme delle manifestazioni ufficiali ed una condotta corretta nel gioco, agonistico o non agonistico.
2. I giocatori impegnati in una manifestazione, sia quando sono in campo, sia quando si trovano nell'area in cui si svolge la manifestazione, sono soggetti alle norme contenute nel presente Codice oltre a quelle degli altri regolamenti della F.I.T.

Articolo 45 - Puntualità

1. L'orario ufficiale è quello dato dall'orologio del Giudice arbitro.
2. Al loro primo incontro della competizione i concorrenti devono farsi identificare, presentandosi almeno dieci minuti prima dell'orario fissato per l'incontro, ed a tale scopo debbono esibire la tessera federale ed un documento di riconoscimento al Giudice arbitro.
3. Il giocatore che non sia pronto per giocare all'orario stabilito dal Giudice arbitro, ovvero al momento in cui il suo incontro viene chiamato, viene escluso dalla gara.
4. Se il ritardo del giocatore non supera i dieci minuti, quando la sua eliminazione sia di grave detrimento per il torneo, può essere ammesso a giocare a discrezione del Giudice arbitro; in tale ipotesi, il Giudice arbitro infligge al giocatore il provvedimento dell'ammonizione.

Articolo 46 - Assenza - Ritiro

1. Il giocatore che, iscritto ad una manifestazione, non si presenti ovvero si ritiri dopo la chiusura delle iscrizioni, senza giustificato motivo, è sottoposto a procedimento disciplinare.
2. Costituiscono aggravanti:
   a) l'essere testa di serie;
   b) la partecipazione contemporanea ad altra manifestazione individuale.
3. Il giocatore che non disputa la semifinale o la finale di un torneo individuale, ancorché per prendere parte ad un incontro di un Campionato nazionale o di altra manifestazione a squadre, è sottoposto a procedimento disciplinare per ritiro ingiustificato.

Articolo 47 – Abbigliamento ed equipaggiamento

1. Il giocatore deve vestire e presentarsi per giocare indossando una tenuta da gioco pulita e decorosa.
2. Durante un incontro (incluso il palleggio preliminare) non si possono indossare bluse, calzoncini da ginnastica, camicie o altro abbigliamento intimo od improprio.
3. Durante il palleggio preliminare, il giocatore può indossare la tuta o altro abbigliamento idoneo per il riscaldamento, purché conforme alle disposizioni di questo Codice; tale abbigliamento per il riscaldamento può essere indossato durante l'incontro solo con il permesso del Giudice arbitro.
4. Le scarpe devono avere una suola tale da non arrecare danno alla superficie di gioco.
5. I compagni di doppio devono indossare una tenuta di colore simile.
6. I dubbi circa la regolarità di un capo di abbigliamento o di equipaggiamento devono essere risolti prima dell'inizio del gioco dall'Arbitro o dal Giudice arbitro, che possono ordinare di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento; se non vi ha provveduto l'Arbitro, il Giudice arbitro ha facoltà di intervento in qualunque momento dell'incontro.
7. Il giocatore che rifiuti di assoggettarsi alle decisioni dell'Arbitro o del Giudice arbitro ovvero che non sia in grado di cambiare l'abbigliamento o l'equipaggiamento entro quindici minuti viene ammonito e può essere escluso dalla gara.

Articolo 48 – Pubblicità

1. Le scritte pubblicitarie consentite sull'abbigliamento e l'equipaggiamento di un giocatore, durante gli incontri, le conferenze-stampa e le cerimonie del torneo, sono le seguenti:
   a) magliette, maglioni e giacche.
      - maniche: una denominazione commerciale (non quella di fabbrica) su ogni manica, che non sia superiore a 19,5 cm^2 più un marchio di fabbrica su ogni manica, che non sia superiore a 52 cm^2; all'interno dei 52 cm^2 se vi è una scritta del marchio, non deve superare i 26 cm^2; nel caso di abbigliamento senza maniche, le due denominazioni commerciali, non superiori a 19,5 cm^2, possono essere messe sulla parte anteriore dell'abbigliamento
      - sul davanti o sul retro o sul colletto: due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm^2 od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm^2;
   b) calzoncini e gonne.
      - due marchi di fabbrica, che non siano ciascuno superiore a 13 cm^2 od un solo marchio di fabbrica non superiore a 26 cm^2;
      - i calzoncini scaldamuscoli possono avere un solo marchio di fabbrica non superiore a 13 cm^2;
   c) calzini e scarpe: un marchio di fabbrica per ogni calzino e per ogni scarpa; il marchio su ciascun calzino deve essere al massimo di 13 cm^2;
   d) racchetta: marchi di fabbrica del costruttore della racchetta o delle corde sulle corde;
   e) berretto, fascetta per il capo, polsino: un marchio di fabbrica non superiore a 13 cm^2;
   f) borse, asciugamani ed altri equipaggiamenti od accessori: marchi di fabbrica dei costruttori degli equipaggiamenti su ciascun capo più due distinte denominazioni commerciali su una borsa, che non siano ciascuno superiore a 26 cm^2.
2. La denominazione ufficiale dell'affiliato, sia letterale sia in forma grafica, non costituisce pubblicità e:
   a) nelle competizioni individuali, deve essere contenuta nelle dimensioni e nelle posizioni indicate per le scritte pubblicitarie, in aggiunta a quest'ultime;
   b) nelle competizioni a squadre, apposta una sola volta per ciascun capo di abbigliamento, non è soggetta

alle limitazioni sopra indicate, salve le previsioni specifiche per ogni singolo Campionato.

Articolo 49 - Palleggio preliminare

1. Dopo il palleggio preliminare, della durata di cinque minuti, a cui i giocatori sono tenuti nel rispetto delle esigenze di riscaldamento degli avversari, l'Arbitro ordina di iniziare il gioco, che deve essere continuo secondo quanto stabilito dalle Regole di gioco.
2. Il giocatore, che non inizia il gioco entro venti secondi, è soggetto all'applicazione delle violazioni di tempo e dello schema di punteggio penalizzato.

Articolo 50 - Gioco continuo

1. All'ordine dell'Arbitro, dopo il termine del palleggio preliminare, i giocatori devono iniziare a giocare; il gioco deve essere continuo ed il giocatore non può differire il gioco senza motivo, per alcuna ragione, inclusa la perdita di efficienza fisica.
2. Possono passare al massimo venti secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del punto successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
3. Quando si cambia lato del campo, possono trascorrere al massimo novanta secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine del gioco al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta del gioco successivo; se questa battuta è fallo, la seconda battuta deve essere effettuata senza indugio.
4. Dopo il primo gioco di ogni partita e al tie-break i giocatori devono cambiare lato del campo senza alcuna sosta.
5. Al termine di ogni partita, indipendentemente dal punteggio, vi è il riposo di centoventi secondi dal momento in cui la palla va fuori gioco al termine della partita al momento in cui il battitore colpisce la palla per eseguire la prima battuta della partita successiva.
6. Se al termine della partita la somma dei giochi è pari, non si cambia lato del campo fino al termine del primo gioco della partita successiva.

Articolo 51 - Violazioni di tempo e relative penalità

1. Il ribattitore deve giocare secondo il ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere in un tempo ragionevole quando il battitore è pronto a battere.
2. La prima violazione di tempo riferita al contenuto di questo articolo è punita con un avvertimento ed ogni successiva non consecutiva con la perdita di un punto.
3. Il giocatore non può ricevere penalità, per violazioni di tempo, una di seguito all'altra, perché dilazioni consecutive devono essere penalizzate come violazioni del Codice, a meno che non vi sia stato un cambio di campo.
4. Quando l'infrazione è dovuta a perdita di efficienza fisica, incidente o altra condizione di rilevanza medica, rifiuto di riprendere il gioco o mancato ritorno in campo al termine del tempo concesso, a questa perdita di tempo, quale violazione del Codice di condotta, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.

Articolo 52 - Massimo impegno

1. I giocatori si devono impegnare al massimo delle loro possibilità per vincere l'incontro.
2. Ogni infrazione di questa norma comporta l'applicazione, da parte dell'Arbitro, dello schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

Articolo 53 – Istruttore ed istruzioni ai giocatori

1. Salva la facoltà di cui al successivo comma, il giocatore non può ricevere istruzioni durante l'incontro; è istruzione al giocatore qualunque tipo di comunicazione, udibile o visibile.
2. Nei tornei individuali giovanili, dall'under 10 all'under 16, i giocatori hanno la facoltà di ricevere istruzioni, all'interno del campo, dal loro maestro o tecnico nazionale durante il riposo intercorrente alla fine

di ogni partita. Tale facoltà è concessa previo versamento della relativa quota federale al Giudice arbitro prima dell'inizio dell'incontro.

3. Il giocatore si deve fare anche carico di proibire, nell'ambito del torneo, al proprio istruttore di commettere oscenità verbali o gestuali, offese verbali o fisiche ad un Ufficiale di gara, all'avversario, agli spettatori o alle altre persone e di dare, fare, emettere, autorizzare o sottoscrivere qualunque affermazione pubblica che ha o potrebbe avere un effetto pregiudizievole o dannoso all'interesse del torneo o dei suoi Ufficiali di gara.
4. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
5. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento e può ordinare all'istruttore di lasciare il luogo dell'incontro o del torneo; se l'istruttore non rispetta l'ordine, il giocatore interessato viene espulso dal torneo.
6. Ai fini di questa regola, per istruttore si intende sia il rappresentante, sia chiunque (tecnico, allenatore o altro) è collegato al giocatore.

Articolo 54 - Lancio di palle, racchette od altro equipaggiamento

1. I giocatori, durante una gara (compreso il palleggio preliminare), non devono colpire, calciare oppure lanciare, con violenza, in collera o in modo pericoloso, le palle, la racchetta od altro equipaggiamento, a meno che ciò non avvenga nel logico sviluppo di un punto.
2. Ogni infrazione a questa norma comporta l'applicazione dello schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Sono violazioni di palla il colpirla in modo da farla uscire dalla recinzione del campo, il colpirla pericolosamente o senza attenzione dentro il campo, senza tener conto delle conseguenze.
5. Sono violazioni che riguardano la racchetta o l'equipaggiamento il rompere o danneggiare intenzionalmente, pericolosamente e violentemente la racchetta o l'equipaggiamento oppure colpire con rabbia, intenzionalmente e violentemente, il campo, la sedia dell'Arbitro oppure gli altri arredi permanenti.

Articolo 55 - Parole e gesti osceni - Abusi verbali

1. I giocatori non devono dire parole oscene e fare gesti osceni e abbandonarsi ad abusi verbali nell'ambito della manifestazione; se tale infrazione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), al giocatore viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
2. Inoltre, in circostanze flagranti e particolarmente dannose al torneo, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
3. Per parole oscene si intendono quelle che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrarie alla pubblica decenza, pronunciate ad alta voce, in modo da essere udite dall'Arbitro o dagli spettatori o dai Giudici di linea o dai raccattapalle.
4. Per gesti osceni si intendono i segni fatti con le mani o con la racchetta o con le palle, che offendono il comune senso del pudore ovvero sono contrari alla pubblica decenza.
5. Per abusi verbali si intendono la bestemmia, il turpiloquio, l'imprecazione ed ogni altro tipo di intemperanza.

Articolo 56 - Offese verbali

1. I giocatori, nell'ambito della manifestazione, non devono usare espressioni offensive nei confronti degli Ufficiali di gara, degli avversari, degli spettatori o di altre persone.
2. Se tale infrazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Per offese verbali si intendono le affermazioni, indirizzate ad un Ufficiale di gara, all'avversario, ad uno spettatore o ad altre persone, che indichino disonestà, disprezzo, insulti o che siano altrimenti offensive.

Articolo 57 - Aggressione

1. I giocatori non devono mai aggredire fisicamente l'Ufficiale di gara, l'avversario, lo spettatore od altra persona, nell'ambito della manifestazione.

2. Se tale aggressione avviene durante un incontro (compreso il palleggio preliminare), viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro adotta i provvedimenti previsti dal presente Regolamento ed invia rapporto al Giudice sportivo per i provvedimenti di competenza.
4. Per aggressione fisica si intende l'atto che porta al contatto fisico non consentito con l'Ufficiale di gara, con l'avversario, con lo spettatore o con qualunque altra persona.

Articolo 58 - Abbandono del campo

1. Il giocatore che abbandona il campo (anche durante il palleggio preliminare), senza il permesso del Giudice arbitro o dell'Arbitro, viene espulso dalla manifestazione.

Articolo 59 – Mancato completamento dell'incontro

1. Il giocatore deve portare a termine l'incontro a meno che sia impossibilitato a farlo.
2. Il giocatore che non completa l'incontro viene espulso dalla manifestazione e, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.

Articolo 60 – Doppio

1. Gli avvertimenti, le penalità di punti e di giochi o l'espulsione in applicazione del Codice di condotta sono irrogati alla coppia e non al singolo giocatore.
2. Le sanzioni per tutte le altre infrazioni sono irrogate solo nei confronti del giocatore che le ha commesse, a meno che non le abbiano commesse entrambi.

Articolo 61 - Premiazione

1. I giocatori che partecipano alle finali di una manifestazione, a richiesta dell'affiliato organizzatore, devono presenziare alla cerimonia finale di premiazione, se viene effettuata alla fine dell'incontro.
2. L'infrazione a questa norma è punita con la confisca, totale o parziale, dei premi.

Articolo 62 - Comportamento antisportivo

1. I giocatori si devono comportare in modo sportivo e rispettare l'autorità degli Ufficiali di gara, i diritti degli avversari, degli spettatori e degli altri.
2. Se la violazione avviene durante un incontro, viene applicato lo schema di punteggio penalizzato.
3. Inoltre, in circostanze particolarmente gravi, il Giudice arbitro può adottare i provvedimenti previsti dal presente Regolamento.
4. Per comportamento antisportivo si intende ogni condotta scorretta, che sia valutata dal Giudice arbitro o dall'Arbitro offensiva o di danno allo sport e che non sia espressamente contemplata negli articoli precedenti del presente Codice.

Articolo 63 - Punteggio penalizzato per violazioni del Codice

1. Lo schema di punteggio penalizzato, da applicare per le infrazioni descritte negli articoli precedenti, con eccezione delle violazioni di tempo, è il seguente:
   prima infrazione.....avvertimento;
   seconda infrazione.....punto all'avversario;
   terza infrazione e successive.....gioco all'avversario.
2. Dopo la terza infrazione, il Giudice arbitro decide se ogni successiva violazione costituisce motivo di espulsione.
3. Le penalizzazioni vengono inflitte dall'Arbitro; quando non vi provveda, il Giudice arbitro deve ordinarne all'Arbitro l'applicazione.
4. Quando l'incontro è diretto da un arbitro non iscritto nell'Albo (compresa l'adozione del Codice di arbitraggio senza arbitro) e questi non provveda all'applicazione del punteggio penalizzato, il Giudice arbitro vi provvede autonomamente.