

# Regolamento dei tornei - edizione 2023

## I. Disposizioni generali

### A. Campo d'applicazione, definizioni

#### Art. 1. Ambito materiale e personale

1. Il presente regolamento si applica a tutti i tornei organizzati da SUIPA, dalle Associazioni Regionali e dai suoi membri.

#### Art. 2. Definizione di torneo

1. È considerato un torneo qualsiasi competizione che si gioca secondo le regole di gioco della FIP o che si basa sulle prescrizioni particolari del presente regolamento.
2. Fanno eccezione i campionati ufficiali Interclub.

#### Art. 3. Tornei ufficiali e non ufficiali

1. Sono considerati ufficiali i tornei autorizzati da SUIPA; gli altri non sono considerati ufficiali.
2. Per la classifica dei giocatori, vengono presi in considerazione solo i risultati dei tornei.

### B. I diversi tornei

#### Art. 4. Tornei a partecipazione non limitata (tornei aperti)

1. Ai tornei aperti sono ammessi giocatori svizzeri e stranieri che soddisfano le condizioni di partecipazione.

#### Art. 5. Tornei a partecipazione limitata

1. Ai tornei a partecipazione limitata sono ammessi solo i giocatori che, oltre alle condizioni di partecipazione previste (ai sensi dell'art. 8), soddisfano anche le condizioni particolari specifiche di ammissione del torneo in questione. Queste limitazioni possono essere geografiche, professionali, di categoria, di classifica, o altri criteri.

## **Art. 6. Concorrenza**

**1.** Un torneo può includere uno o più dei seguenti tabelloni: doppio femminile, doppio maschile, doppio junior (massimo 18 anni nell'anno solare) e doppio veterani (minimo 45 anni nell'anno solare). Negli eventi "Open" tutti hanno il diritto di partecipare.

## **Art. 7. Categorie/tabelloni**

**1.** Si distinguono le seguenti categorie/tabelloni:

- a) Categorie aperte 1-5
- b) Uomini di categoria 1
- c) Categoria Donne 1 – 2
- d) Veterani Open Categoria 1 – 2
- e) Donne veterane di categoria 1
- f) Junior Open Categoria 1
- g) Junior Girls Categoria 1

**2.** Ogni giocatore può giocare in diverse categorie/tabelloni

**3.** Ogni giocatore decide autonomamente a quale categoria/tabellone vuole partecipare. SUIPA si riserva il diritto di rifiutare un giocatore in una delle categorie, se è troppo forte o troppo debole.

## **Art. 8 Obbligo di licenza**

**1.** Solo i giocatori che hanno una licenza attiva possono partecipare ai tornei ufficiali. L'Official può verificare la validità con SUIPA.

**2.** L'organizzatore, in consultazione con SUIPA, può eccezionalmente autorizzare la partecipazione al torneo a giocatori senza licenza nelle categorie 4 e 5. Le coppie di giocatori con licenza hanno la priorità, poi quelle con uno dei giocatori con licenza, poi arrivano le coppie senza nessuna licenza.

**3.** I giocatori contro i quali è stata pronunciata una sospensione esecutiva non possono partecipare a nessun torneo per la durata della sanzione.

## **C. Annuncio dei tornei**

### **Art. 9 Annuncio dei tornei**

**1.** I tornei devono essere annunciati tramite il sito web SUIPA secondo le modalità fornite ai club membri all'inizio della stagione.

**2.** Se il torneo si gioca in una modalità diversa dall'eliminazione diretta, la modalità scelta deve essere chiaramente indicata nell'annuncio del torneo. Per le serie di tornei e i campionati a squadre, i regolamenti corrispondenti devono essere resi disponibili su richiesta.

## **Art. 10 Annullamento e rinvio di un torneo, partite di gruppo, raggruppamento di tabelloni**

**1.** I tornei che sono stati autorizzati e pubblicati nel calendario ufficiale dei tornei sul sito web di SUIPA non possono essere annullati o posticipati se non in accordo con SUIPA. Questo vale anche per qualsiasi successiva modifica del tipo o del numero di tabelloni annunciati.

**2.** La cancellazione o il rinvio di un torneo in caso di condizioni meteorologiche avverse non è consentito senza il consenso di SUIPA.

**3.** I tabelloni con meno di quattro coppie devono essere annullati. Lo stesso vale quando il numero di iscrizioni ricevute è inferiore al numero minimo di partecipanti indicato nell'annuncio del torneo.

## **Art. 11 Calendario ufficiale dei tornei, coordinamento delle date dei tornei**

**1.** I tornei autorizzati da SUIPA sono pubblicati nel calendario ufficiale dei tornei sul sito ufficiale di SUIPA.

**2.** SUIPA è autorizzata a coordinare le date dei tornei in accordo con gli organizzatori per evitare eventi in concorrenza.

## **D. Autorizzazione e annuncio del torneo**

### **Art. 12 Condizioni per l'ottenimento dell'autorizzazione**

**1.** Il permesso di organizzare un torneo sarà concesso solo a un organizzatore che è membro di SUIPA.

**2.** L'autorizzazione è concessa quando sono soddisfatte le seguenti condizioni:

**a)** Il torneo deve essere bandito in conformità con le normative vigenti

**b)** Il torneo può essere giocato solo sui campi annunciati a SUIPA

**c)** Sono consentite le seguenti forme di tornei:

**c a)** tabella categoria 5 (cfr. allegato II)

**c b)** tabella categoria 4 (cfr. allegato II)

**c c)** Tabella categoria 3 (cfr. allegato II)

- c d)** Tabella categoria 2 (cfr. allegato II)
- c e)** Tabella categoria 1 (cfr. allegato II)
- c f)** Tabella Categoria 1 Grande Slam (vedi allegato II)
- c g)** tabella EPA/FIP (varie possibilità; cfr. allegato II)
- c h)** Campionati svizzeri, finali master e interclub (vedi allegato II)

**d)** Per garantire una classifica equa, le tabelle previste a tale scopo devono essere utilizzate imperativamente per tutti i tornei ufficiali.

**e)** L'annuncio di un torneo deve riferirsi alle forme di cui alla lettera c).

**f)** Ogni club è responsabile del torneo che organizza. A tal fine, viene nominato un Official responsabile del torneo (cfr. art. 17 e 18).

**g)** Le strutture per il padel devono essere conformi ai requisiti normativi relativi alle dimensioni del campo, alla potenza d'illuminazione e all'altezza libera della struttura.

**h)** Il torneo deve soddisfare tutti gli altri requisiti del presente regolamento.

**i)** Per poter derogare dal presente regolamento è necessario presentare a SUIPA una richiesta scritta per ottenere l'autorizzazione.

**3.** Il torneo è considerato autorizzato quando è pubblicato nel calendario ufficiale dei tornei sul sito [web www.SUIPA.ch](http://www.SUIPA.ch)

## **Art. 13. Serie di tornei che formano un tutt'uno**

**1.** Diversi tornei dello stesso tipo possono essere raggruppati insieme per formare un tutt'uno con una classifica finale. A tal fine, l'organizzatore deve emanare regolamenti speciali secondo le linee guida di SUIPA. L'autorizzazione al torneo sarà concessa solo se le regole sono state approvate da SUIPA.

## **Art. 14 Tassa d'autorizzazione**

**1.** Per i tornei internazionali, potrebbe essere richiesta una tassa di autorizzazione aggiuntiva. L'eventuale importo viene fissato dall'assemblea dei delegati.

## **Art. 15 Rifiuto e revoca dell'autorizzazione**

**1.** L'autorizzazione ad organizzare un torneo può essere rifiutata da SUIPA se il torneo non soddisfa i requisiti del regolamento o se la data prevista per il suo svolgimento è vicina ad un altro torneo di importanza nazionale, come pure se il numero massimo di tornei possibili di una certa categoria è già stato raggiunto a livello nazionale o regionale.

**2.** L'autorizzazione ad organizzare un torneo può essere ritirata anche successivamente da SUIPA se il torneo non soddisfa più i requisiti del regolamento.

**3.** SUIPA può inviare funzionari ad ogni torneo come osservatori.

## **Art. 16 Obbligo d'annunciare del torneo**

- 1.** Ogni torneo ufficiale deve essere annunciato e deve riportare tutte le informazioni essenziali sul torneo.
- 2.** A tal fine SUIPA emana le necessarie disposizioni d'attuazione (cfr. allegato I). L'annuncio viene fatto direttamente sul sito web di SUIPA [www.SUIPA.ch](http://www.SUIPA.ch)

## II. Organizzazione

### A. Gestione dei tornei

#### Art. 17 Official (Direttore del Torneo)

1. Per ogni torneo ufficiale, l'organizzatore designa un Official responsabile del torneo.
2. L'Official è responsabile dell'amministrazione, dell'organizzazione e dello svolgimento regolamentare del torneo.
3. L'Official non ha il diritto di partecipare anche lui al torneo (eccezioni possibili solo con l'accordo di SUIPA).
4. L'Official quando è assente deve designare un suo sostituto che riprenderà tutte le sue funzioni. Deve tuttavia essere raggiungibile telefonicamente in qualsiasi momento. Il sostituto deve essere personalmente presente al torneo al quale l'Official non può presenziare (eventuali eccezioni richiedono l'autorizzazione di SUIPA). Il nome del sostituto deve apparire sull'annuncio del torneo.

#### Art. 18 Referee (Supervisor/giudice-arbitro)

1. L'Official di un torneo assume il compito di un Referee durante un torneo ufficiale. Decide senza appello tutte le questioni relative all'applicazione delle regole del gioco e quelle relative allo svolgimento immediato del torneo.

### B. Requisiti per gli impianti di Padel

#### Art. 19 Campi da gioco

1. Per i tornei ufficiali, le dimensioni e le attrezzature dei campi utilizzati devono soddisfare i requisiti. SUIPA può imporre dimensioni minime diverse per gli spazi liberi che circondano la superficie di gioco.
2. Se un torneo si svolge non solo su campi aperti, ma anche su campi coperti o su superfici diverse tra loro, ciò deve essere esplicitamente menzionato nell'annuncio del torneo, indicando espressamente il tipo di pavimentazione e il profilo della scarpa necessario.

#### Art. 20 Illuminazione

1. I tornei ufficiali possono essere giocati in luce artificiale solo se questo è stato espressamente menzionato al momento dell'annuncio del torneo.
- 2.

## Art. 21 Strutture interne

**1.** Per i tornei ufficiali indoor, lo spazio libero misurato da terra deve essere almeno 6 metri sopra la rete. Se l'altezza libera fino alla copertura è inferiore ai valori minimi di cui sopra deve essere espressamente scritto sull'annuncio del torneo, e tali competizioni devono essere autorizzate da SUIPA.

## C Iscrizioni

### Art. 22 Chiusura delle iscrizioni

- 1.** La data di chiusura delle iscrizioni è fissata per la domenica prima del torneo alle ore 18:00.
- 2.** Le iscrizioni tardive saranno prese in considerazione solo se il numero massimo di squadre (giocatore e partner) non è stato ancora raggiunto alla fine del periodo d'iscrizione, o in caso di ritiro.

### Art. 23 Forma e contenuto dell'iscrizione

**1.** I giocatori devono iscriversi per squadra rispettando i requisiti del bando del torneo. La registrazione deve menzionare il nome, il cognome, il sesso, l'anno di nascita, l'indirizzo, il numero di telefono, l'indirizzo e-mail, il numero di licenza SUIPA, la nazionalità del giocatore e del suo partner, la data e la firma. Per i giocatori tesserati l'iscrizione viene effettuata online sul sito web SUIPA [www.SUIPA.ch](http://www.SUIPA.ch).

### Art. 24 Diritto di partecipazione, sovra-numero e numero d'iscrizioni insufficienti

- 1.** Ogni giocatore che si è iscritto col suo partner ha il diritto di partecipare al torneo a condizione che soddisfi le condizioni di partecipazione indicate, le condizioni particolari del torneo in questione, e che non vi sia un sovra-numero d'iscritti. Il Supervisor decide senza appello sui casi dubbi.
- 2.** In caso di sovra-numero d'iscritti, le squadre vengono selezionate secondo i criteri stabiliti nel bando del torneo. I criteri di selezione sono presi in considerazione ai sensi dell'art. 8 (Obbligo di licenza) la classifica e/o la data di registrazione. Si raccomanda di prendere in considerazione i ragazzi in modo appropriato.
- 3.** Quando il numero d'iscrizioni ricevute è insufficiente, l'organizzatore può ammettere squadre aggiuntive fino al lunedì sera alle 20h prima del torneo. Dopo questo periodo, può ammettere solo squadre che sostituiscono eventuali squadre che si ritirano e a condizione che queste nuove squadre non modifichino i diritti d'accesso diretti in un tabellone finale.

**4.** Le squadre (giocatore e partner), o i giocatori le cui iscrizioni non hanno potuto essere prese in considerazione, devono essere informate il giorno successivo al sorteggio motivandone le ragioni. Tutti i costi d'iscrizione già ricevuti devono essere rimborsati entro e non oltre dieci giorni dalla fine del torneo.

## **Art. 25 Ritiro della squadra**

**1.** Qualsiasi ritiro deve essere comunicato il prima possibile per iscritto all'organizzatore. Se il ritiro avviene prima del sorteggio, non vi saranno conseguenze per la squadra (giocatore e partner) o per uno dei due giocatori. L'organizzatore è tenuto a rimborsare i costi d'iscrizione già pagati dal giocatore o dai giocatori, entro e non oltre 10 giorni dalla fine del torneo.

**2.** Le squadre (giocatore e partner) o i giocatori che annunciano il loro ritiro all'organizzatore dopo il sorteggio, indipendentemente dal motivo del ritiro, incorrono in sanzioni. Qualunque sia il motivo del ritiro, l'organizzatore può trattenere la tassa del torneo. Sarà tenuto a rimborsare i costi della squadra (giocatore e partner) o il giocatore inadempiente unicamente se procura un altro giocatore al suo posto che possa giocare in quel tabellone.

## **D. Costi di partecipazione**

### **Art. 26 Tassa d'iscrizione**

**1.** L'organizzatore ha il diritto di riscuotere da ciascun giocatore una tassa di partecipazione che consiste nella tassa d'iscrizione + tassa del torneo.

**2.** SUIPA stabilisce ogni anno gli importi massimi della tassa d'iscrizione. La tassa del torneo è stabilita dall'organizzatore.

**3.** La riscossione delle tasse di partecipazione è a carico dell'organizzatore. Quest'ultimo può decidere che le iscrizioni saranno valide solo dopo il pagamento della tassa di partecipazione. In tal caso, questo deve essere espressamente indicato nel bando del torneo.

### **Art. 27 Tassa d'iscrizione e del torneo**

**1.** La tassa d'iscrizione copre i costi amministrativi del torneo (registrazione, annuncio, sorteggio, convocazione, inserimento dei risultati, rapporti, conteggio, ecc.), i costi dell'Official, del Supervisor, dell'arbitro e delle palline.

**2.** La tassa del torneo copre le spese di utilizzo dei campi, i premi e i servizi speciali per i giocatori, al netto di eventuali donazioni di sponsorizzazioni, entrate dei media e dei biglietti, ecc.

## **Art. 28 Annullamento di un torneo o di un tabellone, obblighi finanziari**

- 1.** In caso di annullamento di un torneo o di un tabellone, l'organizzatore è tenuto a rimborsare ai giocatori tutti le tasse (iscrizione e torneo) entro e non oltre 10 giorni dalla data prevista per la chiusura del torneo.
- 2.** Le squadre (giocatore e partner) o i giocatori che vengono squalificati prima o durante il torneo, nonché le squadre (giocatore e partner) o i giocatori che non si presentano per un torneo sono tenuti ad adempiere a tutti gli obblighi finanziari derivanti dalla loro iscrizione al torneo.

## **Art. 29 Inadempimento degli obblighi finanziari**

- 1.** Le squadre (giocatore e partner) o i giocatori che non hanno saldato i loro obblighi finanziari prima dell'inizio della loro prima partita possono essere squalificati dall'Official - oltre ad altre sanzioni. La squalifica non solleva il giocatore dal suo obbligo di pagare i costi del torneo.
- 2.** Una protesta contro la squalifica può essere presentata al Supervisor. Quest'ultimo decide senza appello.

## **Art. 30 Biglietti d'ingresso**

- 1.** L'organizzatore può chiedere agli spettatori una tassa d'ingresso della quale egli stesso fissa l'importo. I giocatori godono dell'accesso gratuito per tutta la durata del torneo.

## **E. Teste di serie**

### **Art. 31 Nozione delle teste di serie**

- 1.** Prima del sorteggio, i migliori giocatori di ogni evento saranno inseriti nel tabellone sulla base del loro valore di classifica (cfr. allegato II.2. Capi di serie).

### **Art. 32 Criteri per la definizione delle teste di serie**

- 1.** Le teste di serie sono designate da SUIPA in base alla classifica dei giocatori (giocatore e partner) La classifica ufficiale può essere trovata sulla pagina web di SUIPA [www.SUIPA.ch](http://www.SUIPA.ch). Per gli stranieri, la SUIPA fornisce un'equivalenza di classifica (cfr. art. 36).
- 2.** Per le serie di tornei con una classifica finale, i criteri stabiliti nel regolamento specifico in questione saranno applicati al momento di determinare le teste di serie dei tornei.

## **Art. 33 Numero di teste di serie, posizionamento**

- 1.** Il numero delle teste di serie dipende dal numero di squadre iscritte, le seguenti regole sono imperative:
  - a)** Tabella Categoria 1-5: 50% delle squadre partecipanti, ma non più di 4
  - b)** Tabella Categoria 1 Grande Slam: 50% delle squadre partecipanti, ma non più di 8
  - c)** Tabella FIP/EPA & Campionati Svizzeri: 50% delle squadre o secondo le regole internazionali

## **F. Sorteggi**

### **Art. 34 Data e pubblicazione del sorteggio**

- 1.** Il sorteggio viene effettuato automaticamente dal programma SUIPA il lunedì sera prima del torneo. L'Official del torneo deve confermare il sorteggio prima che venga pubblicato.
- 2.** L'esito del sorteggio deve essere comunicato in modo appropriato entro e non oltre il mercoledì precedente il torneo alle ore 15:00.

### **Art. 35 Modifica del tabellone**

- 1.** In caso d'errore, l'intero sorteggio del tabellone in questione verrà effettuato nuovamente.
- 2.** Se una squadra (giocatore e partner) o una testa di serie si ritira e nessuna partita del tabellone in questione è stata giocata, possono essere designate nuove teste di serie. In questo caso, sono possibili le seguenti varianti:
  - a)** Le teste di serie avanzano di una posizione. L'ultima testa di serie sarà occupata da una squadra precedentemente non considerata.
  - b)** Assegnazione diretta della posizione di testa di serie vacante con la migliore squadra (giocatore e partner) o giocatore non ancora piazzato.

In entrambi i casi, i posti vacanti possono essere assegnati a giocatori precedentemente in sovrannumero, o a giocatori che si sono registrati dopo la chiusura delle iscrizioni o del sorteggio.

### **Arte. 36 Stranieri**

- 1.** I giocatori stranieri saranno classificati in base alla loro forza di gioco nella categoria di classifica pertinente, con i seguenti criteri applicabili:
  - a)** Classifica internazionale
  - b)** Classifica nazionale
  - c)** Classifica in termini di forza di gioco stimata

## **G. Convocazione, orari di gioco, presenza di un giocatore**

### **Art. 37 Convocazione**

**1.** I giocatori devono informarsi del loro programma di gioco come indicato nell'annuncio.

### **Art. 38 Stabilire e modificare gli orari di gioco**

**1.** L'Official deve stabilire gli orari di gioco con sufficiente anticipo, in modo che i giocatori abbiano l'opportunità di organizzarsi per tempo. Gli orari di gioco dev'essere pubblicato su [www.SUIPA.ch](http://www.SUIPA.ch).

**2.** Le modifiche degli orari di gioco devono essere comunicate ai giocatori il prima possibile. Se le partite devono essere riprogrammate è necessario considerare il tempo necessario per raggiungere il luogo di svolgimento del torneo.

### **Art. 39 Norme concernenti gli orari di gioco**

**1.** Nessuna partita può essere fissata prima delle 08:00 e dopo le 22:30. Dopo le 23:00 nessun giocatore è obbligato ad iniziare una partita. Partite serali che coinvolgono minorenni possibilmente dovrebbero essere collocate in prima serata. I giocatori che hanno giocato l'ultimo turno alle 21:30 non possono essere convocati per il turno successivo prima delle 9:30.

**2.** L'orario di gioco deve tenere conto della tipologia scelta e del numero di campi disponibili.

**3.** I giocatori hanno diritto ad almeno 15 minuti di pausa tra due partite se la prima partita è durata meno di 1 ora e minimo 45 minuti se la parte precedente è durata più di 1 ora.

**4.** Per gli incontri al meglio dei tre set ai giocatori può essere richiesto di giocare un massimo di 3 partite al giorno.

**5.** L'Official, nello stabilire l'orario delle partite, se del caso dovrà considerare che alcuni giocatori giocano più tornei contemporaneamente.

### **Art. 40 Presenza di un giocatore, ritardo**

**1.** I giocatori che si sono iscritti ad un torneo, e sono stati accettati dall'organizzatore, sono tenuti a partecipare.

**2.** Un giocatore è considerato presente quando si annuncia pronto a giocare con il direttore del torneo 15 minuti prima dell'orario fissato per la sua partita. Successivamente non è considerato presente.

**3.** L'Official può squalificare i giocatori che non si sono presentati ai sensi dell'articolo 40.2, oltre ad altre sanzioni. Un reclamo contro la squalifica può essere presentato all'arbitro; quest'ultimo decide senza appello.

## H. Comunicazione dei risultati

### Art. 41 Rilevazione e comunicazione dei risultati

- 1.** L'Official deve trasmettere i risultati del torneo a SUIPA al più tardi il giorno successivo la fine.
- 2.** I risultati saranno automaticamente integrati nella classifica dei giocatori, in base alle categorie giocate. In ogni categoria, solo gli 8 migliori risultati degli ultimi 365 giorni sono presi in considerazione per la classifica.

## III. Premi

### Arte. 42 Premi

- 1.** L'attribuzione di premi è facoltativa. Se vengono attribuiti premi l'annuncio del torneo deve indicare le modalità di attribuzione dei premi per ogni tabellone.
- 2.** Se un torneo non finisce, i premi in programma saranno distribuiti ai giocatori ancora in lizza.
- 3.** In caso di assenza, o abbandono senza motivo o durante una squalifica, il giocatore in questione perde il diritto ad un premio. Lo stesso vale in caso di assenza in una data ufficiale di sostituzione. In questo caso, i premi vanno all'organizzatore.
- 4.** In tutti i casi speciali il Supervisor decide senza appello.

### Art. 43 Diritto ai premi

- 1.** Se durante il torneo viene effettuato un controllo antidoping su un giocatore che avrebbe diritto a un premio, l'organizzatore può rifiutarsi di assegnare il premio alla squadra fino a quando non viene ottenuto un risultato finale negativo del test.
- 2.** Se l'organizzatore assegna il premio in anticipo, lo fa a proprio rischio.

## IV. Svolgimento del torneo

### Art. 44 Regole del gioco

1. Le regole del gioco emesse dalla Federazione Internazionale di Padel sono valide per tutti i tornei ufficiali.
2. Le partite si giocano al meglio dei 3 set con tie-break (partita decisiva) in ogni set.
3. L'organizzatore del torneo può decidere di giocare un tabellone in tre modalità:
  - A "Best of three set" (al meglio dei 3 set) con set e punti interi.
  - B "Best of three sets" (al meglio dei 3 set) con Killer-Point (senza vantaggi).
  - C "Best of three sets" (al meglio dei 3 set) con 2 set interi e un tie-break ("super tie-break") al posto del 3° set.

Le modalità di gioco devono essere specificate nel bando del torneo. Un torneo può scegliere un formato diverso per le varie categorie e/o tabelloni offerti. I formati B e C non possono essere utilizzati insieme in uno stesso tabellone finale. Nel formato C l'organizzatore può pianificare, se lo desidera, le finali dei tabelloni con un 3° set intero, ma può anche rinunciare a seconda della disponibilità dei campi e del programma.

Per i turni di qualificazione sono possibili modalità di gioco diverse da quelle indicate.

4. Se vengono emanate altre modalità di gioco queste devono essere prima approvate da Swiss Padel, e devono essere chiaramente descritte nel regolamento del torneo. Anche in questo caso per i turni di qualificazione sono possibili modalità di gioco diverse.

### Art. 45 Arbitri e guardalinee

1. Nei tornei ufficiali per i quali gli spettatori devono pagare un ingresso, le partite del tabellone principale devono essere giocate con arbitri delle semifinali. In tutti gli altri tornei è consigliata la presenza di arbitri, ma è lasciata alla discrezione dell'organizzatore.
2. L'annuncio del torneo deve indicare se le partite saranno giocate con o senza un arbitro.
3. L'arbitro assicura che il gioco si svolga in conformemente alle regole del gioco. Decide senza appello sulle questioni di fatto.
4. Se un giocatore si sente svantaggiato dalle decisioni di un arbitro, può richiederne la sostituzione al Supervisor che decide senza appello.

### Arte. 46 Palline

1. Durante i tornei ufficiali possono essere utilizzate solo palline con marchi partner di SUIPA. Nel 2023 BABOLAT.
2. Almeno tre palline di buona qualità devono essere messe a disposizione per ogni partita. Il ritmo di un eventuale cambio di palla durante la partita deve essere determinato prima della partita.

## **Art. 47 Durata del riscaldamento**

- 1.** La durata del riscaldamento non può superare i 5 minuti:
  - a)** all'inizio di una partita
  - b)** dopo un'interruzione superiore a 20 minuti
  - c)** dopo aver spostato una partita interrotta dall'esterno all'interno o viceversa.

## **Art. 48 Interruzione di una partita per infortunio**

- 1.** Se una partita deve essere interrotta a causa di un infortunio di un giocatore, l'Official o il Supervisor possono autorizzare un'unica interruzione fino a 3 minuti di gioco.
- 2.** La durata dell'interruzione di 3 minuti parte dall'inizio del trattamento della lesione.

## **Art. 49 Spostamento in diversa struttura**

- 1.** Il trasferimento di tutti, o parte dei tabelloni, dall'aperto verso l'interno, o su campi con una superficie diversa da quella iniziale, può essere fatto solo se il caso è stato previsto e menzionato nel bando del torneo.
- 2.** Le partite che sono iniziate all'interno, o che sono state spostate lì, devono finire all'interno.

## **Art. 50 Interruzione di un torneo**

- 1.** L'Official decide senza appello la praticabilità dei campi e l'interruzione momentanea o definitiva di una partita o del torneo. I giocatori sono tenuti a continuare il torneo nelle date di riserva stabilite nel bando del torneo.
- 2.** I giocatori sono tenuti a continuare il torneo nelle date di riserva programmate che hanno fissato con l'Official e ne informano SUIPA prima possibile.

## **Art. 51 Comportamento dei giocatori e degli accompagnatori**

- 1.** I giocatori sono tenuti a sottoporsi alle raccomandazioni e alle istruzioni dell'Official e del Supervisor. In caso di divergenze di opinione, si deve fare tutto il possibile per raggiungere una decisione condivisa. Se ciò non è possibile, l'Official prende una decisione ed il Supervisor decide definitivamente il caso in ultima istanza.
- 2.** Un giocatore può lasciare il campo durante una partita solo con il consenso dell'Official o del Supervisor.
- 3.** I parenti dei giocatori, così come gli accompagnatori e gli allenatori, sono tenuti a rispettare le regole di sportività al fine di garantire un svolgimento dei tornei ordinato.

## **Art. 52 Inizio di una partita, abbandono durante il gioco (w.o.)**

- 1.** Una partita è considerata iniziata dall'inizio del riscaldamento.
- 2.** Se una squadra (giocatore e partner) non inizia una partita, l'incontro viene perso per w.o. La squadra viene così eliminata dagli incontri. Nei i tornei con sistemi a "gironi" la squadra è comunque autorizzata a giocare le partite successive a quella persa. Dopo un w.o subito nel 1 ° turno del tabellone principale può comunque partecipare al tabellone di consolazione.
- 3.** Se una squadra abbandona una partita durante lo svolgimento, viene dichiarata persa per w.o. La squadra viene così irrevocabilmente eliminata dagli incontri che si svolgono secondo la formula dell'eliminazione diretta. Nei i tornei con sistemi a "gironi" la squadra è comunque autorizzata a giocare le partite successive a quella persa. Dopo un w.o subito nel 1 ° turno del tabellone principale può comunque partecipare al tabellone di consolazione
- 4.** Se, per qualsiasi motivo, il vincitore di una partita non partecipa alla partita successiva dello stesso tabellone, viene eliminato per w.o. Il perdente della partita precedente può, in accordo col Supervisor, essere ripescato, a condizione che non abbia perso la partita precedente a quest'ultima per w.o. Una squadra che ha perso nel primo turno di un tabellone principale, e dovrebbe giocare nel tabellone di consolazione ma non lo fa, non riceverà punti in classifica.
- 5.** Una partita iniziata, già dal riscaldamento, può essere terminata anticipatamente solo in caso di grave lesione, o per un altro motivo imperativo, e solo con l'accordo del Supervisor.

## V. Organizzazione giudiziaria

### Art. 53 Proteste e sanzioni contro la direzione del torneo

- 1.** Ogni giocatore ha il diritto di presentare un ricorso in caso di violazione delle regole, o di sollevare altre obiezioni relative all'organizzazione o allo svolgimento del torneo.
- 2.** I ricorsi contro le teste di serie, il sorteggio e il modo di stabilire l'orario delle partite devono essere depositati presso il Supervisor immediatamente dopo averne preso conoscenza; il Supervisor decide senza appello.
- 3.** I ricorsi devono essere presentati per iscritto in duplice copia per posta raccomandata. Devono indicare i fatti e la violazione del regolamento, ed essere inviati all'organo competente entro e non oltre 10 giorni dalla data di chiusura del torneo. Il ricorrente deve depositare una cauzione di CHF 100.- presso l'organo di SUIPA.
- 4.** I ricorsi presentati tardivamente saranno scartati. Le decisioni sul rifiuto dei ricorsi possono essere impugnate.
- 5.** In caso di violazione dei requisiti del presente regolamento da parte della direzione del torneo, potranno essere applicate le sanzioni previste nei confronti dei colpevoli.

### Art. 54 Sanzioni

- 1.** In caso di violazione del presente regolamento, in particolare nei casi espressamente previsti dal regolamento, nonché in caso di grave violazione del "fair-play", i giocatori incriminati, i loro parenti, compagni o allenatori sono passibili di sanzioni.
- 2.** Gli ammonimenti, le sanzioni di punti, e le sanzioni di gioco, possono essere pronunciate dall'arbitro, dall'Official o dal Supervisor: le squalifiche solo dall'Official o dal Supervisor. Un reclamo può essere presentato al Supervisor contro qualsiasi squalifica pronunciata dall'Official. Il Supervisor decide senza appello.
- 3.** In caso di violazione delle regole del "fair-play" da parte di parenti, compagni o allenatori, l'Official o il Supervisor possono immediatamente ordinare alla persona colpevole di lasciare il luogo del torneo e decidere anche possibili sanzioni contro il giocatore stesso.
- 4.** Un'indagine disciplinare sarà promossa d'ufficio o su richiesta dell'Official o del Supervisor. La richiesta dovrà essere fatta per iscritto e dovrà esporre i fatti e le violazioni del regolamento. Dovrà essere inviata per raccomandata a SUIPA entro 10 giorni dalla data di chiusura del torneo.
- 5.** L'attribuzione dei punti conquistati per la classifica individuale non subirà conseguenze a causa di eventuali violazioni del regolamento.

## **VI. Requisiti vari, disposizioni finali**

### **Art. 55 Protezione dei dati**

**1.** Qualsiasi indirizzo messo a disposizione da SUIPA deve essere utilizzato esclusivamente per gli scopi specifici del torneo. È severamente vietato agli organizzatori del torneo utilizzare i dati anche per scopi commerciali.

### **Art. 56 Diritto riservato e supplementare**

**1.** Per i tornei internazionali soggetti a speciali disposizioni internazionali, questo regolamento si applica subsidiariamente a quello principale. Lo stesso vale per i tornei nazionali soggetti a regolamenti speciali.

**2.** Nella misura in cui il presente regolamento non contiene una specifica disposizione appropriata, verrà applicato il regolamento FIP.

### **Art. 57 Norme complementari, istruzioni d'esecuzione**

**1.** SUIPA ha il diritto di emettere ulteriori norme e istruzioni d'esecuzione.

### **Art. 58 Entrata in vigore**

**1.** Il presente regolamento dei tornei è stato modificato ed è valido dal 1 ° gennaio 2023. Le ultime modifiche adottate sono state approvate dall'Assemblea dei delegati del 2022.

# Allegato I

## Contenuto del bando del torneo

### 1. Informazioni obbligatorie

- Nome del torneo
- Nome, cognome, indirizzo e numero di telefono dell'organizzatore del torneo e dell'Official
- Luogo di svolgimento del torneo
- Specifica del tipo di torneo (indoor o outdoor)
- Date e ora di inizio e di fine torneo
- Modalità d'iscrizione e termine d'iscrizione
- Tipo di torneo/tabelloni/categorie
- Limiti di partecipazione e informazioni sulla possibilità di giocare in vari tabelloni o altri tornei durante il weekend.
- Specifiche sui Set da giocare e vincere
- Limiti d'ammissione (nr./tempistiche/categorie/ecc.)
- Numero massimo e minimo di partecipanti per tabellone
- Criteri di selezione in caso di sovra-numero (over-booking)
- Luogo, data, ora e modalità del sorteggio
- Convocazione, informazioni sugli orari di gioco
- Arbitri
- Tasse d'iscrizione, tasse di torneo
- Indicazione dell'obbligo della licenza
- Marca e tipo di palline (palline fornite dai partner di SUIPA)
- Tipo di rivestimento (pavimento e pareti) dei campi
- Se del caso, devono essere indicate le modalità di spostamento all'interno/esterno, l'uso dell'illuminazione, eventuali dimensioni ridotte dei campi da gioco, eventuale altezza della copertura (nel caso fosse inferiore al minimo imposto).
- Il regolamento dei tornei di SUIPA che viene applicato.

### 2. Informazioni complementari

- Possibili turni preliminari o tabellone di qualifica
- Possibili date di rinvio del torneo
- Possibilità di allenarsi
- Cambio di palline (frequenza)
- Luogo, data e ora di premiazione
- Biglietti d'ingresso per eventuali spettatori
- Vitto e strutture ricettive
- Assicurazione dei partecipanti
- Servizio medico
- Servizio di riparazione
- Parcheggi per partecipanti e spettatori.

# Allegato II

## 1. Tabelloni ufficiali

I tornei ufficiali approvati da Swiss Padel comprendono i tabelloni di "Categoria 1 Grand Slam", "Categoria 1", "Categoria 2", "Categoria 3", "Categoria 4", "Categoria 5" e i "tabelloni FIP/EPA".

Per tutte le categorie, i punti di classifica possono essere assegnati solo se in un tabellone partecipano un minimo di 7 giocatori; se vi sono meno di 7 giocatori verranno attribuiti i punti nella categoria inferiore (es. cat. 4 invece di cat. 3).

### ▪ **Tabellone categoria 5**

Tabellone con minimo 4 e massimo 22 squadre (di cui massimo 4 possono essere designate teste di serie).

Le 6 squadre meglio classificate accedono direttamente al tabellone finale dell'ultima fase. Se vi sono più di 8 squadre iscritte, le squadre classificate dal numero 7 in poi giocano un tabellone di qualifica dal quale 2 squadre si qualificheranno per il tabellone finale (formato tabellone libero).

Per organizzare questo tabellone, l'organizzatore deve avere almeno 1 campo da padel.

Eccezionalmente eventuali tabelloni di 16 squadre possono essere organizzati nella categoria 5.

Questa categoria è destinata ai giocatori principianti: la categoria è quindi aperta ai giocatori senza licenza e ai giocatori con licenza con meno di 10 punti.

Per l'assegnazione dei punti di classifica, vedere il regolamento di "Classifica".

### ▪ **Tabellone categoria 4**

Tabellone di minimo 4 e massimo 22 squadre (di cui massimo 4 possono essere designate teste di serie).

Le 6 squadre meglio classificate accedono direttamente al tabellone finale dell'ultima fase. Se vi sono più di 8 squadre iscritte, le squadre classificate dal numero 7 in poi giocano un tabellone di qualifica dal quale 2 squadre si qualificheranno per il tabellone finale (formato tabellone libero).

Per organizzare questo tabellone, l'organizzatore deve avere almeno 1 campo da padel.

Eccezionalmente eventuali tabelloni di 16 squadre possono essere organizzati nella categoria 4.

I giocatori classificati tra i primi 100 della classifica Open non possono partecipare ad un tabellone di categoria 4.

Per l'assegnazione dei punti di classifica, vedere il regolamento di "Classifica".

- **Tabellone categoria 3**

Tabellone di minimo 4 e massimo 22 squadre (di cui massimo 4 possono essere designate teste di serie).

Le 6 squadre meglio classificate accedono direttamente al tabellone finale dell'ultima fase. Se vi sono più di 8 squadre iscritte, le squadre classificate dal numero 7 in poi giocano un tabellone di qualifica dal quale 2 squadre si qualificheranno per il tabellone finale (formato tabellone libero).

Per organizzare questo tabellone, l'organizzatore deve avere almeno 1 campo da padel.

I giocatori classificati tra i primi 50 della classifica Open non possono partecipare ad un tabellone di categoria 3.

Per l'assegnazione dei punti di classifica, vedere il regolamento di "Classifica".

- **Tabellone categoria 2**

Tabellone di minimo 4 e massimo 22 squadre (di cui massimo 4 possono essere designate teste di serie).

Le 6 squadre meglio classificate accedono direttamente al tabellone finale dell'ultima fase. Se vi sono più di 8 squadre iscritte, le squadre classificate dal numero 7 in poi giocano un tabellone di qualifica dal quale 2 squadre si qualificheranno per il tabellone finale (formato tabellone libero).

Per organizzare questo tabellone, l'organizzatore deve avere almeno 1 campo da padel.

I giocatori classificati tra i primi 20 della classifica Open non possono partecipare ad un tabellone di categoria 2 (primi 16 nelle categorie Donne, Veterani e Juniori).

Per l'assegnazione dei punti di classifica, vedere il regolamento di "Classifica".

- **Tabellone categoria 1**

Tabellone di minimo 4 e massimo 22 squadre (di cui massimo 4 possono essere designate teste di serie).

Le 6 squadre meglio classificate accedono direttamente al tabellone finale dell'ultima fase. Se vi sono più di 8 squadre iscritte, le squadre classificate dal numero 7 in poi giocano un tabellone di qualifica dal quale 2 squadre si qualificheranno per il tabellone finale (formato tabellone libero).

Per organizzare questo tabellone, l'organizzatore deve avere almeno 1 campo da padel.

Per l'assegnazione dei punti di classifica, vedere il regolamento di "Classifica".

- **Tabellone Categoria 1 Grande Slam**

Tabellone di minimo 12 squadre (di cui massimo 8 possono essere designate teste di serie).

Le 12 squadre meglio classificate accedono direttamente al tabellone finale della penultima fase. Se vi sono più di 16 squadre iscritte, le squadre classificate dal numero 13 in poi giocano una tabellone di qualifica dal quale 4 squadre si qualificheranno per il tabellone finale (tabellone finale ad eliminazione diretta, tabellone di qualifica libero).

Per organizzare questo tabellone, l'organizzatore deve avere almeno 2 campi da padel.

Per l'assegnazione dei punti di classifica, vedere il regolamento di "Classifica".

- **Tabelloni EPA/FIP**

Questi tabelloni sottostanno ai regolamenti dei tornei EPA o FIP.

Punti nei tabelloni di		Consolazione (per giocatore)
Vincitore		149 Punti
Finalista		99 Punti
1/2		60 Punti
1/4		40 Punti
1/8		20 Punti
-		-
Punti nei tabelloni		Finali (per giocatore)
Vincitore		350-1000 punti
Finalista		250-600 punti
1/2		150-400 Punti
1/4		100-250 punti
1/8		60-150 punti
1/16		40-100 Punti

I giocatori ricevono anche punti per la classifica del World Padel Tour.

La quantità di questo tipo di tornei è limitata ed una richiesta d'organizzazione di questi tornei deve essere ricevuta entro il 15 gennaio dell'anno in corso a SUIPA, in modo che possa essere annunciata in tempo a FIP / EPA.

- **Tabelloni dei campionati svizzeri (uomini, donne, juniores, veterani)**

Tabelloni di massimo 32 squadre (di cui un massimo di 16 possono essere designate teste di serie). Questi tabelloni sono organizzati da SUIPA. Il criterio d'ammissione nei tabelloni è la classifica di categoria (risp. Classifica Open per la classifica maschile, femminile, juniores o veterani). Se meno

di 16 squadre compongono un tabellone, detto tabellone varrà automaticamente come tabellone del Grande Slam di categoria 1. (Nessuna variazione se meno di 8 squadre.)

Per l'assegnazione dei punti di classifica, vedere il regolamento di "Classifica".

- **Tabelloni Master Final (solo per la classifica Open)**

Tabellone con le migliori 8 squadre o i migliori 16 giocatori della stagione (in base alla classifica).

Questo tabellone è organizzato da SUIPA. Le teste di serie sono calcolate in base ai punti di classifica dei due giocatori che compongono una squadra.

In caso di stessi punti viene fatto un sorteggio. Le 8 squadre saranno divise in 2 gruppi.

Organizzazione delle squadre

Girone A	
Squadra 1 (Testa di serie 1)	
Squadra 3 (Testa di serie 3)	
Squadra 5 (Testa di serie 5)	
Squadra 7 (Testa di serie 7)	
Girone B	
Squadra 2 (Testa di serie 2)	
Squadra 4 (Testa di serie 4)	
Squadra 6 (Testa di serie 6)	
Squadra 8 (Testa di serie 8)	

La squadra vincente del Girone A gioca contro la seconda classificata del Girone B e viceversa. Le due squadre vincenti giocano la finale.

Distribuzione dei punti durante le	Partite dei gironi (per giocatore)
Per partita vinta	80 Punti
-	-
Distribuzione dei punti nelle	finali (per giocatore)
Vincitore	240-400 Punti
Finalista	160-320 punti

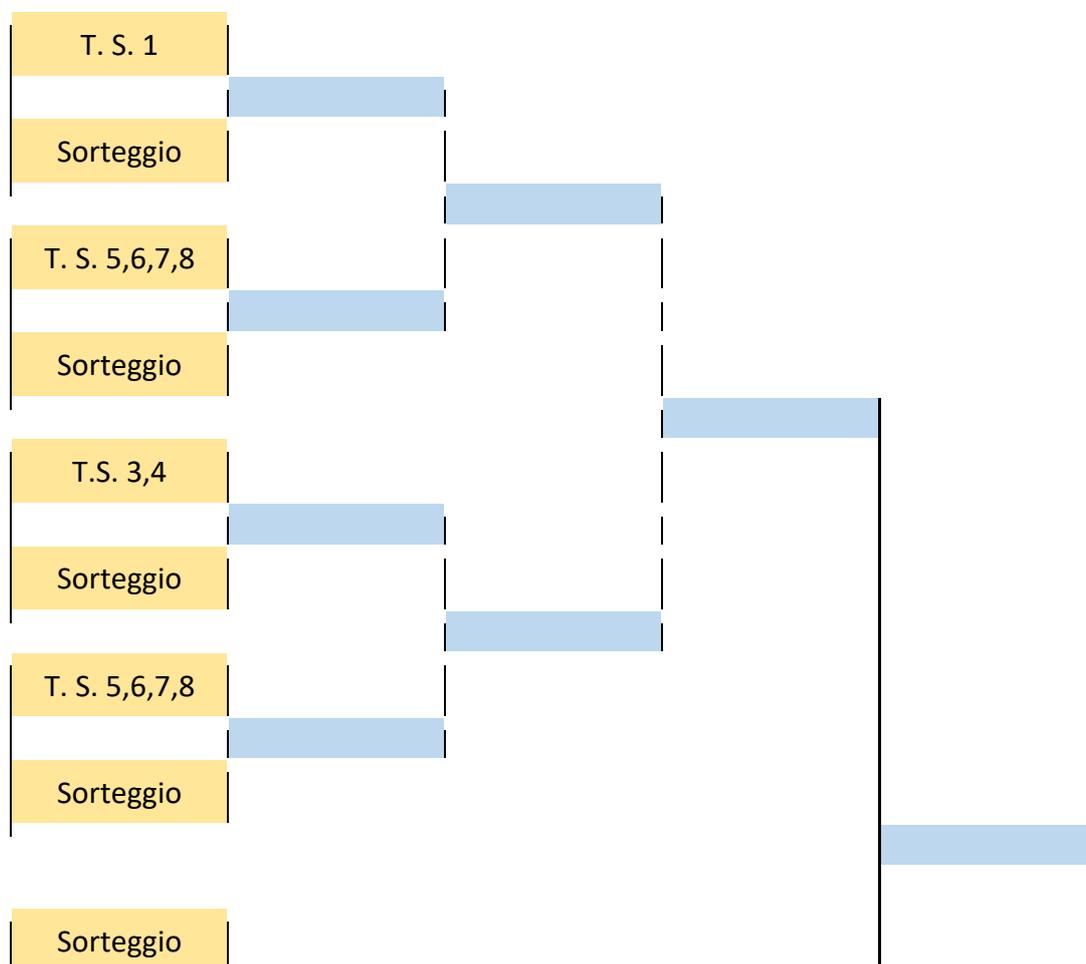
## ▪ Interclub SUIPA (ICM)

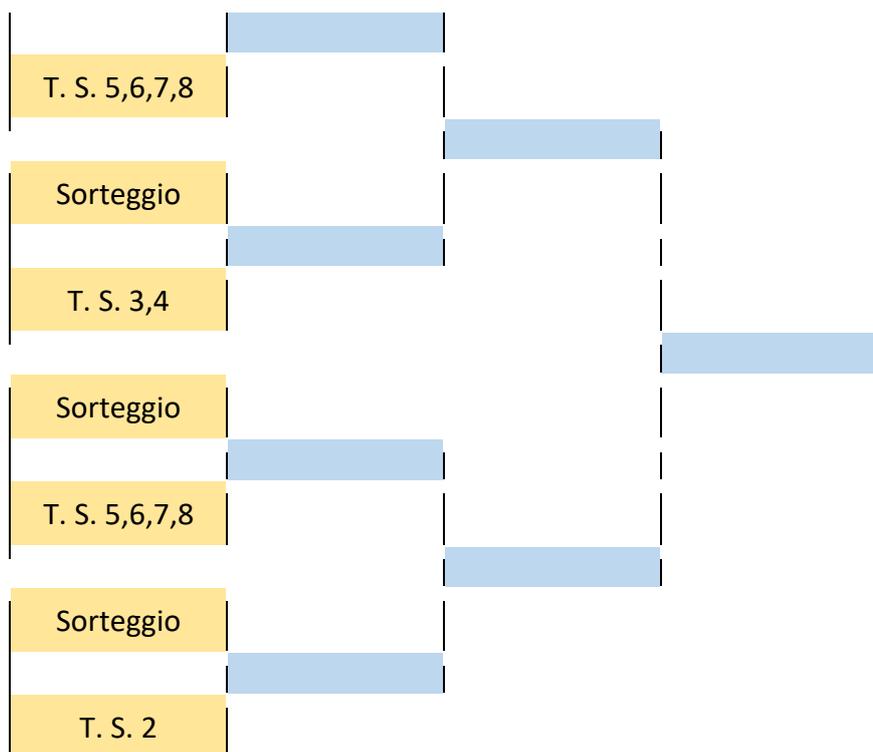
Per i campionati Interclub è applicato lo specifico regolamento che si trova sul sito web di SUIPA [www.SUIPA.ch](http://www.SUIPA.ch) (vedi anche Art. 2.2 del presente regolamento).

## 2. Teste di serie

- a) Le teste di serie vengono inserite in un tabellone in modo che non s'incontrino prima del 2° turno.
- b) Le 4 migliori squadre devono essere inserite in un tabellone in modo che non s'incontrino prima del 2° turno
- c) Per la determinazione della classifica di una squadra vengono considerati i punti di classifica dei due giocatori. Se due squadre hanno lo stesso numero di punti, verrà effettuato un sorteggio per l'assegnazione del posto nel tabellone.
- d) La metà delle squadre può essere testa di serie e arrotondata per difetto se il numero è dispari.

Esempio con 16 squadre





### 3. Tabellone degli incontri con “esentati” (byes)

1. Quando il numero di squadre (giocatori e partner) iscritte corrisponde esattamente al tabellone proposto dal torneo il primo turno viene giocato da tutte le squadre. In caso contrario alcune squadre sono esentate dalla partecipazione al primo turno (esentati = bye).
2. Nel sorteggio le squadre teste di serie sono designate per prime, quindi le “esenzioni” vengono prima assegnate alle teste di serie nell'ordine del loro numero. In caso di ulteriori “esenzioni” le restanti vengono distribuite uniformemente nel tabellone.
3. Dopo le “esenzioni” le posizioni delle squadre non teste di serie sono determinate mediante estrazione partendo dall'alto verso il basso del tabellone.

# Allegato III

## Diritti e doveri dell'Official (direttore del torneo)

### 1. In generale

- 1.** L'Official è responsabile dell'amministrazione, dell'organizzazione e del regolare svolgimento del torneo. È responsabile nei confronti di SUIPA dell'applicazione dei regolamenti e dell'obbligo di rapporto in conformità con le prescrizioni seguenti.
- 2.** L'Official non può partecipare al torneo (salvo concessione da parte di SUIPA).
- 3.** Per il periodo in cui l'Official non è personalmente presente al torneo, deve designare un suo sostituto.

### 2. Preparazione del torneo

- a)** Registrazione regolamentare del torneo presso SUIPA.
- b)** Raccolta delle iscrizioni ricevute e controllo dei diritti di partecipazione e delle licenze.
- c)** Selezione in caso di superamento d'iscrizioni e comunicazione ai giocatori non considerati con spiegazione dei motivi.
- d)** Controllo dei ritiri e, se del caso, restituzione delle tasse d'iscrizione.
- e)** Comunicazione a tutti i giocatori iscritti in caso di annullamento, o rinvio di un torneo, e restituzione delle tasse d'iscrizione entro 10 giorni dalla chiusura del torneo indicato.
- f)** Allestimento dei tabelloni degli incontri (sorteggio e teste di serie) secondo il Regolamento dei tornei, e pubblicazione dei tabelloni in modo appropriato.
- g)** Allestimento dei tabelloni degli incontri con giorni ed orari e convocazione dei partecipanti al torneo.
- h)** Preparazione di un budget del torneo.
- (i)** Ricerca degli Sponsor e donatori.
- j)** Allestimento di un programma del torneo e stampa dei manifesti.
- k)** Acquisizione dei premi del torneo.
- (l)** Acquisto delle palline da gioco.
- (m)** Acquisto dei biglietti d'ingresso e organizzazione del servizio di vendita.
- (n)** Determinare il numero di personale ausiliario necessario e la loro specifica funzione.

- o)** Riservazione dei campi di padel.
- p)** Organizzazione del servizio medico, telefonico, di riparazione e di approvvigionamento.
- q)** Preparazione delle installazioni e degli impianti (campi, tabelloni dei risultati e di gioco, schede d'arbitraggio, sedie degli arbitri, strutture per gli spettatori, ecc.).
- r)** Contatti con i media.

### **3. Svolgimento del torneo**

- a)** Controllo generale dello svolgimento del torneo e dell'ordine sul posto.
- b)** Controllo delle presenze dei giocatori all'Official; in caso di mancata partecipazione eventuale squalifica.
- c)** Controllo delle qualifiche.
- d)** Incasso/liquidazione delle tasse dai giocatori; in caso di mancato pagamento eventuale squalifica.
- e)** Sostituzione di un giocatore in caso di forfait annunciato.
- f)** Assegnazione di campi da gioco alle squadre.
- g)** Convocazione dei giocatori e, se del caso, squalifica dei giocatori/squadre assenti o che non si sono presentati.
- h)** Aggiornamento dei tabelloni e modifica dell'orario delle partite.
- i)** Ingaggio di arbitri e guardalinee.
- j)** Consegna delle palline e determinazione della frequenza di cambio delle stesse.
- k)** Controllo del periodo di riscaldamento e se il tempo viene superato valutazione della squalifica.
- l)** Decisione col Supervisor in merito alla praticabilità dei campi e all'interruzione o all'annullamento del torneo.
- m)** Controllo del comportamento dei partecipanti; avvertimento, penalità di punti, sanzione di gioco ed eventuale squalifica. Se del caso richiedere di avviare un procedimento disciplinare con SUIPA entro 10 giorni dalla chiusura del torneo.
- n)** Controllo del comportamento di parenti, accompagnatori, allenatori e spettatori. In caso di violazione delle regole di "fair-play" l'Official o il Supervisor possono immediatamente ordinare alla persona colpevole di lasciare il luogo di svolgimento del torneo e decidere altre alle sanzioni contro il giocatore.
- o)** Controllo della manutenzione e preparazione dei campi.

**(p)** Distribuzione dei premi.

**q)** Pagamento del Supervisor e degli Arbitri.

## **4. Chiusura del torneo**

**1.** Consegna dei risultati a SUIPA entro e non oltre 24 ore dopo la fine del torneo.

# Allegato IV

## Diritti e doveri del Supervisor (Referee)

### 1. In generale

- 1.** Il Supervisor controlla il lavoro dell'Official, degli arbitri ed il comportamento dei partecipanti. Decide senza appello tutte le questioni d'interpretazione del regolamento di gioco e le questioni sullo svolgimento del torneo.
- 2.** Il Supervisor può essere contemporaneamente il direttore e il responsabile del torneo (Official). Non può partecipare personalmente come persona attiva (salvo eccezioni concesse da SUIPA).
- 3.** Nel caso non fosse personalmente presente sul posto deve designare un suo sostituto.

### 2. Diritti e doveri dettagliati

- a)** Decisione definitiva in merito all'ammissione di un giocatore ad un torneo.
- b)** Decisione definitiva sulla squalifica di un giocatore in caso di mancato pagamento delle tasse d'iscrizione e di torneo.
- c)** Controllo del sorteggio e attribuzione delle teste di serie.
- d)** Decisione definitiva sull'estrazione e sulla disposizione delle teste di serie.
- e)** Decisione definitiva sui tabelloni.
- f)** Decisione definitiva sull'attribuzione dei premi.
- g)** Sostituzione degli arbitri.
- h)** Ordine di sostituzione delle palline.
- i)** Decisione definitiva in merito alla squalifica o all'interruzione di gioco dei giocatori.
- j)** Decisione definitiva sulla praticabilità dei campi, l'interruzione di una partita o di un torneo, previa consultazione con l'Official.
- k)** Decisione definitiva in caso di divergenze d'opinione tra l'Official ed i partecipanti.
- l)** Ammonimento, sanzioni di punti, sanzioni di gioco e squalifica dei giocatori che si sono comportati in modo scorretto, richiamo all'ordine o anche allontanamento di parenti, compagni, allenatori o spettatori per lo stesso motivo; decisione definitiva in merito a proteste dei giocatori ammoniti e squalificati.
- m)** Autorizzazione sul proseguimento di partecipazione al torneo di un perdente al posto di un giocatore che si ritira dal turno successivo.

- n) Autorizzazione sul terminare un incontro di una partita per motivi gravi (infortunio, ecc.).
- o) Richiesta di provvedimenti disciplinari entro 10 giorni dalla fine del torneo nei confronti di qualsiasi giocatore, parente, compagno o allenatore che si sia comportato in modo scorretto.
- p) Rimproverare o, se del caso, espellere spettatori che si comportano in modo scorretto.
- q) Eventuali correzioni delle decisioni di un arbitro.

# Allegato V

## Diritti e doveri degli arbitri

### 1. In generale

- 1.** L'arbitro assicura che il gioco si svolga in conformità del regolamento di gioco. Decide senza appello le decisioni sui fatti e, escluso il ricorso al Supervisor, le questioni d'interpretazione del regolamento. Il ricorso è ricevibile solo se è dichiarato al più tardi prima dell'inizio del punto successivo.
- 2.** La palla è considerata buona finché non è dichiarata come "fallo". Se l'arbitro non può anche prendere una decisione, il punto, o rispettivamente il servizio, deve essere rigiocato.
- 3.** L'arbitro ha il diritto di parlare con i giocatori solo per quanto riguarda l'aspetto tecnico del gioco. In nessun caso ha il diritto di scommettere su un giocatore o una squadra.

### 2. Diritti e doveri dettagliati dell'arbitro

- a)** Prima dell'inizio di una partita, controllare l'altezza della rete e le condizioni generali del campo.
- b)** Sorveglianza della scelta dei giocatori relative al servizio ed al lato di gioco.
- c)** Controllo del rispetto del tempo di riscaldamento.
- d)** Indicazione dei falli, punti, giochi e set.
- e)** Aggiornamento del foglio d'arbitraggio.
- f)** Controllo del corretto cambio dei lati del campo, dei servizi e delle palline.
- g)** Garanzia di svolgimento ininterrotto del gioco. Ammonimento dei giocatori in caso di ritardo intenzionale del gioco.
- h)** Controllo dell'interruzione di una partita a seguito di un infortunio di un giocatore.
- i)** Sorveglianza del comportamento dei giocatori e rimprovero o ammonimento dei giocatori irrispettosi. Se necessario richiesta all'Official o al Supervisor di procedere con una squalifica formale di un giocatore.

## Allegato VI

Il Codice di condotta e le regole di gioco della Federazione Internazionale di Padel (FIP) sono vincolanti.

Collegamento:

<http://www.padelfip.com/#!documentacion/cr2q>

## Allegato VII

**Tassa d'iscrizione/tassa del torneo** (cfr. anche art. 27 e 28 del presente regolamento):

### **Tassa d'iscrizione**

Tassa d'iscrizione attivi + juniores: CHF 25.00 (importo massimo)

### **Tassa del torneo**

Decisa dall'organizzatore del torneo.

### Nota finale:

il presente regolamento è stato tradotto in italiano partendo dall'originale pubblicato in francese edizione 2023.

La traduzione è stata elaborata da Cinziano Marinelli, vice-presidente dell'Associazione Padel Ticino, il 4.6.2023.