



# ***CIRCUITO CAMPIONATO NAZIONALE A.S.C. TAPPE ITALIA CENTRALE***

1

## **Comunicato ufficiale**

1. L'Ente di Promozione Sportiva A.S.C. per il tramite del Comitato Regionale Lazio indice ed organizza il CIRCUITO CAMPIONATO NAZIONALE A.S.C. TAPPE ITALIA CENTRALE
2. La manifestazione 1<sup>a</sup> tappa si svolgerà in data 19 giugno 2021 presso impianto sportivo:  
✓ TCLUB Via di Mezzocammino n° 196-00128 ROMA
3. La manifestazione ha la finalità di promuovere la pratica di questo sport quale mezzo di formazione psico-fisica degli atleti unendo ad un sano divertimento anche un tono agonistico nel rispetto del codice europeo di etica sportiva
4. Alla manifestazione possono partecipare atleti in possesso di tessera A.S.C. con copertura assicurativa in corso di validità tesserati per realtà sportive affiliate all'A.S.C. anno solare 2021 e senza alcuna limitazione di "livello"
5. Gli atleti dovranno essere in regola con le norme per la tutela sanitaria con documentazione conservata agli atti dell'associazione affiliata A.S.C.
6. Tutti gli atleti dovranno rispettare le norme ANTICOVID attualmente in vigore
7. Le Associazioni che desiderano partecipare alla manifestazione accettano integralmente il regolamento predisposto, inviato e sotto riportato.

## **RESPONSABILE TECNICO**

M<sup>o</sup> Renato Ursumando

*Il PRESIDENTE*

*(Massimo Boiardi)*

Comitato Regionale Lazio - Via Francesco Cocco Ortu, 22- 00139 Roma (IT)

Tel.: (+39) 06.87138314 - mobile 327-8815631 – Email: [lazio@ascsport.it](mailto:lazio@ascsport.it)

Sito: [www.ascsport.it](http://www.ascsport.it)

Codice Fiscale 97691910588 – Codice IBAN IT94D0303203202010000003528



## REGOLAMENTO DI GIOCO

### REGOLA 1

Punteggio nel gioco .

Quando una coppia vince il primo punto, il punteggio è 15; se vince il secondo punto, il punteggio è 30; se vince il terzo punto, il punteggio è 40 e con il quarto punto vinto si vince il gioco, tranne quando entrambe le coppie hanno vinto tre punti ed il punteggio è “parità”; il punto seguente è chiamato “vantaggio” e se la stessa coppia si aggiudica anche il punto seguente, si aggiudica anche il gioco; se invece lo perde, si ritorna in “parità” e così di seguito finché una delle due coppie non si sia aggiudicata due punti consecutivi dopo la “parità”, necessari per vincere il gioco.

2. La coppia che per prima si aggiudica 6 giochi, con almeno due giochi di vantaggio, si aggiudica la partita; in caso di parità a 5 giochi, se ne debbono giocare altri due, fino a vincere per 7-5, ma se si ha parità a 6 giochi, si disputa il tie-break ordinario o quello decisivo. 3.

Gli incontri si disputano al meglio delle tre partite (una coppia deve vincere due partite per aggiudicarsi l’incontro).

4. In caso di una partita pari, se è stato concordato preventivamente, si può giocare la terza partita senza applicazione del tie-break nel caso di parità a sei giochi (partita ai vantaggi), aggiudicandosi la partita chi conquista due giochi di differenza.

#### Il tie-break 5.

Durante il tie-break, i punti sono chiamati “zero”, “1”, “2”, “3”, ecc.

6. Il tie-break è vinto dalla coppia che per prima si aggiudica 7 punti, con due punti di vantaggio sugli avversari, vincendo così il gioco e la partita. Se è necessario, il tie-break continua finché non sia raggiunto questo margine.

7. Nel tie-break inizia a battere il giocatore che avrebbe avuto comunque il diritto di battere, secondo la sequenza stabilita nella partita; batte dal lato destro del campo, una sola volta; poi, rispettando 16 sempre la sequenza anzidetta, la coppia avversaria batte due punti consecutivi, iniziando dal lato sinistro, e così di seguito i giocatori battono due punti consecutivi ciascuno, fino al termine del tie-break, sempre rispettando la sequenza anzidetta. 8. I vincitori del tie-break si aggiudicano la partita per 7-6. 9.

Nella partita seguente, inizia a battere un giocatore della coppia che ha iniziato a ribattere nel tiebreak.

Metodi di punteggio alternativi a) punteggio in un gioco Metodo di punteggio “senza vantaggi” (punto d’oro) Si può usare questo metodo di punteggio alternativo: in un gioco il punteggio è chiamato come segue, iniziando dal battitore: nessun punto: “zero” primo punto: “15” secondo punto: “30” terzo punto: “40” quarto punto: “gioco” Se entrambe le coppie hanno vinto tre punti ciascuno, il punteggio è “parità” e si gioca un punto decisivo chiamato “punto d’oro”. La coppia ribattrice sceglie se rispondere dal lato sinistro o destro del campo. I componenti della coppia ribattrice non possono cambiare posizione nel punto decisivo. La coppia che si aggiudica il punto si aggiudica il gioco. Nel doppio misto, ribatte il punto decisivo il giocatore del medesimo sesso del battitore, ma i giocatori della coppia ribattrice non possono cambiare posizione per ribattere tale punto. b) punteggio in una partita(4) Partita a quattro giochi o “partita corta” La coppia che si aggiudica quattro giochi vince la partita, purché abbia almeno due giochi di vantaggio sugli avversari. Se le coppie sono sul punteggio di quattro giochi pari, si gioca il tie-break. Tie-break decisivo a 7 punti Quando il punteggio in un incontro è di una partita pari, si gioca un tie-break per decidere i vincitori dell’incontro. Questo tie-break decisivo sostituisce la partita finale. La coppia che si aggiudica sette punti vince il tie-break e l’incontro, purché abbia almeno due punti di vantaggio.

Tie-break decisivo a 10 punti Quando il punteggio in un incontro è di una partita pari, si gioca un tie-break per decidere i vincitori dell'incontro. Questo tie-break decisivo sostituisce la partita finale. La coppia che si aggiudica dieci punti vince il tie-break e l'incontro, purché abbia almeno due punti di vantaggio. Nota 1: Quando si gioca il tie-break decisivo in luogo della partita finale, si continua con la rotazione originale della battuta, ma ogni coppia può cambiare l'ordine dei battitori e le posizioni dei ribattitori. Nota 2: Le palle non sono cambiate all'inizio del tie-break decisivo dell'incontro, anche se è così previsto. **REGOLA 2 – I tempi 1.** Il Giudice arbitro dichiara perdente dell'incontro (WO) la coppia i cui giocatori non siano in campo pronti per giocare entro dieci minuti dall'orario fissato per l'inizio, salvo quando il Giudice arbitro valuta che si tratta di un caso di forza maggiore.

### **REGOLA 2 I TEMPI**

1. Il Giudice arbitro dichiara perdente dell'incontro la coppia i cui giocatori non siano in campo pronti per giocare entro dieci minuti dall'orario fissato per l'inizio, salvo quando il Giudice arbitro valuta che si tratta di un caso di forza maggiore.

Il palleggio preliminare dura cinque minuti ed è obbligatorio.

Di regola, il gioco deve essere continuo, dal momento in cui inizia l'incontro (quando si effettua la prima battuta) fino a quando termina e non deve mai essere sospeso o rinviato allo scopo di permettere che un giocatore possa recuperare le forze o ricevere istruzioni o consigli.

Tra un punto ed il successivo l'intervallo massimo consentito è di venti secondi.

Quando i giocatori cambiano lato del campo al termine di un gioco, è consentito un intervallo massimo di novanta secondi.

Dopo il primo gioco di ogni partita e durante il tie-break il gioco è continuo ed i giocatori cambiano lato del campo senza intervallo.

Al termine di ciascuna partita è consentito un intervallo massimo di 120 secondi.

Il tempo di tali intervalli inizia nel momento in cui si assegna un punto e termina quando si effettua la battuta per il punto seguente.

Se per circostanze indipendenti dalla volontà del giocatore, il suo abbigliamento, le sue calzature o la sua attrezzatura debbono essere sostituiti, è concesso al giocatore un tempo supplementare ragionevole per risolvere al problema.

Se notificato prima dell'incontro, può essere consentito un numero limitato di intervalli per andare in bagno o per cambiare abbigliamento.

Sono concessi venti secondi per il cambio di lato del campo durante il tie-break.

Se un incontro deve essere sospeso per pioggia, oscurità, incidente, ecc., alla ripresa dell'incontro le coppie hanno diritto ad un palleggio preliminare come segue: a) fino a cinque minuti di sospensione, nessun palleggio preliminare; b) da cinque a venti minuti di sospensione, tre minuti di palleggio preliminare; c) oltre venti minuti di sospensione, cinque minuti di palleggio preliminare.

L'incontro deve riprendere esattamente dal punto in cui è stato interrotto, cioè con lo stesso gioco e punteggio, con lo stesso giocatore alla battuta, con la stessa disposizione in campo e con la stessa sequenza delle battute e delle ribattute.

Se la sospensione è dovuta all'oscurità, si deve interrompere l'incontro quando la somma dei giochi nella partita in corso sia pari, cosicché alla ripresa entrambe le coppie siano disposte nello stesso lato di quando è avvenuta l'interruzione.



Se un giocatore si infortuna o è affetto da una condizione medica trattabile, gli sono concessi tre minuti di sospensione per il trattamento, che può essere ripetuto nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare. Se la sospensione avviene durante un cambio di lato del campo, il giocatore può ricevere l'assistenza medica entro tale sospensione che può durare tre minuti, potendo essere ripetuta nei due successivi cambi di lato del campo, ma sempre nel tempo massimo regolamentare.

L'assistenza medica può essere fornita solo una volta per ogni giocatore e tale diritto non può essere ceduto al compagno. 16. In caso di incidente che non sia conseguenza diretta del gioco e che colpisca uno dei giocatori, il Giudice arbitro, a suo giudizio, può concedere un tempo per l'assistenza, che non ecceda in alcun caso quindici minuti. 17. Se un giocatore ha una ferita sanguinante, non può continuare il gioco.

4

### **REGOLA 3 - Posizione dei giocatori**

1. Ogni coppia di giocatori si dispone in una delle due metà campo, poste ai due lati della rete. Il giocatore che mette la palla in gioco è il battitore e quello che la respinge, stando diagonalmente dall'altro lato della rete, è il ribattitore. 2. Il ribattitore si può disporre in qualunque parte del suo lato del campo, così come il suo compagno ed il compagno del battitore.

### **REGOLA 4 - Scelta del lato del campo e della battuta**

La scelta del lato del campo e del diritto di essere battitore o ribattitore nel primo gioco è fatta per sorteggio. La coppia che vince il sorteggio può scegliere: a) di battere o di ribattere nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie il lato del campo; oppure b) il lato del campo dove stare nel primo gioco, nel qual caso l'altra coppia sceglie di battere o di ribattere; oppure c) di lasciare la prima scelta agli avversari. 3. Dopo aver deciso l'ordine di battuta ed il lato del campo, entrambe le coppie comunicano all'arbitro chi sono il primo battitore e il primo ribattitore

### **REGOLA 5 – Cambio del lato del campo**

Le coppie cambiano lato del campo quando la somma dei giochi disputati in ogni partita è dispari.

Nel tie-break i giocatori cambiano lato del campo ogni sei punti.

Se si commette un errore e non si cambia di lato, i giocatori lo correggono appena scoperto, proseguendo con la sequenza corretta. Tutti i punti fatti prima della scoperta dell'errore sono validi.

Se l'errore è scoperto quando si è fatto solo un fallo di battuta, si ha diritto solo alla seconda battuta .

### **REGOLA 6 - La battuta**

Tutti i punti iniziano con la battuta. Se la prima battuta è fallo, si ha una seconda possibilità.

La battuta si effettua nel modo seguente:

a) il battitore, all'inizio della battuta, deve stare con entrambi i piedi dietro la linea di battuta, tra il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta e la parete laterale (area di battuta) e deve mantenere questa posizione fino a quando la palla è colpita;

il battitore, per effettuare la battuta, deve far rimbalzare la palla sul terreno dell'area di battuta in cui si trova;



il battitore non deve toccare con i piedi la linea di battuta o il prolungamento immaginario della linea centrale di battuta; d) al momento di colpire la palla per la battuta, questa deve stare all'altezza della cintura o più in basso ed il giocatore deve tenere almeno un piede a contatto con il terreno;

il battitore deve lanciare la palla facendola passare sopra la rete, nel riquadro di battuta opposto diagonalmente nell'altro lato del campo, in modo che il primo rimbalzo avvenga entro le linee che lo delimitano; la prima battuta è fatta dal lato destro verso il riquadro alla sua sinistra e, terminato il punto, la seguente è fatta dal lato sinistro verso il riquadro a destra, proseguendo poi alternativamente dai due lati;

il battitore, nell'eseguire il colpo, non può camminare, correre o saltare; si ritiene che il giocatore non abbia cambiato posizione se ha fatto piccoli movimenti con i piedi che non abbiano mutato la posizione iniziale;

nel momento dell'impatto con la palla o del tentativo fallito di colpirla, la battuta si considera effettuata;

se la battuta è effettuata per errore dal lato sbagliato del campo, l'errore di posizione deve essere immediatamente corretto; tutti i punti fatti sono validi, così come conta un fallo di battuta commesso prima della scoperta dell'errore;

la coppia che ha il diritto di battere nel primo gioco di ciascuna partita sceglie quale dei due compagni inizia a battere; stabilito l'ordine di battuta, questo non può essere modificato fino all'inizio della partita successiva;

se un giocatore batte fuori turno, chi doveva battere deve farlo appena scoperto l'errore; tutti i punti fatti prima di scoprire l'errore sono validi, ma se c'è stato un solo fallo di battuta prima di scoprire l'errore, questo non conta; se si è concluso il gioco, l'ordine di battuta resta così alterato, fino al termine della partita;

il battitore non deve effettuare la battuta se il ribattitore non è pronto. Tuttavia, il ribattitore deve adeguarsi al ragionevole ritmo del battitore e deve essere pronto a ribattere quando il battitore è pronto per battere; l) non si può reclamare di non essere stato pronto per ribattere se si è cercato di farlo, ma, se si dimostra che il ribattitore non era pronto, non può essere chiamato il fallo di battuta.

## **REGOLA 7 - Fallo di battuta**

La battuta è fallo se:

il battitore viola il disposto della Regola 6 – La battuta, lettere da a) ad f);

il battitore manca completamente la palla nel tentativo di colpirla;

la palla battuta cade fuori dell'area di battuta del ribattitore, che comprende anche le linee che la delimitano (le linee sono parte dell'area che delimitano);

la palla battuta colpisce il battitore, il suo compagno o qualunque oggetto che indossino o portino;

e) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore e colpisce la rete metallica che delimita il campo prima del secondo rimbalzo;



f) la palla battuta rimbalza nell'area di battuta del ribattitore ed esce direttamente dalla porta in un campo privo di zona di sicurezza e per il gioco all'esterno

#### **REGOLA 8 – La ribattuta**

Il ribattitore deve attendere che la palla cada nella sua area di battuta e deve ribatterla prima del secondo rimbalzo.

La coppia che ribatte nel primo gioco di ogni partita decide quale dei due giocatori inizia a ribattere e tale giocatore continua a ribattere la prima battuta di ciascun gioco in cui la coppia è ribattitrice, sino al termine della partita.

Ogni giocatore ribatte alternativamente durante il gioco e l'ordine scelto non può essere cambiato durante la partita o il tie-break, ma solo all'inizio della partita seguente.

Se durante un gioco o il tie-break, l'ordine di ribattuta è alterato per la coppia che ribatte, si deve continuare in questo modo fino al termine del gioco o del tie-break in cui si è commesso l'errore; nei giochi seguenti della partita, la coppia ribattitrice riprende la posizione scelta all'inizio della stessa.

Se il ribattitore o il suo compagno colpiscono la palla o la toccano con la racchetta prima del rimbalzo, il punto è assegnato al battitore

#### **REGOLA 9 – Ripetizione della battuta o battuta nulla**

La battuta si ripete (battuta nulla) se: a) la palla tocca la rete o i pali che la sostengono (se sono all'interno del campo) e poi cade nell'area di battuta del ribattitore, sempreché non tocchi la rete metallica prima del secondo rimbalzo; b) la palla, dopo aver toccato la rete o i pali (se posti dentro l'area di gioco), colpisce uno degli avversario o qualunque cosa indossi o porti; c) è effettuata quando il ribattitore non era pronto (Regola 6/k).

Se la prima battuta è nulla, questa deve essere ripetuta; se è nulla la seconda battuta, il battitore ha diritto di ripetere solo questa seconda battuta

#### **REGOLA 10 – Ripetizione di un punto o colpo nullo**

Un colpo si considera nullo (e si ripete) se: a) la palla si rompe durante il gioco; b) un elemento estraneo all'incontro in corso invade il campo; c) in generale, il gioco è interrotto da qualsiasi situazione imprevista al di fuori del controllo dei giocatori.

Il giocatore che durante il gioco ritiene che si sia verificata una situazione che le regole considerano "colpo nullo", deve notificarlo immediatamente all'arbitro e non deve continuare il gioco, altrimenti perde il diritto di richiederlo successivamente.

Fatta la richiesta del "colpo nullo", spetta all'arbitro stabilire se è corretta, in caso contrario il richiedente perde il punto .

#### **REGOLA 11 – Colpo disturbato**



Si considera colpo disturbato quando un giocatore commette un atto, deliberatamente o involontariamente, che disturba un avversario nell'esecuzione di un colpo; l'arbitro a) nel primo caso, assegna il punto all'avversario e b) nel secondo caso, ordina la ripetizione del punto (colpo nullo), se il giocatore che ha disturbato lo ha vinto.

### **REGOLA 12 – Palla in gioco**

La palla è colpita alternativamente da ciascuna delle due coppie avversarie.

La palla è in gioco dal momento in cui è effettuata una battuta valida e rimane in gioco finché è chiamato un "colpo nullo" o il punto è assegnato.

Se la palla in gioco colpisce qualunque elemento del campo dopo aver rimbalzato sul terreno di gioco corretto, rimane in gioco e deve essere rimandata prima che tocchi il terreno per la seconda volta

Si considerano elementi del campo la faccia interna delle pareti, la rete metallica che recinge il campo, il terreno, la rete ed i suoi pali di sostegno. Il telaio, che delimita le maglie elettrosaldate, si considera a tutti gli effetti come rete metallica.

### **REGOLA 13 – Punto perso**

Una coppia perde il punto: a) se, mentre la palla è in gioco, un componente della coppia, la sua racchetta o qualunque cosa indossi o porti toccano qualsiasi parte della rete, compresi i pali che la sostengono, o il terreno 24 del campo avversario, compresa la rete metallica;

Gioco autorizzato all'esterno. Oltre i m 0,92 dal suolo e solo nel caso che sia autorizzato il gioco all'esterno, il palo verticale mediano tra le porte è ritenuto zona neutrale, per cui i quattro giocatori possono toccarlo o aggrapparvisi;

b) se la palla rimbalza per la seconda volta prima di essere respinta;

c) se la palla, dopo aver rimbalzato correttamente sul terreno, esca dal campo (fondo o laterali) al di sopra dei limiti superiori (perimetro esterno) o dalla porta;

Gioco autorizzato all'esterno. Quando la palla, dopo aver rimbalzato correttamente nel terreno, esce dal limite superiore della parete di fondo.

Se esce dal limite superiore della parete laterale o dalla porta, si perde il punto quando rimbalza sul suolo per la seconda volta o tocca un elemento esterno estraneo al campo;

d) se rimanda la palla di volo prima che abbia oltrepassato la rete;

e) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire, senza farla prima rimbalzare, una parete del campo avversario, la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che si trovi sul campo avversario;

f) se un giocatore rimanda la palla, sia direttamente o colpendo prima le pareti della sua metà del campo in modo da colpire la rete o i pali di sostegno e poi direttamente una parete del campo avversario o la rete metallica o qualsiasi oggetto estraneo al campo che non si trovi nel campo avversario;

g) se un giocatore colpisce due volte consecutive la palla (doppio colpo);

h) se, dopo che uno dei componenti della coppia ha colpito la palla, questa tocca il giocatore che l'ha colpita o il suo compagno o qualunque cosa essi indossino o portino; i) se la palla tocca uno dei componenti della coppia o il suo equipaggiamento, eccetto la racchetta, dopo essere stata colpita da uno degli avversari;

- j) se un giocatore colpisce la palla e questa tocca la rete metallica od il terreno nella sua metà campo o qualsiasi oggetto estraneo al campo sito nel proprio terreno di gioco;
- k) se colpisce la palla lanciandole contro la racchetta;
- l) se salta sopra le rete mentre la palla è in gioco;
- m) se entrambi i giocatori della coppia, o simultaneamente o consecutivamente, colpiscono la palla, perdono il punto; solo un giocatore per volta può colpire la palla per respingerla;
- n) se il giocatore colpisce la palla nel campo stando con uno od i due piedi fuori del terreno di gioco, salvo che sia autorizzato il “gioco all’esterno”.
- o) il giocatore commette fallo nella seconda battuta.

#### **REGOLA 14 – Risposta buona**

Analogamente se la palla colpisce i proiettori dell’illuminazione od il soffitto dei campi coperti, prima di rimbalzare nel campo avversario.

La risposta è buona:

- a) se la palla, dopo essere stata colpita, è colpita al volo da uno dei giocatori della coppia avversaria o tocca il suo corpo e qualunque parte dell’abbigliamento o nella propria racchetta;
- b) se la palla, dopo essere stata colpita, rimbalza direttamente nel campo avversario o colpisce prima una delle pareti del proprio campo e in seguito rimbalza direttamente nel campo avversario;
- c) se la palla rimbalza nel campo avversario e poi tocca la rete metallica o una delle pareti;
- d) se, in conseguenza della direzione e della forza del colpo, la palla rimbalza nel campo avversario e poi esce dai limiti del campo o colpisce il soffitto o le luci dell’illuminazione o qualsiasi oggetto o arredo del campo;
- e) se la palla tocca la rete o i pali di sostegno e poi rimbalza nel campo avversario;
- f) se la palla in gioco colpisce qualsiasi oggetto estraneo al gioco (ad esempio, un’altra palla) sito nel campo avversario;
- g) se la palla, dopo il rimbalzo nel campo corretto, ritorna nel campo di chi l’ha colpita ed è colpita nel campo avversario, sempreché il giocatore o qualunque parte del suo abbigliamento o la racchetta non abbiano toccato la rete, i pali di sostegno o il campo avversario è la palla è conforme a quanto indicato ai punti da a) ad f) precedenti;
- h) se la palla è trattenuta o accompagnata, la risposta è buona se il giocatore non ha colpito la palla due volte, il colpo è effettuato con un unico movimento e non sia variata sostanzialmente la traiettoria naturale della palla;
- i) se la palla rimandata rimbalza nel campo avversario nell’angolo formato da una delle pareti e dal terreno, la risposta è buona; (la palla chiamata comunemente “uovo” è buona);
- j) “Gioco autorizzato all’esterno” - se la palla è colpita fuori del campo, la risposta è buona se è conforme a quanto indicato nei punti precedenti di questa Regola.

#### **REGOLA 15 – Punto assegnato**

Il punto è assegnato a chi ha colpito la palla: a) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, esce dal campo attraverso un buco od un difetto della recinzione metallica o rimane incastrata in essa; b) se la palla, dopo aver rimbalzato nel campo avversario, si ferma nella superficie orizzontale superiore del muro.

#### **REGOLA 16 – Gioco autorizzato all’esterno**



1. I giocatori possono uscire dal campo e da fuori colpire la palla purché il campo sia conforme ai requisiti indicati nel paragrafo F) - Zona di sicurezza e gioco all'esterno.

### **REGOLA 17 – Cambio delle palle**

Gli organizzatori della manifestazione devono comunicare anticipatamente: a) la marca ed il modello delle palle da usare;

b) il numero delle palle da usare nel gioco (2 o 3);

c) il cambio delle palle, se previsto.

Il cambio delle palle, se previsto, si può fare adottando una delle seguenti modalità in ciascun incontro:

a) dopo un determinato numero dispari di giochi. Il palleggio preliminare conta come due giochi e il tie-break come uno, al fine del cambio delle palle; il cambio delle palle non può essere fatto all'inizio del tie-break; in tal caso, il cambio delle palle è rinviato all'inizio del secondo gioco della partita successiva;

b) all'inizio della partita.

Nei casi in cui le palle debbono cambiarsi dopo un numero determinato di giochi e ciò non avvenga nella giusta sequenza, l'errore è corretto quando deve battere nuovamente la coppia che doveva farlo con le palle nuove, prima che si verificasse l'errore.

Dopo ciò, le palle sono cambiate in modo che il numero dei giochi per il cambio delle palle sia quello originariamente previsto.

Quando una palla si perde, si rompe o, per qualsiasi altra circostanza, si deteriora in modo da essere diversa dalle altre, l'arbitro dispone che sia sostituita da un'altra di analoghe condizioni delle altre rimaste in gioco.

Se non è possibile, tutte le palle debbono essere cambiate.

Per poter iniziare il punto, è necessario disporre di almeno due palle.