

LE REGOLE DELLO SQUASH

GIOCO INDIVIDUALE

(incluse le Appendici 1-9)

WORLD SQUASH FEDERATION

Con gli aggiornamenti in vigore dal 1 Gennaio 2014

Traduzione a cura di Squash.it - Amy Littlewhite
Diritti esclusivi di www.squash.it

- 1 IL GIOCO
- 2 IL PUNTEGGIO
- 3 UFFICIALI DI GARA
- 4 IL RISCALDAMENTO
- 5 IL SERVIZIO
- 6 SVOLGIMENTO DEL GIOCO
- 7 INTERVALLI
- 8 INTERFERENZA
- 9 GIOCATORE COLPITO DALLA PALLA
- 10 APPELLI
- 11 LA PALLINA
- 12 DISTRAZIONE
- 13 OGGETTO IN CAMPO
- 14 MALATTIA, INFORTUNIO, EMORRAGIA
- 15 CONDOTTA IN CAMPO

APPENDICE 1 – DEFINIZIONI

APPENDICE 2 – CHIAMATE UFFICIALI DI GARA

APPENDICE 3 – PUNTEGGIO ALTERNATIVO

APPENDICE 4 – SISTEMA DEI 3 ARBITRI

APPENDICE 5 – RICHIESTA VIDEO

APPENDICE 6 – OCCHIALI DI PROTEZIONE

APPENDICE 7 – SPECIFICHE TECNICHE

APPENDICE 8 – SPECIFICHE DELLA PALLINA DA SQUASH

APPENDICE 9 – DIMENSIONI DELLA RACCHETTA DA SQUASH

SQUASH –GIOCO INDIVIDUALE

La definizione delle parole utilizzate può essere trovata nell'Appendice 1.

INTRODUZIONE

Lo Squash è giocato in uno spazio ristretto, spesso ad alta velocità.

Due principi sono essenziali per il gioco corretto:

- **Sicurezza:** I giocatori devono sempre mettere la sicurezza al primo posto e non intraprendere alcuna azione che possa mettere in pericolo l'avversario.
- **Fair play:** I giocatori devono rispettare i diritti degli avversari e giocare con onestà.

1. IL GIOCO

- 1.1. Il gioco individuale dello squash si gioca in un campo tra due giocatori, ognuno in possesso di una racchetta per colpire la palla. Il campo, palla e racchetta devono rispondere alle specifiche WSF (vedi Appendici 7, 8 e 9).
- 1.2. Ogni scambio inizia con un servizio, ed i giocatori poi ribattono la palla alternativamente fino al termine dello scambio (vedi Regola 6: Svolgimento del gioco).
- 1.3. Lo svolgimento del gioco deve essere continuo e senza interruzioni.

2. PUNTEGGIO

- 2.1. Il vincitore di un o scambio conquista 1 punto e serve per iniziare il prossimo scambio.
- 2.2. Ogni game è giocato a 11 punti, eccetto quando il punteggio raggiunge il 10 pari, il gioco continua fino a quando un giocatore conduce di 2 punti.
- 2.3. Una partita si gioca normalmente al meglio dei 5 game, ma può essere al meglio dei 3 game.
- 2.4. Sistemi alternativi di punteggio sono descritti nell'Appendice 3.

3. UFFICIALI DI GARA

- 3.1. Una partita dovrebbe di norma essere arbitrata da un Segnapunti e da un Arbitro, entrambi i quali devono tenere il punteggio della partita, quale giocatore sta servendo e la parte corretta per il servizio.
- 3.2. Se vi è un solo ufficiale di gara, svolge le funzioni sia di Segnapunti che di Arbitro. Un giocatore può appellarsi a qualsiasi chiamata o mancanza di chiamata effettuata sia dal Segnapunti che dall'Arbitro.
- 3.3. La posizione corretta per gli Ufficiali di Gara è dietro la parete di vetro, seduti al centro e il

più possibile all'altezza delle linee di fuori campo.

3.4. Il sistema alternativo di arbitraggio, denominato sistema 3 Arbitri è descritto nell'Appendice 4.

3.5. Nel rivolgersi ai giocatori gli Ufficiali di Gara devono utilizzare il nome di famiglia, dove possibile.

3.6. IL SEGNAPUNTI (*THE MARKER*):

3.6.1. deve annunciare la partita, introdurre ogni game, e annunciare il risultato di ogni game e della partita (vedi Appendice 2);

3.6.2. deve chiamare "Fault", "Down", "Out", "Not Up" o "Stop", a seconda dei casi;

3.6.3. non deve effettuare nessuna chiamata, se non sicuro di un servizio o di un colpo;

3.6.4. deve chiamare il punteggio senza ritardo alla fine dello scambio, con il punteggio prima di chi serve, preceduto da "Hand Out" quando vi è un cambio di servizio;

3.6.5. deve ripetere la decisione dell'Arbitro dopo la richiesta di un giocatore per un "Let", e quindi chiamare il punteggio;

3.6.6. deve attendere la decisione dell'Arbitro dopo l'appello di un giocatore nei confronti di una chiamata o mancanza di una chiamata del Segnapunti, e quindi chiamare il punteggio;

3.6.7. deve chiamare "Game Ball" quando ad un giocatore basta 1 punto per vincere un game, o "Match Ball" quando ad un giocatore basta 1 punto per vincere la partita;

3.6.8. deve chiamare il "10 pari: 2 punti per vincere." quando si raggiunge il punteggio di 10 pari per la prima volta in un game.

3.7. L'ARBITRO (*THE REFEREE*), la cui decisione è definitiva:

3.7.1. deve rinviare la partita se il campo non è soddisfacente per il gioco, oppure sospendere il gioco se la partita è già in corso, e decidere quando la partita può riprendere in seguito, concedendo il punteggio acquisito;

3.7.2. deve concedere un "Let" se, senza colpa dei giocatori, un cambiamento delle condizioni del campo pregiudica uno scambio;

3.7.3. può aggiudicare la partita ad un giocatore, il cui avversario non è in campo, pronto a giocare entro il termine stabilito dalle regole del gioco;

3.7.4. deve pronunciarsi su tutte le questioni, comprese tutte le richieste di un "Let" e tutti gli appelli contro la chiamata o la mancanza di una chiamata del Segnapunti;

3.7.5. deve pronunciarsi immediatamente in caso di disaccordo con la chiamata o la mancanza di una chiamata del Segnapunti, fermando il gioco se necessario;

3.7.6. deve immediatamente correggere il punteggio se il Segnapunti annuncia il punteggio in modo non corretto, fermando il gioco se necessario;

3.7.7. deve far rispettare tutte le norme relative al tempo, annunciando "15 secondi", "Half Time" e "Time", a seconda dei casi;

Nota: È responsabilità dei giocatori di essere vicini abbastanza per sentire queste chiamate.

3.7.8. deve prendere la decisione appropriata se la palla colpisce un giocatore (vedi Regola 9: Giocatore colpito dalla palla);

3.7.9. può concedere un "Let" se non in grado di decidere un appello contro la chiamata o la mancanza di chiamata del Segnapunti;

- 3.7.10. deve chiedere al giocatore chiarimenti, se non chiara la ragione di una richiesta di un "Let" o di un appello;
- 3.7.11. può dare una spiegazione a una decisione;
- 3.7.12. deve annunciare tutte le decisioni a voce abbastanza alta da essere sentito dai giocatori, dal Segnapunti e dagli spettatori;
- 3.7.13. deve applicare la Regola 15 (Condotta in campo) se il comportamento di un giocatore è inaccettabile;
- 3.7.14. deve sospendere il gioco se il comportamento di qualsiasi persona, diversa da un giocatore, è dannoso o offensivo, fino a quando il comportamento è cessato, o fino a quando la persona che offende ha lasciato la zona del campo.

4. IL RISCALDAMENTO

- 4.1. All'inizio di una partita i giocatori vanno in campo insieme a scaldare la palla per un massimo di 5 minuti. Dopo 2 minuti e mezzo i giocatori devono cambiare parte, a meno che non l'hanno già fatto.
- 4.2. I giocatori devono avere pari opportunità per colpire la palla. Un giocatore che trattiene la palla per un tempo irragionevole di riscaldamento, deve essere richiamato come da Regola 15 (Condotta in campo).

5. IL SERVIZIO

- 5.1. Il giocatore che vince il sorteggio serve per primo.
- 5.2. All'inizio di ogni game e dopo ogni cambio di servizio, il giocatore che serve, sceglie da quale parte servire. Mantenendo il servizio, il giocatore deve servire alternativamente dalle due parti (destra e sinistra).
- 5.3. Se uno scambio si conclude con un "Let", il giocatore deve servire di nuovo dalla stessa parte.
- 5.4. Se il giocatore che deve servire si porta dalla parte sbagliata, o se il giocatore non è sicuro della parte corretta, il Segnapunti deve informare i giocatori indicando la parte giusta.
- 5.5. In caso di controversia circa la corretta parte da cui servire, interviene l'Arbitro.
- 5.6. Dopo che il Segnapunti ha chiamato il punteggio, entrambi i giocatori devono riprendere il gioco senza inutili ritardi. Tuttavia il giocatore non deve servire prima che il ricevitore sia pronto.
- 5.7. Un servizio è valido, se:
 - 5.7.1. il giocatore che serve lancia o getta la palla da una mano o racchetta e colpisce correttamente in un primo o ulteriore tentativo prima che tocchi qualsiasi cosa, e
 - 5.7.2. nel momento in cui il giocatore che serve colpisce la palla, un piede deve essere interamente a contatto con il pavimento all'interno del box di servizio con nessuna parte del piede che tocchi le linee di confine del box di servizio, e
 - 5.7.3. la palla è colpita direttamente verso la parete frontale, colpendo tra la linea di servizio e la linea di out, senza colpire le pareti frontali e laterali allo stesso tempo, e

- 5.7.4. la palla, a meno che il ricevitore non risponda al volo, rimbalza per la prima volta nel quarto del campo opposto, senza toccare alcuna linea, e
- 5.7.5. la palla non viene servita out.
- 5.8. Il servizio che non è conforme alla regola 5.7 è un fallo e il ricevitore vince lo scambio.
Nota: Il servizio che colpisce la linea di servizio, la linea di metà campo o qualsiasi linea che delimita la parte superiore del campo, è un fallo.
- 5.9. Se il giocatore lancia e manca la palla, ma non fa alcun tentativo di colpire, non è considerato un servizio, e il giocatore può servire ancora.
- 5.10. Un "Let" è consentito se il ricevitore non è pronto a ricevere il servizio e non tenta di farlo. Tuttavia, se il servizio è un fallo, il giocatore che ha servito perde il punto.
- 5.11. Se il giocatore serve dalla parte sbagliata, e il giocatore che ha servito vince lo scambio, il punto viene assegnato e poi si continua dalla parte alternata.
- 5.12. Il giocatore non deve servire fino a quando il punteggio non è stato chiamato dal Segnapunti, che deve farlo senza ritardo. In tal caso, l'Arbitro deve fermare il gioco e istruire il giocatore che serve, di attendere che il punteggio sia stato chiamato.

6. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- 6.1. Se il servizio è valido, il gioco continua fino a quando ci sono scambi, o fino a quando un giocatore chiede un "Let" o fa un appello, o uno degli Ufficiali di Gara effettua una chiamata, o la palla colpisce un giocatore o il suo abbigliamento o la racchetta del ricevitore.
- 6.2. La ricezione è valida se la palla:
- 6.2.1. è colpita correttamente prima che abbia rimbalzato due volte sul pavimento, e
 - 6.2.2. senza colpire un giocatore, o il suo abbigliamento o la racchetta, colpisce la parete anteriore direttamente o dopo aver colpito qualsiasi altra parete, sopra il tin e sotto le linee di fuori, senza aver rimbalzato prima sul pavimento, e
 - 6.2.3. rimbalzi dalla parete frontale senza toccare il tin, e
 - 6.2.4. non sia fuori.

7. INTERVALLI

- 7.1. Un massimo di 90 secondi è consentito tra la fine del riscaldamento e l'inizio del gioco, e tra ogni game.
- 7.2. I giocatori devono essere pronti a riprendere il gioco alla fine di ogni intervallo, ma è possibile riprendere prima a giocare se entrambi i giocatori sono d'accordo.
- 7.3. Un massimo di 90 secondi è consentito per cambiare attrezzature danneggiate. Sono inclusi gli occhiali protettivi o la sistemazione di lenti a contatto. Il giocatore deve comunque riprendere il gioco il più rapidamente possibile, altrimenti deve essere applicata la Regola 15 (Condotta in campo).
- 7.4. Gli intervalli nel caso di lesioni o emorragie sono specificati nella Regola 14 (Infortuni).
- 7.5. Durante gli intervalli ogni giocatore può colpire la palla restando in campo.

8. INTERFERENZA

- 8.1. Dopo aver completato una ragionevole chiusura del colpo, il giocatore deve fare ogni sforzo per spostarsi, in modo che, quando la palla rimbalza dalla parete frontale, l'avversario ha:
- 8.1.1. una visione corretta della palla sul suo rimbalzo dalla parete frontale, e
 - 8.1.2. un accesso senza ostruzione diretto alla palla, e
 - 8.1.3. lo spazio per fare un ragionevole movimento verso la palla, e
 - 8.1.4. la libertà di colpire la palla verso qualsiasi parte della intera parete frontale.
- L'interferenza si verifica quando il giocatore non concede all'avversario tutti questi requisiti.
- 8.2. Il giocatore che deve colpire la palla e crede che si sia verificata una interferenza può fermarsi e richiedere un "Let", preferibilmente dicendo: "Let, per favore". Questa richiesta deve essere presentata senza indugio.
- Note:
- Prima di accettare qualsiasi richiesta, l'Arbitro deve essere sicuro che il giocatore stia realmente richiedendo un "Let".
 - Una richiesta di un "Let" include una richiesta di uno "Stroke".
 - Normalmente, solo chi deve colpire la palla può richiedere un "Let" per una interferenza. Tuttavia, se il giocatore che ha colpito la palla richiede un "Let" per mancanza di accesso prima che la palla abbia raggiunto la parete frontale, tale richiesta può essere considerata, anche se quel giocatore non è chi deve colpire la palla.
- 8.3. L'Arbitro, se è incerto sul motivo della richiesta, deve chiedere al giocatore una spiegazione.
- 8.4. L'Arbitro può concedere un "Let" o assegnare un punto ("Stroke"), senza che la richiesta sia stata fatta, fermando il gioco se necessario, soprattutto per motivi di sicurezza.
- 8.5. Se il giocatore colpisce la palla e l'avversario richiede un "Let", ma poi la palla va "Down" o "Out", l'avversario si aggiudica lo scambio.
- 8.6. DISPOSIZIONI GENERALI**
- Le seguenti disposizioni si applicano a tutte le forme di interferenza:
- 8.6.1. se non c'è nessuna interferenza né ragionevole paura di infortuni, non è "Let";
 - 8.6.2. se c'è interferenza, ma il giocatore che deve colpire la palla non è in grado di colpire la palla, non è "Let";
 - 8.6.3. se il giocatore che deve colpire la palla, ha continuato il gioco al di là della interferenza e poi richiede un "Let", non è "Let";
 - 8.6.4. se c'è interferenza, ma il giocatore che deve colpire la palla non si è mosso preventivamente per poter effettuare un buon colpo, questa è minima interferenza e non è "Let";
 - 8.6.5. se il giocatore che deve colpire la palla sarebbe stato in grado di fare un buon colpo, ma l'avversario non stava facendo ogni sforzo per evitare l'interferenza, uno "Stroke" è assegnato al giocatore che deve colpire la palla;
 - 8.6.6. se c'è interferenza e l'avversario stava facendo ogni sforzo per evitarla e il giocatore che deve colpire la palla sarebbe stato in grado di fare un buon colpo, è "Let";
 - 8.6.7. se c'è interferenza e il giocatore che deve colpire la palla avrebbe potuto fare un

colpo vincente, viene assegnato uno "Stroke".
Oltre all'articolo 8.6, le seguenti disposizioni si applicano a queste situazioni specifiche.



8.7. **VISIONE CORRETTA (FAIR VIEW)**

Questa norma significa abbastanza tempo per vedere la palla e prepararsi a colpire quando ritorna dalla parete frontale.

8.7.1. Se il giocatore che deve colpire la palla chiede un "Let" per mancanza di visione corretta della palla di ritorno dalla parete frontale, si applicano le disposizioni di cui al punto 8.6.

8.8. **ACCESSO DIRETTO (DIRECT ACCESS)**

Se il giocatore che deve colpire la palla, chiede un "Let" per mancanza di un accesso diretto alla palla, poi:

8.8.1. se c'era interferenza, ma il giocatore non ha fatto ogni sforzo per raggiungere e per giocare la palla, non è "Let";

Nota: Ogni sforzo per raggiungere e giocare la palla non deve includere il contatto con l'avversario. Se qualsiasi contatto si sarebbe potuto evitare, si deve applicare la Regola 15 (Condotta in campo).

8.8.2. se il giocatore che deve colpire la palla aveva un accesso diretto ma prende invece un percorso indiretto verso la palla, e poi richiede un "Let" per interferenza, non è "Let", salvo che non si applichi la regola 8.8.3;

8.8.3. se il giocatore che deve colpire la palla è stato spiazzato, ma ha mostrato la capacità di recuperare e di essere in grado di fare un buon colpo, e c'è interferenza, è "Let", salvo che il giocatore che deve colpire la palla avrebbe potuto fare un colpo vincente, in questo caso viene assegnato uno "Stroke".

8.9. **MOVIMENTO DELLA RACCHETTA (RACKET SWING)**

Un ragionevole movimento comprende una apertura ragionevole, il colpire la palla e un movimento ragionevole di chiusura. L'apertura e la chiusura del giocatore che deve colpire la palla sono ragionevoli se non si estendono più del necessario.

Se il giocatore che deve colpire la palla chiede un "Let" per interferenza per il movimento della racchetta, poi:

8.9.1. se nel movimento è stata colpito da un leggero contatto con l'avversario che stava facendo ogni sforzo per evitare l'interferenza, è "Let", salvo che il giocatore che deve colpire la palla avrebbe potuto fare un colpo vincente, in questo caso viene assegnato uno "Stroke".

8.9.2. se nel movimento è stato impedito preventivamente dal contatto con l'avversario, viene assegnato uno "Stroke", anche se l'avversario stava facendo ogni sforzo per evitare l'interferenza.

8.10. **MOVIMENTO ECCESSIVO (EXCESSIVE SWING)**

8.10.1. Se il giocatore che deve colpire la palla, ha causato l'interferenza con un movimento eccessivo, non è "Let".

8.10.2. Se c'era interferenza ma il giocatore che deve colpire la palla ha esagerato il

movimento in un tentativo di guadagnare uno "Stroke", è "Let".

8.10.3. L'eccessivo movimento del giocatore che deve colpire la palla può contribuire a creare una interferenza per l'avversario quando è il suo turno di giocare la palla, in questo caso l'avversario può richiedere un "Let".

8.11. **LIBERTÀ DI COLPIRE LA PALLA VERSO QUALSIASI PARTE DELLA INTERA PARETE FRONTALE**

Se il giocatore che deve colpire la palla, si astiene dal colpo a causa dell'interferenza verso la parete frontale, e richiede un "Let", poi:

- 8.11.1. se c'era interferenza e la palla avrebbe potuto colpire l'avversario su un percorso diretto verso la parete frontale, viene assegnato uno "Stroke" al giocatore, salvo che il giocatore si sia girato o stava facendo un ulteriore tentativo, in questo caso è "Let";
- 8.11.2. se la palla avrebbe potuto colpire l'avversario e poi una parete laterale prima di raggiungere la parete frontale, è "Let", salvo che il giocatore che deve colpire la palla avrebbe potuto fare un colpo vincente, in questo caso viene assegnato uno "Stroke", o
- 8.11.3. se la palla avrebbe prima colpito una parete laterale e poi l'avversario prima di raggiungere la parete frontale, è "Let", salvo che il giocatore che deve colpire la palla avrebbe potuto fare un colpo vincente, in questo caso viene assegnato uno "Stroke".

8.12. **ULTERIORE TENTATIVO (*FURTHER ATTEMPT*)**

Se il giocatore che deve colpire la palla richiede un "Let" per interferenza mentre stava facendo un ulteriore tentativo di colpire la palla, e avrebbe potuto fare un buon colpo, poi:

- 8.12.1. se l'avversario non aveva tempo per evitare l'interferenza, è "Let".

8.13. **GIRARSI (*TURNING*)**

Girarsi è l'azione del giocatore che colpisce, o è in posizione per colpire, la palla alla destra del corpo dopo che la palla è passata dietro o alla sinistra del corpo o viceversa, sia che il giocatore fisicamente giri o no.

Se il giocatore che deve colpire la palla rileva interferenze mentre nel girarsi, e avrebbe potuto fare un buon colpo, poi:

- 8.13.1. se il movimento era preventivo, anche se l'avversario stava facendo ogni sforzo per evitare l'interferenza, è assegnato uno "Stroke";
- 8.13.2. se l'avversario non aveva tempo per evitare l'interferenza, è "Let";
- 8.13.3. se il giocatore che deve colpire la palla, avrebbe potuto colpire la palla senza girarsi, ma ha girato per creare la possibilità di richiedere un "Let", non è "Let";
- 8.13.4. quando il giocatore che deve colpire la palla gira, l'Arbitro deve sempre valutare se l'azione era pericolosa e secondo le regole.

9. GIOCATORE COLPITO DALLA PALLA

9.1. Se la palla, nel suo percorso **verso la parete frontale**, colpisce l'avversario o la sua racchetta o l'abbigliamento, il gioco deve fermarsi, poi:

- 9.1.1. se il colpo non sarebbe stato valido, l'avversario vince lo scambio;
- 9.1.2. se il colpo stava andando direttamente verso la parete frontale, e se il giocatore

- stava facendo un primo tentativo senza aver girato, è assegnato uno "Stroke" al giocatore che ha colpito la palla;
- 9.1.3. se la palla ha colpito o avrebbe colpito qualsiasi altra parete prima della parete frontale e il giocatore che ha colpito la palla non aveva girato, è "Let", salvo che il colpo avrebbe potuto essere vincente, in questo caso viene assegnato uno "Stroke" al giocatore che ha colpito la palla;
- 9.1.4. se il giocatore che ha colpito la palla non aveva girato, ma ha fatto un ulteriore tentativo, è "Let";
- 9.1.5. se il giocatore che ha colpito la palla ha girato, viene assegnato lo "Stroke" all'avversario, salvo che l'avversario abbia fatto un movimento intenzionale per intercettare la palla, in questo caso è assegnato lo "Stroke" al giocatore che ha colpito la palla.
- 9.2. Se la palla, **di ritorno dalla parete frontale**, colpisce un giocatore prima che rimbalzi due volte sul pavimento, il gioco deve fermarsi, poi:
- 9.2.1. se la palla colpisce **l'avversario** o la sua racchetta, prima che il giocatore che deve colpire la palla ha fatto un tentativo di colpire la palla e nessuna interferenza si è verificata, il giocatore che deve colpire la palla vince lo scambio, salvo che la posizione del giocatore abbia causato all'avversario di essere colpito, in questo caso, è "Let";
- 9.2.2. se la palla colpisce **l'avversario** o la sua racchetta, dopo che il giocatore che deve colpire la palla ha fatto uno o più tentativi di colpire la palla, è "Let", solo nel caso in cui il giocatore avrebbe potuto fare un buon colpo. In caso contrario, l'avversario vince lo scambio;
- 9.2.3. se la palla colpisce **il giocatore che deve colpire la palla** e non c'è interferenza, l'avversario vince lo scambio. Se si è verificato un'interferenza, si applica la Regola 8 (Interferenza).
- 9.3. Se il giocatore colpisce l'avversario con la palla, l'Arbitro deve considerare se l'azione era pericolosa e applicare le regole relative.

10. APPELLI

- 10.1. Ciascun giocatore può fermare il gioco durante lo scambio e appellarsi contro la mancanza di chiamata del Segnapunti, dicendo "Appeal, per favore."
- 10.2. Il perdente di uno scambio può appellarsi contro qualsiasi chiamata o la mancanza di una chiamata da parte del Segnapunti, dicendo: "Appeal, per favore."
- 10.3. Se l'Arbitro è incerto su ciò che è stato appellato, deve chiedere una chiarificazione. Se vi è più di un appello, l'Arbitro deve considerare ciascun Appello.
- 10.4. Dopo che la palla è stata servita, nessun giocatore può appellarsi su tutto ciò che si è verificato prima del servizio, ad eccezione della rottura della pallina.
- 10.5. Al termine di un game ogni eventuale ricorso per quanto riguarda l'ultimo scambio deve essere immediato.
- 10.6. In risposta ad un appello contro la chiamata del Segnapunti o la mancanza di chiamata, l'Arbitro deve:
- 10.6.1. se la chiamata del Segnapunti o la mancanza di chiamata era corretta, convalidare il risultato dello scambio, o

- 10.6.2. se la chiamata del Segnapunti era errata, concedere un "Let", salvo che la chiamata del Segnapunti ha interrotto un colpo vincente del giocatore, nel qual caso assegna il punto al giocatore, o
- 10.6.3. se il Segnapunti non ha effettuato nessuna chiamata su un servizio o un colpo che non era valido, assegna il punto all'altro giocatore, o
- 10.6.4. se l'Arbitro era incerto se il servizio era valido, concede un "Let", o
- 10.6.5. se l'Arbitro era incerto se un colpo era valido, concede un "Let", salvo che la chiamata del Segnapunti ha interrotto un colpo vincente del giocatore, nel qual caso verrà assegnato lo scambio a quel giocatore.
- 10.7. In tutti i casi la decisione dell'Arbitro è definitiva.

11. LA PALLA

- 11.1. Se la palla si rompe durante uno scambio, viene concesso un "Let" per quello scambio.
- 11.2. Se un giocatore ferma il gioco per un appello perchè la palla è rotta, e se poi è verificato che la palla non è rotta, quel giocatore perde lo scambio.
- 11.3. Se il giocatore che riceve, prima di tentare il colpo di risposta al servizio, appella che la palla è rotta, e la palla si trova ad essere rotta, l'Arbitro, se è incerto su quando si è rotta, deve concedere un "Let" per lo scambio precedente.
- 11.4. Un giocatore che intende presentare appello alla fine del game che la palla è rotta deve farlo immediatamente e prima di lasciare il campo.
- 11.5. La palla deve essere cambiata se entrambi i giocatori sono d'accordo o se l'Arbitro è d'accordo con la richiesta di un giocatore.
- 11.6. Se una palla è stata sostituita, o se i giocatori riprendono il gioco dopo un ritardo, i giocatori possono riscaldare la palla. Il gioco riprende quando entrambi i giocatori sono d'accordo o a discrezione dell'Arbitro.
- 11.7. La palla deve rimanere sempre in campo, salvo che l'Arbitro ne consenta la rimozione.
- 11.8. Se la palla si incastra in qualsiasi parte del campo, viene concesso un "Let".
- 11.9. Un "Let" può essere concesso se la palla tocca qualsiasi oggetto nel campo.
- 11.10. Nessun "Let" è concesso per qualsiasi rimbalzo insolito.

12. DISTRAZIONE

- 12.1. Ciascun giocatore può chiedere un "Let" a causa di una distrazione, ma deve farlo subito.
- 12.2. Se la distrazione è stata causata da uno dei giocatori, poi:
 - 12.2.1. se **accidentale**, un Let è concesso, salvo che il colpo vincente di un giocatore sia stato interrotto, nel qual caso lo scambio è assegnato a quel giocatore;
 - 12.2.2. se **deliberata**, deve essere applicata la Regola 15 (Condotta in campo).
- 12.3. Se la distrazione non è stata causata da uno dei giocatori, viene concesso un "Let",

salvo che il colpo vincente del giocatore sia stato interrotto, nel qual caso lo scambio è assegnato a quel giocatore.

- 12.4. In alcuni eventi, può verificarsi la reazione del pubblico durante il gioco. Per incoraggiare il divertimento dello spettatore, la Regola 12.3 può essere sospesa, e se si verifica un improvviso rumore della folla, i giocatori devono continuare il gioco e gli Arbitri non chiederanno agli spettatori di stare tranquilli. Tuttavia, un giocatore che ferma il gioco e richiede un "Let" a causa di un forte o isolato rumore fuori dal campo, può ricevere un "Let" per distrazione.

13. OGGETTO IN CAMPO

- 13.1. Un giocatore che perde la racchetta può raccoglierla e giocare, salvo che la palla tocchi la racchetta, o si verifichi una distrazione, o l'Arbitro applichi una Penalità di Condotta (Conduct Penalty).
- 13.2. Il giocatore che deve colpire la palla e lascia cadere la racchetta a causa di una interferenza può richiedere un "Let".
- 13.3. L'avversario, che lascia cadere la racchetta a causa di un contatto con il giocatore che deve colpire la palla, durante il suo movimento verso la palla, può richiedere un "Let", e si applica la Regola 12 (Distrazione).
- 13.4. Se ogni oggetto, diverso dalla racchetta del giocatore, cade a terra durante uno scambio, il gioco deve essere fermato, poi:
- 13.4.1. se l'oggetto è caduto da un giocatore, senza alcun contatto con l'avversario, l'avversario vince lo scambio;
- 13.4.2. se l'oggetto è caduto da un giocatore a causa del contatto con l'avversario, può essere concesso un "Let", salvo che il giocatore che colpisce la palla ha effettuato un colpo vincente, o richiede un "Let" per interferenza, in questo caso viene applicata la Regola 8 (Interferenza);
- 13.4.3. se l'oggetto cade da una provenienza diversa del giocatore, viene concesso un "Let", salvo che
- 13.4.4. il colpo vincente del giocatore che deve colpire la palla è stato interrotto, in questo caso lo scambio viene aggiudicato al giocatore;
- 13.4.5. se l'oggetto non è stato visto fino alla fine dello scambio e non ha avuto effetto sull'esito dello scambio, rimane il risultato conseguito.

14. MALATTIA, INFORTUNIO, EMORRAGIA

- 14.1. **MALATTIA**
- 14.1.1. Un giocatore che soffre di una malattia che non diventa ne infortunio ne emorragia deve continuare a giocare immediatamente, o concede il game in corso e si prende l'intervallo di 90 secondi, previsto tra i game, per recuperare. Ciò si applica anche in condizioni come un crampo, nausea e difficoltà respiratoria nonché asma. Solo un gioco può essere concesso. Il giocatore deve quindi riprendere il gioco, o concedere

l'incontro.

- 14.1.2. Se il vomito di un giocatore o altra azione causa l'impraticabilità del campo, la partita viene assegnata all'avversario.

14.2. INFORTUNIO

L'Arbitro:

- 14.2.1. se non sicuro che l'infortunio sia autentico, deve avvertire il giocatore di decidere se riprendere il gioco immediatamente, o concedere il game in corso e prendere l'intervallo di 90 secondi tra i game e poi riprendere il gioco, o concedere l'incontro. Solo un game può essere concesso;
- 14.2.2. se ritiene che l'infortunio sia autentico, deve avvertire entrambi i giocatori del tipo di infortunio e del tempo consentito per il recupero. Il tempo di recupero è consentito solo al momento in cui l'infortunio avviene;
- 14.2.3. se ritiene che si tratta di una ricaduta di un infortunio occorso in precedenza nella partita, deve avvertire il giocatore di decidere se riprendere il gioco immediatamente o concedere il game in corso e prendere l'intervallo di 90 secondi tra i game, o concedere la partita. Solo un game può essere concesso.
- Nota: Un giocatore che concede il game mantiene tutti i punti già conquistati.

14.3. CATEGORIE DI INFORTUNIO:

- 14.3.1. **Procurato da solo:** quando l'infortunio è la conseguenza della propria azione del giocatore. Ciò include uno strappo muscolare o una distorsione, o un ematoma risultante da una collisione con una parete o una caduta.
Al giocatore è permesso un tempo di 3 minuti per recuperare e, se non è pronto per riprendere il gioco, deve concedere quel game in gioco e prendere l'intervallo di 90 secondi tra i game per l'ulteriore recupero. Solo un game può essere concesso. Il giocatore deve poi riprendere il gioco o concedere la partita.
- 14.3.2. **Procurato accidentalmente:** quando l'infortunio è la conseguenza di un'azione accidentale tra i giocatori.
Al giocatore infortunato è permesso un tempo di 15 minuti per recuperare. Questo tempo può essere prorogato di altri 15 minuti a discrezione dell'Arbitro. Se il giocatore poi non è in grado di continuare, la partita viene assegnata all'avversario.
Il punteggio al termine dello scambio in cui si è verificato l'infortunio, viene acquisito.
- 14.3.3. **Procurato dall'avversario:** quando l'infortunio è la conseguenza di un'azione causata esclusivamente dall'avversario.
- 14.3.3.1. Se l'infortunio è **accidentalmente** causato dall'avversario, deve essere applicata la Regola 15 (Condotta in campo). Al giocatore infortunato è permesso un tempo di 15 minuti per recuperare. Se il giocatore poi non è in grado di riprendere il gioco, la partita viene assegnata al giocatore infortunato.
- 14.3.3.2. Se il danno è causato dal avversario in modo **deliberato o gioco o azione pericolosa**, se il giocatore infortunato richiede tempo per riprendere il gioco, la partita viene assegnata al giocatore infortunato. Se il giocatore infortunato è in grado di continuare senza ritardo, deve essere applicata la Regola 15 (Condotta in campo).

14.4. EMORRAGIA

- 14.4.1. Qualora si verifica un'emorragia, il gioco deve essere fermato e il giocatore deve lasciare il campo e provvedere prontamente alla cura per il sanguinamento. E' permesso un tempo ragionevole per il trattamento necessario. Il gioco può riprendere solo dopo che l' emorragia si è fermata e, dove possibile, la ferita è stata curata.
- 14.4.2. Se l'emorragia è stata causata **accidentalmente** dall' avversario, deve essere applicata la Regola 15 (Condotta in campo).
- 14.4.3. Se l'emorragia è stata causata in modo **deliberato o gioco o azione pericolosa** dell'avversario, la partita viene assegnata al giocatore infortunato.
- 14.4.4. Un giocatore che non è in grado di fermare l'emorragia entro il tempo consentito, deve concedere 1 game e prendere l'intervallo di 90 secondi tra i game e poi continuare a giocare, o concedere la partita.
- 14.4.5. Se il sangue è di nuovo visibile durante il gioco, nessun ulteriore tempo di recupero è consentito, e il giocatore deve concedere il game in corso e utilizzare l'intervallo di 90 secondi tra i game per un ulteriore trattamento. Se l'emorragia poi non si ferma, il giocatore deve concedere la partita.
- 14.4.6. Il campo deve essere pulito e sostituito l'abbigliamento insanguinato.
- 14.5. Un giocatore infortunato può riprendere il gioco prima della fine del tempo di recupero consentito. Entrambi i giocatori devono avere il tempo ragionevole per prepararsi a riprendere il gioco.
- 14.6. E' sempre la decisione del giocatore infortunato di riprendere o meno il gioco.

15. CONDOTTA IN CAMPO

- 15.1. I giocatori devono rispettare i regolamenti del torneo integrativi al presente regolamento.
- 15.2. I giocatori non possono collocare alcun oggetto all'interno del campo.
- 15.3. I giocatori non possono lasciare il campo durante una partita senza il permesso dell'Arbitro.
- 15.4. I giocatori non possono chiedere il cambiamento di qualsiasi Ufficiale di Gara.
- 15.5. I giocatori non devono comportarsi in un modo che sia ingiusto, pericoloso, violento, offensivo, o comunque dannoso per lo sport.
- 15.6. Se il comportamento di un giocatore è inaccettabile, l'Arbitro deve penalizzare il giocatore, fermando il gioco se necessario.
Un comportamento inaccettabile include, ma non è limitato a questo:
 - 15.6.1. oscenità udibile o visibile;
 - 15.6.2. abuso verbale, fisico o di qualsiasi altra forma;
 - 15.6.3. inutile contatto fisico, che comprende spingere l'avversario;
 - 15.6.4. gioco pericoloso, incluso uno sventolamento eccessivo della racchetta;
 - 15.6.5. dissenso verso un Ufficiale di Gara;
 - 15.6.6. abuso di attrezzatura nel campo;
 - 15.6.7. pratica sleale di riscaldamento;
 - 15.6.8. ritardare il gioco, incluso il ritardo nel rientro in campo;
 - 15.6.9. distrazione intenzionale;

- 15.6.10. ricezione di consigli dell'allenatore durante il gioco.
- 15.7. Ad un giocatore colpevole di una offesa può essere comminata una Ammonizione ("Conduct Warning") o essere penalizzato con la perdita di un punto ("Conduct Stroke"), la perdita di un game ("Conduct Game") o la perdita della partita ("Conduct Match"), in relazione alla gravità dell'offesa.
- 15.8. L'Arbitro può imporre più di un'ammonizione, punto o game ad un giocatore per offese simili continue, comminando ogni sanzione in modo che non sia meno grave della sanzione precedente per la stessa offesa.
- 15.9. Un'ammonizione o una penalità può essere imposta dall'Arbitro in qualsiasi momento, compreso anche durante il riscaldamento e dopo la conclusione della partita.
- 15.10. Se l'Arbitro:
- 15.10.1. ferma il gioco e commina un'ammonizione, viene assegnato un "Let";
 - 15.10.2. ferma il gioco ed assegna la perdita di un punto, questo diventa l'esito dello scambio
 - 15.10.3. assegna la perdita del punto al termine dello scambio, il risultato dello scambio rimane quello acquisito, e la perdita del punto viene aggiunto al punteggio con nessun cambiamento della parte di servizio;
 - 15.10.4. assegna la penalità di un game, il game è quello in corso, o il successivo se il gioco non è in corso. In questo caso non viene concesso un intervallo supplementare di 90 secondi;
 - 15.10.5. assegna la penalità della partita, il giocatore colpevole mantiene tutti i punti o game già vinti;
- 15.11. Quando viene assegnata una penalità di condotta, l'Arbitro deve compilare ogni documentazione richiesta.

Appendici 1-9

APPENDICE 1 – DEFINIZIONI

- APPELLO (*APPEAL*): La richiesta di un giocatore all'Arbitro di rivedere la chiamata o la mancanza di una chiamata del Segnapunti, o la richiesta che la pallina è rotta.
- TENTATIVO (*ATTEMPT*): Tentare qualsiasi movimento della racchetta verso la palla. Anche un movimento falso è un tentativo, ma la preparazione della racchetta con solo l'apertura e non verso la palla non è un tentativo.
- AREA DI SERVIZIO (*BOX*, *SERVICE-BOX*): Un'area quadrata su ogni lato del campo delimitata da una linea, dalla parete laterale e da due altre linee, da dove il giocatore effettua il servizio.
- CORRETTAMENTE (*CORRECTLY*): quando la palla è colpita con la racchetta, tenuta in mano, non più di una volta, e senza il contatto prolungato sulla racchetta.
- SOTTO (*DOWN*): Un colpo che colpisce il Tin o il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o colpisca la parete frontale e poi il Tin.
- VISIONE CORRETTA (*FAIR VIEW*): Il tempo necessario per vedere la palla e prepararsi a colpirla quando torna dalla parete frontale.
- FALLO (*FAULT*): Un servizio che non è valido.
- FURTHER ATTEMPT (*ULTERIORE TENTATIVO*): Un successivo tentativo da parte del giocatore che deve colpire la palla di servire o colpire una palla che è ancora in gioco, dopo aver fatto uno o più tentativi.
- GIOCO (*GAME*): Una parte di una partita. Un giocatore deve vincere 3 game per vincere una partita al meglio dei 5 game, e 2 game per vincere una partita al meglio dei 3 game.
- BUON COLPO (*GOOD RETURN*): Un colpo che è stato giocato correttamente e che viaggia verso la parete frontale sia direttamente o dopo aver colpito un'altra parete o pareti senza uscire, e che colpisce la parete frontale sopra il Tin e sotto la linea di fuori.
- CAMBIO PALLA (*HAND OUT*): Il cambiamento del giocatore che serve.
- LET: L'esito dello scambio che nessun giocatore si aggiudica. Il giocatore che serve ripete il servizio ancora una volta dalla stessa parte.
- PARTITA (*MATCH*): L'intero incontro, compreso il riscaldamento.
- NON VALIDO (*NOT UP*): Un colpo che:
 - un giocatore non colpisce correttamente; o
 - rimbalza più volte sul pavimento prima di essere colpito; o
 - tocca il giocatore o i suoi vestiti.
- FUORI (*OUT*): Un colpo che:
 - colpisce la parete sulla o sopra la linea di fuori; o
 - colpisce qualsiasi attrezzatura sopra la linea di fuori; o
 - colpisce il bordo superiore di ogni parete del campo; o
 - passa sopra una parete e fuori del campo; o
 - passa attraverso qualsiasi attrezzatura.
- QUARTO DI CAMPO (*QUARTER- COURT*): Una delle due parti uguali del campo delimitata

- dalla linea centrale, una parete laterale, la parete di fondo e la linea di metà campo.
- SCAMBIO (*RALLY*): Un buon servizio seguito da uno o più colpi che i giocatori alternano fino a quando un giocatore non fallisce il suo colpo.
 - BOX DI SERVIZIO (*SERVICE- BOX*): (vedi AREA DI SERVIZIO).
 - GIOCATORE CHE COLPISCE LA PALLA (*STRIKER*): Quando un giocatore deve colpire la palla giocata dall'avversario che ritorna dalla parete frontale fino al colpo del giocatore verso la parete frontale.
 - TIN: L'area della parete frontale che copre l'intera larghezza del campo e si estende dal pavimento fino alla linea orizzontale più bassa.
 - GIRARSI (*TURNING*): L'azione del giocatore che colpisce, o è in grado di colpire, la palla a destra del corpo dopo che la palla è passata dietro verso sinistra o viceversa, sia che il giocatore fisicamente giri o no.
Nota: PREPARAZIONE (*SHAPING*): Per giocare la palla da un lato e poi portando la racchetta attraverso il corpo per colpire la palla sull'altro lato non è ne girarsi ne ulteriore tentativo.
 - COLPO VINCENTE (*WINNING RETURN*): Un buon colpo che l'avversario non avrebbe potuto raggiungere.
 - SPIAZZATO (*WRONG-FOOTED*): La situazione quando un giocatore, anticipando il percorso verso la palla, si muove in una direzione, mentre poi colpisce la palla in un'altra direzione.

APPENDICE 2 - CHIAMATE UFFICIALI DI GARA

2.1. SEGNAPUNTI

- SOTTO (*DOWN*): Per indicare che il colpo di un giocatore che ha colpito il Tin, o il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o ha colpito la parete frontale e poi il Tin.
- FALLO (*FAULT*): Per indicare che un servizio non era valido.
- CAMBIO PALLA (*HAND OUT*): Per indicare il cambio di servizio.
- NON VALIDO (*NOT UP*): Per indicare che un colpo:
 - non è stato colpito correttamente, o
 - ha rimbalzato più di una volta sul pavimento prima di essere colpito, o
 - ha toccato il giocatore o i suoi vestiti.
- FUORI (*OUT*): Per indicare che un colpo:
 - ha colpito la parete sopra o al di sopra della linea di fuori, o
 - ha colpito qualsiasi attrezzatura sopra la linea di fuori, o
 - ha colpito il bordo superiore di ogni parete del campo, o
 - è passato sopra la parete e fuori dal campo, o
 - è passato attraverso qualsiasi attrezzatura.
- 10 PARI (*TEN – ALL*) | 2 PUNTI PER VINCERE (*A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS*)
 Per indicare il punteggio a 10 pari e che un giocatore deve aggiudicarsi di 2 punti per vincere il game. La chiamata è solo sulla prima situazione in un game.
- PALLA DEL GIOCO (*GAME BALL*): Per indicare che ad un giocatore basta un punto per vincere il game.
- PALLA DELLA PARTITA (*MATCH BALL*): Per indicare che ad un giocatore basta un punto per vincere la partita.
- YES, LET / LET: Per comunicare la decisione dell'Arbitro che uno scambio deve essere rigiocato.
- PUNTO (*STROKE*): (*al giocatore o squadra*)
 Per comunicare la decisione dell'Arbitro di assegnare un colpo ad un giocatore o ad una squadra.
- NO LET: Per comunicare la decisione dell'arbitro che la richiesta di un Let non viene concessa.

Esempi di chiamate del Segnapunti:

1. Introduzione della partita:
 "Rossi al servizio, Bianchi a ricevere, si gioca al meglio dei 5 game, zero a zero."
2. Ordine delle chiamate:
 - i) Qualsiasi cosa che si riferisce al punteggio (ad esempio "Punto a Rossi.")
 - ii) il punteggio con il punteggio di chi serve, sempre chiamato per primo
 - iii) Commenti sul punteggio (ad esempio "Game Ball.")
3. Chiamate del punteggio:
 "Non valido. Cambio servizio. 4-3."

- "Sì Let, 3-6."
- "Punto a Rossi, 10-8 , Game Ball."
- "Fallo, cambio servizio , 8-3."
- "Non valido, 10 pari: 2 punti per vincere."
- "10-8, Match Ball."
- "13-12, Match Ball."

4. Fine del gioco :

- "11-3, Game per Rossi. Rossi conduce 1 game a zero."
- "11-7, Gioco per Bianchi. Rossi conduce 2 game a 1."
- "11-8, Partita a Bianchi, 3 game a 2: 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8."

5. Inizio dei giochi successivi:

- "Rossi conduce 1 game a zero. Zero a zero."
- "Rossi conduce 2 game a 1. Bianchi al servizio. Zero a zero."
- "2 game pari. Rossi al servizio. Zero a zero."

2.2. ARBITRO

- **SECONDI (FIFTEEN SECONDS)**: Per avvisare che rimangono 15 secondi dell'intervallo consentito.
- **METÀ TEMPO (HALF TIME)**: Per avvisare che è passato metà tempo (2 minuti e mezzo) del tempo consentito per il riscaldamento.
- **LET / GIOCA UN LET (LET / PLAY A LET)**: Per avvisare che uno scambio deve essere rigiocato nella situazione in cui la formulazione "Sì, Let" non è appropriata (ad es. quando nessun giocatore ha richiesto il Let)
- **NO LET (NO LET)**: Per avvisare che non è stato concesso il Let.
- **PUNTO (STROKE)**: *(al giocatore o squadra)*
Per avvisare che è stato assegnato punto.
- **TEMPO (TIME)**: Per indicare che è trascorso un intervallo consentito.
- **SI, LET (YES, LET)**: Per concedere un Let.
- **AMMONIZIONE (CONDUCT WARNING)**: Per avvisare che è stata comminata un'Ammonizione, ad esempio: "Ammonizione a Rossi per aver ritardato il gioco".
- **PENALITÀ DI UN PUNTO (CONDUCT STROKE)**: Per avvisare che è stato comminato un punto di penalità, per esempio:
"Penalità di un punto a Rossi per aver ritardato il gioco. Punto a Bianchi."
- **PENALITÀ DI UN GAME (CONDUCT GAME)**: Per avvisare che è stato comminato un game di penalità, per esempio:
"Penalità di un game a Rossi per per abuso fisico verso l'avversario. Game a Bianchi."
- **PENALITÀ DELLA PARTITA (CONDUCT MATCH)**: Per avvisare che è stata comminata la penalità della partita, per esempio:
"Penalità della partita a Rossi per proteste continue verso l'Arbitro. Partita a Bianchi."

APPENDICE 3 – PUNTEGGIO ALTERNATIVO

1. Punteggio ai 15 punti.

La Regola 2 (Punteggio) è sostituita dalla seguente:

- 2.1 Il vincitore di uno scambio conquista 1 punto e serve per iniziare il prossimo scambio.
- 2.2 Ogni game è giocato a 15 punti, eccetto quando il punteggio raggiunge il 14 pari; il gioco continua fino a quando un giocatore conduce di 2 punti.
- 2.3 Una partita si gioca normalmente al meglio dei 5 game, ma può essere al meglio dei 3 game.

2. Punteggio senza cambio palla.

La Regola 2 (Punteggio) è sostituita dalla seguente:

- 2.1 Il giocatore che serve, se vince lo scambio, si aggiudica un punto; il giocatore che riceve, se vince lo scambio, diventa il giocatore che va a servire, senza aggiudicarsi il punto.
- 2.2 Ogni game si gioca a 9 punti, tranne che se il punteggio raggiunge 8 pari. Il giocatore che riceve sceglie, prima del servizio, se continuare quel gioco fino a 9 punti (chiamato "Game 1") o fino ai 10 punti (chiamato "Game 2"). Il giocatore che riceve deve indicare chiaramente questa scelta al Segnapunti, all'Arbitro e all'avversario.
- 2.3 Una partita si gioca normalmente al meglio dei 5 game, ma può essere al meglio dei 3 game.

APPENDICE 4 - SISTEMA TRE ARBITRI

1. Nel sistema tre Arbitri si usa un Arbitro Centrale (CR) e due Arbitri Lateral (SR), che devono lavorare insieme come una squadra. Tutti dovrebbero essere i più alti arbitri accreditati disponibili. Se i 3 Ufficiali di Gara non sono dello stesso livello, allora l'Arbitro di più alto livello dovrebbe normalmente fungere da Arbitro Centrale.
2. L'Arbitro Centrale, che è anche il Segnapunti, controlla la partita e deve consultarsi con gli Arbitri Lateral prima dell'inizio della partita e, se necessario (e, se è possibile) tra i game, per cercare di garantire la coerenza dell'applicazione e l'interpretazione delle regole. Uno dei due Arbitri Lateral tiene il punteggio per controllo. In caso di una discrepanza, il punteggio dell'Arbitro Centrale è il definitivo.
3. I due Arbitri Lateral dovrebbero essere seduti dietro la parete posteriore all'altezza della linea interna della parte di servizio su ogni lato, una fila più bassa rispetto all'Arbitro Centrale.
4. L'Arbitro Laterale prende decisioni alla fine dello scambio (non durante lo scambio) solo nei seguenti casi:
 - 4.1 Quando un giocatore chiede un Let, o si appella contro una chiamata o la mancanza di una chiamata di "Sotto", "Non Valido", "Fuori" o "Fallo", da parte dell'Arbitro Centrale.
 - 4.2 Se tutti gli Arbitri non hanno visto, la decisione dell'arbitro è "Sì, Let."
 - 4.3 Se l'Arbitro Centrale non è sicuro del motivo dell'appello, deve chiedere al giocatore ogni chiarimento.
 - 4.4 Se un Arbitro Laterale non è sicuro sui motivi di un appello, deve chiedere all'Arbitro Centrale ogni spiegazione.
5. Solo l'Arbitro Centrale decide su tutte le altre questioni, incluso i periodi di tempo, il comportamento in campo, infortunio, distrazione, pallina rotta, caduta oggetti e le condizioni del campo, nome di colui che si è appellato.
6. Ogni appello deve essere deciso da tutti e tre gli Arbitri, simultaneamente e indipendentemente.
7. Una decisione a maggioranza dei 3 Arbitri è definitiva, a meno che un sistema video arbitri è in funzione.
8. La decisione dei 3 Arbitri deve essere annunciata dall'Arbitro Centrale senza rivelare le decisioni individuali.
9. Nel caso di tre decisioni diverse ("Sì Let", "No Let", "Stroke"), la decisione finale sarà "Sì, Let."
10. I giocatori possono parlare solo all'Arbitro Centrale. Il dialogo deve essere ridotto al minimo.
11. Gli arbitri possono dare le loro decisioni con (in ordine di preferenza):
 1. Sistema elettronico, o
 2. Sistema di decisione con Carte, o
 3. Segnali manuali.
12. Se vengono usati segnali manuali:
 - "Sì, Let" = pollice e l'indice a forma di "L".
 - "Stroke" = pugno chiuso.
 - "No Let" = mano tesa piatta, palmo verso il basso.
 - "Palla sotto / Non valida / Fuori / Fallo" = Pollice giù. "Palla valida" = Pollice su.

APPENDICE 5 – RICHIESTA VIDEO

Può essere utilizzato quando la tecnologia è disponibile.

REGOLE / PROCEDURA

1. Un giocatore può chiedere solo la revisione di una decisione di una interferenza di Let, Stroke o No Let, ma non può appellarsi sulle chiamate del Segnapunti. Ogni giocatore ha una richiesta video per game; se la decisione originale è annullata, il giocatore mantiene la richiesta.
2. Il giocatore deve chiaramente e immediatamente chiedere all'Arbitro Centrale (CR) , così: "Richiesta Video, per favore."
3. L'Arbitro Centrale poi afferma:
"Richiesta Video, per favore, Rossi, sulla decisione "Sì, Let / No Let / Stroke".
4. I replay saranno mostrati sugli schermi.
5. La decisione della Richiesta Video Ufficiale, il cui giudizio è insindacabile, verrà visualizzata sugli schermi.
6. L'Arbitro Centrale poi afferma o:
"Sì Let / No Let / Stroke" decisione respinta, Rossi non ha più Richieste Video.", oppure
"Sì , Let / No Let / Stroke" decisione annullata, Rossi ha 1 Richiesta Video rimanente."
7. Quando il punteggio raggiunge i 10 pari, ogni giocatore avrà solo 1 ulteriore Richiesta Video disponibile. La Richiesta Video non utilizzata non potrà essere portata nel game seguente. L'Arbitro Centrale annuncia: "10 pari, un giocatore deve vincere con 2 punti. Ogni giocatore ha a disposizione 1 Richiesta Video."
8. Se il Sistema Richiesta Video non è più disponibile a causa di difficoltà tecniche, questo non può essere contestato per quando è stato utilizzato.

APPENDICE 6 - OCCHIALI DI PROTEZIONE



La WSF (World Squash Federation) raccomanda che tutti i giocatori di squash dovrebbero indossare gli occhiali protettivi, prodotti con un appropriato Standard Nazionale, che proteggano adeguatamente gli occhi in ogni momento durante il gioco, compreso il riscaldamento. Norme Nazionali in vigore per Protezione la degli occhi nei giochi di racchetta sono stati pubblicati dal Canada (Canadian Standards Association) dagli Stati Uniti (United States ASTM), dall'Australia/Nuova Zelanda e Gran Bretagna (Standards Institution). È responsabilità del giocatore assicurarsi che la qualità del prodotto indossato sia appropriato per lo scopo.

Gli occhiali protettivi, in regola con gli standard indicati (o equivalenti), sono obbligatori per tutti gli eventi di doppio e di categoria Junior di responsabilità della WSF.

APPENDICE 7 - CARATTERISTICHE TECNICHE

APPENDICE 7.1.

DESCRIZIONE E DIMENSIONI DI UN CAMPO DA GIOCO SINGOLO

DESCRIZIONE

Un campo da squash è un'area rettangolare delimitata da 4 pareti: la parete frontale, 2 pareti laterali e la parete posteriore. Ha un pavimento piano e un'altezza libera sopra l'area del campo.

DIMENSIONI

Lunghezza del campo da gioco (superficie interna)	9.750 mm
Larghezza del campo da gioco (superficie interna)	6.400 mm
Diagonale	11.665 mm
Altezza dal pavimento al bordo inferiore della linea della parete frontale	4.570 mm
Altezza dal pavimento al bordo inferiore della linea della parete posteriore	2.130 mm
Altezza dal pavimento al bordo inferiore della linea di servizio sulla parete frontale	1.780 mm
Altezza dal pavimento al bordo superiore del Tin	480 mm
Distanza dal bordo più vicino della linea di metà campo dalla parete posteriore	4.260 mm
Dimensioni interne dell'area di servizio	1.600 mm
Larghezza di tutte le linee	50 mm
Altezza minima libera sopra il pavimento del campo	5.640 mm

NOTE

1. Le linee laterali delle pareti collegano la linea della parete frontale e la linea della parete posteriore.
2. L'area di servizio è un quadrato formato dalla linea breve, una parete laterale e altre due linee segnata sul pavimento.
3. La lunghezza, larghezza e diagonale del campo sono misurati con un'altezza di 1000 mm dal piano.
4. Si raccomanda che la linea della parete frontale, le linee delle pareti laterali, la linea della parete posteriore e la cima del Tin con un'altezza di 50 millimetri, siano conformate in modo da deviare qualsiasi palla che le colpisce.
5. Il Tin non deve sporgere dalla parete frontale per più di 45 mm.
6. Si raccomanda che la porta del campo si trovi al centro della parete posteriore.
7. La configurazione generale di un campo da squash, le sue dimensioni e le linee sono illustrati sulla scheda alla appendice 7.2.

COSTRUZIONE

Un campo da squash può essere costruito con materiali diversi a condizione che abbiano caratteristiche per un adeguato rimbalzo della palla e siano sicuri per il gioco.

Tuttavia, la WSF (World Squash Federation) pubblica le Specifiche Tecniche per un Campo da Squash che contiene norme raccomandate.

Un organismo direttivo Nazionale o Regionale può richiedere che le norme WSF siano osservate per il gioco competitivo.

APPENDICE 8 - CARATTERISTICHE DELLA PALLA DA SQUASH

1. PALLA STANDARD A DOPPIO PUNTO GIALLO (*Competition*):

La seguente specifica riguarda lo standard della palla a doppio punto giallo (*Competition*), palla da utilizzare ai sensi delle Regole di Squash:

- Diametro (in millimetri) 40.0 + o - 0,5
- Peso (in grammi) 24.0 + o - 1,0
- Rigidità (N / mm) 23 ° C. 3.2 + o - 0,4
- Forza Seam (N / mm) 6.0 minimo
- Reazione del rimbalzo - da 254 centimetri
- 23 gradi C. 12 % minimo
- 45 gradi C. 25 % - 30 %

2. PALLA STANDARD CON UN PUNTO GIALLO (*Club*):

La seguente specifica riguarda lo standard della palla con un punto giallo (*Club*), palla da utilizzare ai sensi delle Regole di Squash:

- Diametro (in millimetri) 40.0 + o - 0,5
- Peso (in grammi) 24.0 + o - 1,0
- Rigidità (N / mm) 23° C. 3.2 + o - 0,4
- Forza Seam (N / mm) 6.0 minimo
- Reazione del rimbalzo - da 254 centimetri
- 23 gradi C. 15 % minimo
- 45 gradi C. 30 % - 35 %

NOTE

1. La procedura completa per testare le palle da squash, come dalle specificazioni indicate, è disponibile presso la WSF. La WSF organizzerà test di palle per le procedure standard se richiesto.
2. Nessuna specifica è fissata per la velocità più o meno lenta della palla, che può essere utilizzata da giocatori di maggiore o minore capacità o in condizioni di campo che può essere più o meno caldo o freddo dalle condizioni usate per le specifiche indicate. Dove vengono prodotte palle con maggiori velocità, possono variare il diametro e il peso delle specifiche di cui sopra. Si raccomanda che le palle abbiano un codice colore permanente o la loro marcatura indichi la velocità o categoria di utilizzo. Si raccomanda inoltre che le palle per giocatori principianti e non competitivi siano conformi generalmente alla reazione del rimbalzo, come di seguito.
 - a. Principiante:
 - Reazione del rimbalzo: 23° C non meno del 17%
 - Reazione del rimbalzo: 45° C 36 % al 38 %
 - b. Non competitivi:
 - Reazione del rimbalzo: 23° C non inferiore al 15 %
 - Reazione del rimbalzo: 45° C 33% al 36 %

Specifiche per le palle che soddisfino questi requisiti possono essere ottenute presso la WSF su richiesta.

La velocità delle palle può anche essere indicata come segue:

- Molto lenta (Super Slow) - Punto Giallo (singolo o doppio)
 - Lenta (Slow) - Punto Bianco o Punto Verde
 - Media (Medium) - Punto Rosso
 - Veloce (Fast) - Punto Blu
3. Le palle che vengono utilizzati ai Campionati Mondiali o competizioni simili, devono soddisfare le specifiche di cui sopra per la palla Doppio Punto Giallo (Competition). Test personali aggiuntivi possono essere effettuati dalla WSF con giocatori di standard definito per determinare l'idoneità della palla indicata per l'utilizzo nel Campionato.
 4. Le palle con punto giallo di un diametro superiore a 40,0 millimetri, come sopra definito, ma che comunque soddisfano le specifiche, possono essere autorizzate per l'uso nei tornei dall'organizzatore ufficiale.

APPENDICE 9 - DIMENSIONI DI UNA RACCHETTA SQUASH

DIMENSIONI

Lunghezza massima	686 mm
Larghezza massima, misurata perpendicolarmente in centro	215 mm
La lunghezza massima delle corde	390 mm
Superficie massima incordata	500 cm ²
La larghezza minima nel telaio di ogni elemento strutturale (<i>misurata nel piano incordato</i>)	7 mm
Massima profondità nel telaio o altro elemento strutturale (<i>misurato perpendicolarmente al piano incordato</i>)	26 mm
Raggio minimo di curvatura al di fuori del telaio in qualsiasi punto	50 mm
Raggio minimo di curvatura di qualsiasi bordo del telaio o altro elemento strutturale	2 mm

PESO MASSIMO: 255 grammi.

COSTRUZIONE

- La testa della racchetta è definita come la parte della racchetta che contiene o circonda l'Area incordata
- Le corde e le loro estremità devono essere incassate all'interno della testa della racchetta o, nei casi in cui tale incasso è impraticabile a causa del materiale della racchetta o il design, devono essere protette da un copricorde saldamente fissato.
- La fascia copricorde deve essere fatta di un materiale flessibile che non deve frammentarsi dopo il contatto abrasivo con il pavimento o le pareti.
- La fascia copricorde deve essere di un colore e/o materiale bianco, incolore o pigmentato. Qualora, per ragioni estetiche, un produttore scelga di utilizzare una fascia colorata, deve dimostrare in modo soddisfacente alla WSF che il materiale non lascia un segno colorato sulle pareti o sul pavimento del campo dopo il contatto.
- Il telaio della racchetta deve essere di un colore e/o materiale che non marchi le pareti o il pavimento a seguito di un impatto in un normale scambio di gioco.
- Le corde possono essere di budello, nylon o un materiale sostitutivo, il metallo non è usato.
- Sono consentiti solo due strati di corde e questi sono alternativamente intrecciati o fissati dove si incrociano e lo schema corde deve essere generalmente uniforme e formare un unico piano sulla testa della racchetta.
- Qualsiasi gommino, distanziatore di corde o altri dispositivi collegati a qualsiasi parte della racchetta devono essere utilizzati esclusivamente per limitare o evitare l'usura o le vibrazioni ed essere di dimensioni ragionevoli e predisposte a tale scopo. Non possono essere collegati a qualsiasi parte delle corde all'interno del area utilizzata per colpire.
- Non ci devono essere zone senza corde all'interno della struttura della racchetta tali da permettere il passaggio di una sfera maggiore di 50mm di diametro.
- La costruzione totale della racchetta, compresa la testa, deve essere simmetrica intorno al centro della racchetta in una linea tracciata verticalmente e visualizzata attraverso la testa e l'albero e il manico.
- Tutte le modifiche delle specifiche delle racchette racket saranno soggette ad un periodo di preavviso di due anni prima dell'entrata in vigore.

La WSF si pronuncerà sulla questione se qualsiasi racchetta o prototipo è conforme con le specifiche di cui sopra, o se approvata o non approvata per il gioco e pubblicherà linee guida per assistere nell'interpretazione di quanto sopra.

Regolamento rilasciato nel mese di Novembre 2013 da:

World Squash Federation Ltd

25 Russell Street

Hastings

East Sussex TN34 1QU

Regno Unito

Telefono: + 44 1424 447.440

Email: wsf@worldsquash.org

Sito web: www.worldsquash.org

Traduzione a cura di Squash.it - *Amy Littlewhite*

Diritti esclusivi di www.squash.it