

REGOLAMENTO PER INCONTRI DI SINGOLO

**APPROVATO DAL CONSIGLIO FEDERALE F.I.G.S. DEL 26 MARZO 2001
(in vigore dal 1 Settembre 2001)**

INDICE

Principali cambiamenti ai concetti e regole	Pag. 2
Regole abbreviate	Pag. 4

REGOLAMENTO

Premessa	Pag. 7
Regola 1 - Il giuoco	Pag. 7
Regola 2 - Il punteggio	Pag. 7
Regola 3 - Il palleggio di riscaldamento	Pag. 7
Regola 4 - Il servizio	Pag. 7
Regola 5 - Il giuoco	Pag. 8
Regola 6 - Risposta valida	Pag. 8
Regola 7 - Continuità di giuoco	Pag. 8
Regola 8 - Vincere uno scambio	Pag. 9
Regola 9 - La palla colpisce l'avversario e il giocatore che si gira	Pag. 9
Regola 10 - Ulteriori tentativi di colpire la palla	Pag. 10
Regola 11 - Reclami	Pag. 10
Regola 12 - Interferenza	Pag. 11
Regola 13 - Lets	Pag. 12
Regola 14 - La palla	Pag. 12
Regola 15 - Doveri dei giocatori	Pag. 13
Regola 16 - Perdita di sangue, malore, impedimento fisico, infortunio (G14)	Pag. 13
Regola 17 - Condotta in campo	Pag. 14
Regola 18 - Controllo di un incontro	Pag. 15
Regola 19 - Doveri del segnapunti	Pag. 15
Regola 20 - Doveri dell'arbitro (G19)	Pag. 15

APPENDICI

Appendice 1 Introduzione	Pag. 16
G1 Cambio dell'attrezzatura	
G2 Perdita di tempo	
G3 Oggetti caduti in campo	
G4 Giocatore colpito dalla palla (incluso girarsi e tentativo ulteriore)	
G5 Interferenza sul girarsi o tentativo ulteriore	
G6 Fare ogni sforzo e interferenza minima	
G7 Interferenza dell'apertura/chiusura e ragionevole timore di colpire l'avversario	
G8 Come fare reclamo	
G9 Tempestività dei reclami	
G10 Reclamo anticipato	
G11 Interferenza creata	
G12 Notevole o voluto contatto fisico	
G13 Palla rotta	
G14 Perdita di sangue, malore, impedimento fisico, infortunio	
G15 Suggerimenti dagli allenatori	
G16 Scala delle penalità	
G17 Ufficiale singolo	
G18 Direttive per i Segnapunti	
G19 Direttive per gli Arbitri	
Appendice 2 Definizioni	Pag. 22
Appendice 3 Chiamate consuete	Pag. 25
3.1 Chiamate dei segnapunti	
3.2 Chiamate degli Arbitri	
Appendice 4 Schemi di flusso	Pag. 27
4.1 Direttive per gli Arbitri sulla Regola 12	
4.2 Decisioni degli Arbitri per Regola 16	
Appendice 5 Punteggio senza cambio palla all'americana	Pag. 29

REGOLAMENTO PER INCONTRI DI SINGOLO DI SQUASH

Il regolamento degli incontri di singolo per 2001 è stato aggiornato al fine di riflettere meglio le attuali pratiche degli arbitri e di prendere in considerazione le proposte delle nazioni affiliate. Il formato generale del precedente regolamento è stato mantenuto. Il regolamento è seguito da una serie d'appendici che comprendono indicazioni per l'interpretazione del regolamento stesso. Le indicazioni devono essere lette insieme al regolamento.

Visto il numero ingente dei cambiamenti, un riassunto dettagliato sarebbe superfluo. Il testo completo deve essere letto nella sua interezza.

PRINCIPALI CAMBIAMENTI AI CONCETTI E REGOLE

1. Regola 12 - Interferenza: Regola 12.7.1. Interferenza MINIMA aggiunta per la quale la decisione dell'arbitro è No Let. La direttiva G6 è stata ampliata per comprendere "Interferenza Minima".
2. Regola 12 - Interferenza: Regola 12.7.2: Un ritorno alla formulazione prima del 1997. I giocatori devono ".....fare ogni sforzo per raggiungere e giocare la palla".
3. Regola 12 - Interferenza: Regola 12.8.2: Nuova formulazione convalida l'attuale consuetudine che se la posizione dell'avversario impedisce al giocatore di colpire la palla, anche dopo che l'avversario ha fatto ogni sforzo per non impedire un'apertura/chiusura accettabile, l'arbitro assegnerà lo *stroke* al giocatore. La direttiva G7 è stato aggiornata al fine di comprendere questa nuova regola.
4. Regola 12 - Interferenza: Regola 12.10: *stroke* non assegnato nel caso di apertura eccessiva.
5. Regola 9 – Palla che colpisce l'avversario e un giocatore che si gira. Regola riformulata completamente. In particolare:
 - 5.1. Regola 9.1.2: Nuova regola. Decisione dell'arbitro cambiata. Se il battitore colpisce l'avversario con la palla dopo aver girato, l'arbitro assegna lo *STROKE* all'avversario – nel regolamento precedente si concedeva un *let*. (Il giocatore che colpisce può ritardare il colpo e chiedere un *let*).
 - 5.2. Regola 9.2.2: Interferenza mentre si gira. Adesso ad un giocatore che colpisce girandosi può essere concesso un *let* se il movimento è ostacolato o può essere assegnato uno *stroke* se l'ostruzione è intenzionale.
 - 5.3. Regola 9.2.3: Girarsi quando non è necessario. Come applicato dalla PSA.
6. Regola 10 - Ulteriori tentativi, è stata riformulata con nuove sottosezioni. La nuova 10.3 parla dell'interferenza durante ulteriori tentativi.
7. Regola 13 - *Lets*. Formulazione aggiuntiva nel primo paragrafo che sottolinea che l'arbitro può chiedere al giocatore il motivo del reclamo.
 - 7.1. Nuova regola 13.1.3. Aggiunge un nuovo provvedimento che uno scambio può essere assegnato se una distrazione interrompe una risposta vincente.
8. Regola 15 - Doveri dei giocatori. Nuova regola che stabilisce le responsabilità dei giocatori.
9. Regola 3 - Il palleggio di riscaldamento.Ex-15.1 e 15.3 diventano nuove Regole 3.1 e 3.3. Nuova sottosezione 3.2 con riferimento al palleggio sleale e 3.4 con riferimento al palleggio durante o dopo un intervallo sono aggiunte. Regola 3.1 non prevede più la scelta dei giocatori di rimanere nella stessa metà campo dopo che è stato chiamata la metà tempo.
10. Regola 16 - Perdita di sangue, malore, impedimenti fisici, infortuni. Regola completamente riveduta e corretta.
11. Regola 19: Doveri dei segnapunti. Nuova Regola 19.2. Il segnapunti deve chiamare il punteggio senza ritardi.
12. Regola 20: Doveri degli arbitri.
 - 12.1. Aggiunto al 20.1 Sottolinea che l'arbitro deve parlare ad alta voce.
 - 12.2. Nuova regola 20.2.3: Controllo del pubblico adesso incluso nella Regola 20, precedentemente parte del G15.
13. Direttive: Direttive G4, G5, G6 e G7 sono state corrette visto le nuove regole. Nuovo G14 sulla *Perdita di sangue, Malore, Impedimenti fisici, Infortuni*, che corrisponde alla nuova Regola 16 e che sostituisce la vecchia G2 e G15.
14. Appendice 2: Nuove definizioni per "*crowding*" ("assembramento"), "*interval*" ("intervallo"), "*release*" ("rilascio"), "*reasonable swing*" ("movimento accettabile - apertura\chiusura"), "*service*" ("servizio"), "*shaping*" ("preparazione del colpo"), "*turning*" ("girarsi") e "*warm-up*" ("palleggio di riscaldamento").

RIFORMULAZIONE E RIORGANIZZAZIONE

1. Tutte le regole sono state convertite alla voce attiva.
2. Tutte le Note sono state convertite in sottosezioni delle Regole.
3. Nuova Regola 2 - IL PUNTEGGIO - formato dalla fusione delle vecchie Regole 2 - *Il Punteggio* e Regole 3 - *I Punti*.
4. Regola 4 - Il SERVIZIO. Riscritta in senso positivo.
5. Regola 11 - RECLAMI (*Appeals*). Nuove sottosezioni 11.1.2.1, 11.1.2.2, 11.2.1.3, 11.2.2.1, 11.2.2.2, 11.3, 11.4, 11.5 e 11.6.
6. Vecchie Direttive G3 - 18 nuovamente numerati G2 - G17.
7. Nuova direttiva G18. - Direttive per i segnapunti sono formate dalla fusione delle vecchie direttive G19 e G20.
8. Nuova Direttiva G19. - Direttive per gli arbitri sono formate dalla fusione delle vecchie direttive G21 e G22.
9. Nuova Appendice 6 - Occhiali protettivi- nuovamente numerati, prima Appendice 10.

SOPPRESSIONI

1. Tutti i riferimenti al regolamento del doppio - Appendici 2.1.1, 2.2.1 e 6.1 soppressi.
2. Vecchia Appendice 9 - Vestiario. Soppresso - adesso compreso dalla nuova Regola 15.8.
3. Appendice 11 - Direttive per gli Arbitri dei Tornei. Soppresso - questo è il soggetto di un altro manuale, WSF Rules and Referees Committee booklet.

Il sottocomitato del WSF Rules, formato di Graham Waters, Bruce Kettle e me stesso è stato supportato, durante lo svolgimento di questo lavoro, dai suggerimenti di molte persone. Ringraziamo di cuore tutti quanti per il loro tempo, idee originali e i controlli delle bozze.

Don Ball

REGOLE ABBREVIATE

Questa VERSIONE ABBREVIATA, del Regolamento Mondiale dello Squash per Incontri di singolo, ha lo scopo di aiutare i giocatori a capire i principi fondamentali del giuoco. Tutti i giocatori dovranno leggere il Regolamento completo. I numeri delle Regole fra parentesi, presenti nei sottotitoli, si riferiscono alle Regole complete.

IL PUNTEGGIO (Regola 2)

Un incontro si dovrà giocare al meglio dei cinque *games* (giochi). Ogni *game* è disputato ai 9 punti, eccetto quando il punteggio chiamato è 8 pari per la prima volta. Quando ciò accade, il ricevitore dovrà scegliere, prima che sia effettuato il servizio successivo, di continuare il *game* fino ai 9 punti (definito “*set one*”), oppure ai 10 punti (definito “*set two*”). (Non è necessario un distacco di due punti per vincere un giuoco) Solo chi batte può fare punti. Quando il battitore vince uno scambio, gli è assegnato un punto; quando il ricevitore vince uno scambio, diventa il battitore.

IL PALLEGGIO DI RISCALDAMENTO (Regola 3)

Immediatamente prima di iniziare il giuoco, dovrà essere concesso ai due giocatori un periodo di 5 minuti (2½ minuti per ogni lato) per palleggiare insieme in campo, al fine di riscaldarsi e riscaldare la palla che sarà usata durante l’incontro.

Se la palla è sostituita o l’incontro viene ripreso dopo una lunga interruzione, i giocatori possono riscaldare la palla, fino a portarla alle condizioni di giuoco

La palla può essere riscaldata da entrambe i giocatori durante qualsiasi intervallo dell’incontro.

IL SERVIZIO (Regola 4)

Il giuoco inizia con il servizio e il diritto a servire per la prima volta è sorteggiato facendo ruotare una racchetta. Successivamente, il battitore continua a servire fino a quando non perde uno scambio, quando l’avversario diventa il battitore e il battitore diventa “*hand out*”

Il vincitore del *game* precedente serve per primo.

All’inizio di ogni *game* e di ciascun periodo di servizio, il battitore può scegliere di servire indifferentemente dall’uno o dall’altro *box* e successivamente dovrà alternare i *box* di servizio fino a quando mantiene la battuta.

Quando fa il servizio il battitore deve avere almeno parte di un piede a contatto con il pavimento del *box* di servizio. Per un servizio valido è necessario che la palla venga servita direttamente contro la parete frontale, e se non viene colpita al volo, che essa raggiunga il quarto del campo posteriore opposto a quella del battitore.

RISPOSTA VALIDA (Regola 6)

Una risposta è valida se la palla, prima che abbia rimbalzato più di una volta sul pavimento, viene rilanciata in maniera corretta dal giocatore che risponde sulla parete frontale del campo sopra la linea inferiore e sotto la linea superiore, sia direttamente, che utilizzando la/e parte/i laterale/i e/o la parete posteriore, senza prima toccare il pavimento.

Non dovrà essere considerata risposta valida se la palla: rimbalza più di una volta sul pavimento, viene colpita in maniera scorretta, viene colpita più di una volta (“*NOT UP*”) o se la palla dopo essere colpita rimbalza sul pavimento o colpisce sotto la linea inferiore (“*DOWN*”) o se la palla colpisce una parete su o sopra la linea *out line* (“*OUT*”).

SCAMBI (Regola 8)

Dopo un servizio valido i giocatori colpiscono la palla a turno finché uno di loro non riesce a dare risposta valida.

Uno scambio consiste in un servizio e delle risposte valide. Un giocatore vince uno scambio se l’avversario non riesce a fare servizio valido o rilanciare la palla o se, prima che il giocatore tenti di colpire la palla, egli tocca l’avversario (racchetta e vestiario incluso) quando non spetta all’avversario di colpire la palla.

NOTA: UN GIOCATORE NON DEVE, A QUALSIASI PUNTO DI UNO SCAMBIO, COLPIRE LA PALLA SE C’È RISCHIO DI COLPIRE L’AVVERSAIO CON, O LA PALLA O LA RACCHETTA. IN TALE CASO IL GIUOCO SI FERMA E LO SCAMBIO VIENE RIGIOCATO (“*LET*”) O L’AVVERSAIO VIENE PENALIZZATO.

COLPIRE L'AVVERSARIO CON LA PALLA (Regola 9)

Se la palla, prima di raggiungere la parete frontale, colpisce l'avversario che deve ricevere (compreso qualunque cosa l'avversario indossi o porti) il giuoco si ferma.

- Ø Se la risposta fosse stata valida e se la palla avesse altrimenti colpito la parete frontale, senza prima toccare altre pareti, chi ha colpito la palla per ultimo vince lo scambio purché egli non si sia girato.
- Ø Se la palla avesse colpito, o avrebbe colpito, un'altra parete e la risposta fosse stata valida, si giocherà un "let".
- Ø Se la risposta non fosse valida, il giocatore che colpisce per ultimo perde lo scambio.

GIRARSI (Regola 9)

Se il giocatore che colpisce ha seguito il giro della palla, o la ha lasciata fare un giro intorno a se – in entrambe i casi colpisce la palla a destra rispetto al suo corpo dopo che la palla è passata alla sua sinistra (o vice versa) questo si definisce "TURNED" "GIRATO".

Se l'avversario viene colpito dalla palla dopo che viene colpita dall'altro giocatore che si è girato, lo scambio viene assegnato all'avversario.

Se il giocatore che deve colpire si ferma mentre che si gira per timore di colpire l'avversario si gioca un "let". Questo è consigliato in situazioni dove un giocatore vuole girarsi ma non è certo dalla posizione dell'avversario.

ULTERIORI TENTATIVI (Regola 10)

Un giocatore che tenta di colpire la palla e la manca, può fare un ulteriore tentativo a dare una risposta.

- Ø Se un ulteriore tentativo avrà come risultato una risposta valida, ma la palla colpisce l'avversario, si gioca un "let".
- Ø Se la risposta non sarà valida, chi colpisce perde lo scambio.

INTERFERENZA (Regola 12)

Il giocatore a cui tocca colpire la palla ha diritto di non essere intralciato in nessun modo dall'avversario.

Onde evitare interferenze, l'avversario deve fare ogni sforzo per lasciare all'altro giocatore:

accesso diretto sulla palla senza intralciarlo in nessun modo; buona visibilità della palla; spazio per colpire la palla; la possibilità di giocare la palla direttamente contro qualunque parte della parete frontale.

Un giocatore che trova che l'avversario interferisce può accettarlo e proseguire o fermare il giuoco. Quest'ultimo è preferibile se c'è la possibilità di una collisione fra i giocatori o la possibilità di colpire l'avversario con la palla o la racchetta.

Quando il giuoco si ferma dopo un caso di interferenza le direttive sono:

- Ø Viene concesso un *let* al giocatore se egli era in grado di fare una risposta valida e l'avversario aveva fatto ogni sforzo per evitare l'interferenza.
- Ø Non viene concesso un *let* (cioè, perde lo scambio) se non era in grado di fare risposta valida, o accetta l'interferenza e continua a giocare, o l'interferenza era minima e non impediva l'accesso e lo spazio per colpire la palla.
- Ø Viene concesso lo *stroke* al giocatore se l'avversario non aveva fatto ogni sforzo per evitare l'interferenza, o se il giocatore avrebbe fatto una risposta vincente, o se il giocatore avrebbe colpito l'avversario con la palla che altrimenti sarebbe andata a colpire direttamente la parete frontale.

I LET (Regola 13)

Un *let* è uno scambio non vinto da nessuno dei due giocatori. Lo scambio è considerato annullato e il battitore batte di nuovo dallo stesso *box*.

Oltre ai *let* concessi secondo quanto disposto in altre regole, potranno essere concessi anche in altri casi. Per esempio, un *let* può essere concesso se la palla colpisce un oggetto sul pavimento, o se un giocatore non colpisce la palla per evitare un possibile infortunio.

Un *let* dovrà essere concesso se il ricevitore non è pronto e non tenta di rispondere al servizio o se la palla si rompe durante il giuoco.

CONTINUITÀ DEL GIUOCO (Regola 7)

Dopo che è stato effettuato il primo servizio, il giuoco dovrà proseguire senza interruzioni. Non ci devono essere interruzioni fra la fine di uno scambio e l'inizio di quello seguente.

Fra tutti i *game* un intervallo di 90 secondi è permesso.

I giocatori hanno diritto a cambiare vestiario e attrezzatura se necessario.

PERDITA DI SANGUE, INFORTUNIO E MALORE (Regola 16)

Se un giocatore subisce un infortunio con una fuoriuscita di sangue, la perdita di sangue deve essere fermata prima che il giocatore possa riprendere il giuoco. Viene concesso un periodo di tempo ragionevole per curare tale ferita.

Se la perdita di sangue è stata causata soltanto dall'azione dell'avversario, il giocatore ferito vince l'incontro. Se una ferita già curata ricomincia a sanguinare, non viene concesso altro tempo per prenderne cura. Però il giocatore ferito può concedere il game e usufruire dei 90 secondi fra un giuoco e l'altro per curare la ferita. Se non è possibile fermare la perdita di sangue, il giocatore deve concedere l'incontro.

Per tutti gli infortuni senza perdita di sangue, si stabilirà la responsabilità di tale infortunio (causato dall'avversario, auto inflitto, o indotto)

16.1.1 Auto-inflitto (quando all'infortunio non ha contribuito l'avversario, diversamente da quanto descritto nella nota C).

16.1.2 Indotto (quando all'infortunio ha accidentalmente contribuito l'avversario o è stato accidentalmente causato da questi).

16.1.3 Inflitto dall'avversario (quando l'infortunio è stato causato dal giuoco pericoloso dell'avversario, o da una sua deliberata o pericolosa azione).

Ø Se causato dall'avversario, il giocatore ferito vince l'incontro ammesso che serva un certo tempo per ristabilirsi.

Ø Se auto-inflitto, al giocatore ferito sono concessi 3 minuti per riprendersi, poi deve ricominciare a giocare o concedere il giuoco all'avversario per usufruire così, per riprendersi, dei 90 secondi fra ogni giuoco.

Ø Se causato dai due giocatori, il giocatore è concesso un ora per riprendersi.

Un giocatore che soffre di un malore deve continuare a giocare o concedere il giuoco per usufruire dei 90 secondi fra i due giochi. Crampi, nausea e mancanza di fiato (incluso l'asma) sono considerati malore. Se un giocatore vomita sul campo, l'avversario vince l'incontro.

DOVERI DEI GIOCATORI (Regola 15)

Regola 15 fornisce le direttive per i giocatori. Per esempio, 15.6 ci indica che la distrazione volontaria non è ammessa. Questa regola deve essere letta nella sua interezza dai giocatori.

Alcune delle 8 sottosezioni riguardano situazioni relative agli incontri sotto il controllo degli ufficiali (Arbitro/Segnapunti). L'uso di ufficiali non è contemplato in questa versione abbreviata.

CONDOTTA IN CAMPO (Regola 17)

Un comportamento offensivo, distruttivo o intimidatorio non è accettabile nello Squash.

Le offese che dovrebbero essere contemplate in questa regola includono atti o parole oscene, abusi fisici o verbali, disaccordo con il segnapunti o con l'arbitro, abuso nell'uso della racchetta, della palla o del campo, ingiustificato contatto fisico e movimento eccessivo della racchetta, palleggio di riscaldamento sleale, ritardo nel rientrare in campo, giuoco o azione pericolosa e suggerimenti ai giocatori (tranne durante un intervallo fra due *game*).

REGOLAMENTO

Premessa

L'uso della parola "dovrà/dovranno" in questo regolamento indica obbligo e mancanza assoluta di qualsiasi alternativa. La parola "deve" indica l'approccio richiesto e se l'azione non verrà condotta, se ne dovrà tenere conto. La parola "potrà/potranno" indica la scelta di eseguire o non eseguire l'azione.

Le parole e i termini in corsivo avranno le definizioni citate nell'Appendice 2.

REGOLA 1 - Il Giuoco -

Lo Squash si disputa fra due giocatori, ognuno dei quali utilizza una racchetta, si gioca con una palla e in un campo; tutti e tre questi elementi rispondono alle specifiche stabilite dalla W.S.F. (Federazione Mondiale Squash). (vedi Appendice 5)

REGOLA 2 - Il Punteggio -

2.1 Solo il battitore può segnare punti. Quando il battitore vince uno scambio, segna un punto; quando il ricevitore vince uno scambio, diventa il battitore.

2.2 Un incontro si dovrà giocare su tre o cinque *game* (giochi), a scelta degli organizzatori della gara. Il giocatore che per primo segna 9 punti vince il *game*, eccetto quando il punteggio chiamato è 8 pari per la prima volta. Quando ciò si verifica, il ricevitore dovrà scegliere, prima che venga effettuato il servizio successivo, di continuare il *game* fino ai 9 punti (definito "*Set one*"), oppure ai 10 punti (definito "*Set two*"). In quest'ultimo caso, il giocatore che segna gli altri due punti vince il *game*. Il ricevitore dovrà, in entrambi i casi, indicare chiaramente la sua scelta al segnapunti, all'arbitro e al suo avversario. Il segnapunti dovrà quindi chiamare "*Set one*" oppure "*Set two*", secondo la decisione, prima che il giuoco riprenda. Il segnapunti dovrà chiamare "*Game ball*" per indicare che al battitore occorre un punto per vincere il *game* in corso, oppure "*Match ball*" per indicare che al battitore serve un punto per vincere l'incontro.

REGOLA 3 – Il Palleggio di riscaldamento -

3.1 Immediatamente prima di iniziare il giuoco, dovrà essere concesso ai due giocatori un periodo di cinque minuti per palleggiare insieme in campo, al fine di riscaldare la palla che verrà usata durante l'incontro.

Dopo due minuti e mezzo di palleggio di riscaldamento, l'arbitro dovrà chiamare "*Half time*" (metà tempo), assicurandosi che i giocatori cambino lato se non hanno già cambiato. L'arbitro dovrà anche avvisare i giocatori quando termina il periodo di riscaldamento, chiamando "*Time*" (tempo).

3.2 Durante il palleggio i due giocatori devono avere pari opportunità per colpire la palla. Un giocatore che palleggia da solo per un tempo irragionevole si sta riscaldando in modo sleale. L'arbitro dovrà decidere se il palleggio è sleale e applicare Regola 17

3.3 Entrambe i giocatori possono riscaldare la palla durante un qualsiasi intervallo.

3.4 I giocatori possono riscaldare la palla, fino a portarla alle condizioni di giuoco dopo qualsiasi intervallo a discrezione dell'arbitro.

REGOLA 4 - Il Servizio -

4.1 Il giuoco inizia con il servizio e il diritto a servire per la prima volta è sorteggiato facendo ruotare una racchetta. Successivamente, il battitore continua a servire fino a quando non perde lo scambio; a questo punto, il servizio passerà all'avversario e si continuerà così per tutto l'incontro. All'inizio del secondo *game* e di ogni *game* successivo, il vincitore del *game* precedente serve per primo.

4.2 All'inizio di ogni *game* e di ciascun periodo di servizio (*hand*), il battitore dovrà scegliere di servire indifferentemente dall'uno o dall'altro *box* e successivamente dovrà alternare i *box* di servizio fino a quando mantiene la battuta. Tuttavia, se lo scambio finisce con un *let*, il battitore dovrà servire ancora dallo stesso *box*. Se il battitore dimostra che intende servire dal *box* sbagliato, o se entrambi i giocatori sembrano indecisi su quale sia il *box* corretto, il segnapunti dovrà suggerire quale *box* utilizzare. Se il segnapunti fornisce un'informazione sbagliata, o se sorge una controversia, sarà l'arbitro a stabilire il *box* corretto.

4.3 Quando il giocatore serve, dovrà lanciare in aria o far cadere la palla da una mano o dalla racchetta prima di colpirla. Se il giocatore, dopo aver lanciato in aria o fatto cadere la palla, non tenta in nessun modo di colpirla, dovrà rilanciarla o farla ricadere per il medesimo servizio.

4.4 Un servizio è valido se le condizioni delle Regole 4.4.1 – 4.4.5 sono soddisfatte

4.4.1. Se al momento di colpire la palla il battitore ha parte di un piede a contatto con il pavimento del *box* di servizio senza però che nessuna parte di quel piede tocchi la linea del *box* di servizio (una parte del piede potrà sporgere oltre questa linea, purché non la tocchi);

4.4.2 Il battitore, dopo aver lasciato cadere o lanciata in aria per il servizio, colpisce la palla in modo corretto al primo o ulteriore tentativo, prima che la palla tocchi una parete, il pavimento, o qualcosa che indossa o porta il battitore;

4.4.3 Il battitore colpisce la palla direttamente fra le linee di servizio e di fuori giuoco;

4.4.4 Se non viene colpito al volo dall'avversario, il primo rimbalzo della palla avviene sul pavimento dentro il quarto del campo opposto al *box* di servizio senza toccare le linee di metà campo o fondo campo;

4.4.5 Il battitore non serve la palla fuori.

4.5 Un servizio che non soddisfa le condizioni delle Regole 4.4.1 - 4.4.5 non è valido e il segnapunti chiamerà la chiamata che gli corrisponde. Cioè:

“*foot-fault*” per la Regola 4.4.1 (fallo di piede)

“*not up*” per la Regola 4.4.2 (non sopra)

“*fault*” per la Regola 4.4.3 se la palla colpisce prima una parete laterale o la parete frontale sulla o sotto la linea di servizio però sopra la linea inferiore (*board-tin*) (fallo)

“*down*” per la Regola 4.4.3 se la palla colpisce sul o sotto *board* o sul pavimento (sotto)

“*fault*” per la Regola 4.4.4 (fallo)

“*out*” per la Regola 4.4.5 (fuori)

Se si considera che un servizio ha colpito contemporaneamente la parete frontale e una delle pareti laterali non è valido e viene chiamato “*fault*”.

4.6 Il battitore non deve servire fino a quando il segnapunti non ha chiamato il punteggio. Il segnapunti deve chiamare il punteggio senza ritardi. Se il battitore fa o tenta di fare il servizio prima che il segnapunti abbia finito di chiamare il punteggio, l'arbitro dovrà fermare il giuoco e fa in modo che il battitore aspetti che il segnapunti abbia finito di chiamare il punteggio.

REGOLA 5 - Il Giuoco -

Dopo che è stato effettuato un servizio valido, i giocatori colpiranno alternativamente la palla fino a quando uno di loro non commette un errore, o quando il giuoco si ferma per qualsiasi applicazione delle regole, per il reclamo di un giocatore, o in seguito a una chiamata del segnapunti o dell'arbitro.

REGOLA 6 - Risposta valida -

Una risposta è valida se soddisfa tutte le condizioni descritte nelle Regole 6.1 – 6.3:

6.1 Una risposta è valida se la palla, prima che abbia rimbalzato più di una volta sul pavimento, viene rilanciata in maniera *corretta* da chi la deve colpire.

6.2 La palla colpisce la parete frontale del campo sopra la linea inferiore, sia direttamente, che utilizzando la/e parte/i laterale/i e/o la parete posteriore, senza prima toccare il pavimento o qualunque parte del corpo o del vestiario del giocatore che la colpisce, o la racchetta, il corpo o il vestiario dell'avversario.

6.3 Che la palla non sia *out* (fuori)

REGOLA 7 - Continuità di giuoco -

Dopo che è stato effettuato il primo servizio, il giuoco dovrà proseguire senza interruzioni, nei limiti di quanto di seguito stabilito. Tuttavia:

7.1 In qualsiasi momento l'arbitro può sospendere il giuoco per cattive condizioni di luce o per altre circostanze che sfuggono al controllo dei giocatori e degli ufficiali e per tutto il tempo che l'arbitro riterrà necessario. Il punteggio dovrà restare valido. Se il campo iniziale rimane inutilizzabile e vi è un altro campo disponibile, l'arbitro può trasferire l'incontro su quest'ultimo.

7.2 Si dovrà concedere ai giocatori un intervallo di novanta secondi fra la fine del palleggio di riscaldamento e l'inizio del primo *game* e anche fra tutti i *game*. I giocatori possono uscire dal campo durante tali intervalli, ma devono essere pronti a riprendere il giuoco prima che scadano i novanta secondi.

Su comune accordo dei giocatori il giuoco potrà iniziare o riprendere prima dello scadere dell'intervallo di 90 secondi.

7.3 (G1) Purché un giocatore convinca l'arbitro di avere una reale necessità di cambiare l'attrezzatura, l'abbigliamento o le scarpe, potrà uscire dal campo, ma avrà l'obbligo di effettuare il cambio il più velocemente possibile. Dovrà essergli concesso, a tal scopo, un periodo non superiore ai novanta secondi.

7.4 Quindici secondi prima dello scadere dell'intervallo permesso di novanta secondi, l'arbitro chiamerà “*Fifteen seconds*” (“Quindici secondi”) per avvisare i giocatori che devono prepararsi a riprendere il giuoco.

Al termine di quest'intervallo, l'arbitro dovrà chiamare “*Time*” (tempo).

Sarà dovere dei giocatori sistemarsi in una posizione che permetta loro di sentire le chiamate dei “quindici secondi” e del “tempo”. Se uno o entrambe i giocatori non sono pronto/i a riprendere il giuoco, l'arbitro

dovrà applicare Regola 17.

7.5 Se un giocatore è infortunato, avverte un malore o altro impedimento fisico, l'arbitro dovrà applicare Regola 16.

7.6 (G2) Se l'arbitro giudica che un giocatore ha ritardato il giuoco, dovrà applicare la Regola 17.

7.7 (G3) Le procedure da seguire quando un oggetto, diverso dalla racchetta del giocatore, cade sul pavimento del campo durante uno scambio, sono le seguenti:

7.7.1 L'arbitro, non appena si accorge che è caduto un oggetto, dovrà interrompere immediatamente il giuoco;

7.7.2 Un giocatore, quando si accorge che è caduto un oggetto, può interrompere il giuoco e fare reclamo.

7.7.3 Se l'oggetto cade a un giocatore, quest'ultimo perderà lo scambio, sempre che il caso non rientri nella regola 7.7.5, oppure la causa sia stata uno scontro con l'avversario. In quest'ultimo caso l'arbitro dovrà concedere un *let*. Se viene invece fatto reclamo per interferenza, l'arbitro dovrà applicare le disposizioni della Regola 12.

7.7.4 Se un oggetto cade, ma non al giocatore, l'arbitro dovrà concedere un *let*, ad eccezione di quanto previsto nella regola 7.7.5.

7.7.5 Se la risposta del giocatore è già chiaramente vincente quando l'oggetto cade sul pavimento del campo, dovrà essergli aggiudicato lo scambio.

7.7.6 Se la presenza di un oggetto caduto non è notata fino alla fine dello scambio, il risultato dello scambio rimane valido

7.8 (G3) Se a un giocatore cade la racchetta, l'arbitro dovrà fare continuare lo scambio tranne nei seguenti casi: c'è stata interferenza (Regola 12), la palla tocca la racchetta (Regola 13.1.1), c'è stata una distrazione (Regola 13.1.3), o l'arbitro applica una penalità di condotta (Regola 17).

REGOLA 8 - Vincere uno scambio -

Un giocatore vince uno scambio se:

8.1 Secondo la Regola 4.4, se il giocatore è il ricevitore.

8.2 Se l'avversario non riesce a rispondere in modo valido (Regola 6), purché l'arbitro non conceda un *let*, o aggiudichi lo *stroke* all'avversario stesso;

8.3 (G4) Se la palla tocca il corpo dell'avversario (compreso qualunque cosa l'avversario indossi o porti), senza che vi sia interferenza e quando l'avversario non è il giocatore che deve rispondere. Fa eccezione quanto disposto nelle Regole 9 e 10. Se si verifica un'interferenza, si applicheranno le disposizioni previste nella regola 12. L'arbitro dovrà prendere una decisione in tutti i casi.

8.4 Se l'arbitro assegna uno *stroke* al giocatore, secondo quanto previsto dalle Regole.

REGOLA 9 - Colpire l'avversario con la palla -

9.1 (G4) Se il giocatore colpisce la palla e prima di raggiungere la parete frontale la palla colpisce l'avversario (o qualsiasi oggetto che indossa o porta), il giuoco si ferma. L'arbitro in aggiunta al considerare una possibile infrazione della Regola 17, dovrà stimare la traiettoria della palla e dovrà:

9.1.1 assegnare uno *stroke* al giocatore che ha colpito se la risposta sarebbe stata valida e la palla avrebbe colpito la parete frontale senza toccare prima una delle pareti laterali, eccetto nei casi previsti dalle disposizioni delle Regole 9.1.2 or 9.1.3;

9.1.2 (G4 e G5) se il giocatore che colpisce si è girato, si deve assegnare uno *stroke* all'avversario, purché l'avversario non si sia messo nella traiettoria della palla con l'intenzione di intercettarla, in tale caso l'arbitro dovrà assegnare uno *stroke* al giocatore che colpisce;

9.1.3 (G5) se la risposta del giocatore che colpisce è un ulteriore tentativo, concedere un *let*, purché non rientri nelle disposizioni della Regola 9.1.2;

9.1.4 concedere un *let* se la palla aveva o avrebbe colpito uno delle altre pareti prima della parete frontale e la risposta sarebbe stata valida, purché non rientri nelle disposizioni della Regola 9.1.5;

9.1.5 assegnare lo *stroke* al giocatore che colpisce se si decide che sarebbe stata una risposta vincente;

9.1.6 assegnare lo *stroke* all'avversario se la risposta non sarebbe stata valida.

9.2 (G5) Se il giocatore che deve colpire si gira:

9.2.1 il giocatore che deve colpire può, prima di colpire la palla, per timore di colpire l'avversario con la palla, fermarsi e reclamare. L'arbitro dovrà:

9.2.1.1 o concedere un *let* se decide che c'era buona probabilità che la palla colpisse l'avversario e che il giocatore era in grado di dare una risposta valida, purché non rientri nelle disposizioni della Regola 9.2.3 o

9.2.1.2 non concedere un *let* se decide che il giocatore che tira non sarebbe stato in grado di dare

una risposta valida.

9.2.2. Il giocatore che colpisce può, a causa di un'interferenza, fermare il giuoco e reclamare. L'arbitro dovrà:

9.2.2.1 concedere un *let*, se decide che il giocatore che doveva colpire non era in grado di tentare di giocare la palla a causa di un'interferenza dall'avversario o

9.2.2.2 assegnare lo *stroke* al giocatore che colpisce, se decide che l'avversario non abbia fatto ogni sforzo per evitare l'interferenza sul girare, o

9.2.2.3 non concedere un *let*, se decide che il giocatore che doveva colpire non era in grado di dare una risposta valida a prescindere dell'interferenza.

9.2.3 L'arbitro non dovrà concedere un *let* se decide che l'atto di girarsi aveva lo scopo di creare una situazione di reclamo piuttosto che tentare di dare una risposta.

REGOLA 10 - Ulteriori tentativi di colpire la palla -

Se il ricevitore tenta di colpire la palla e la manca, può fare ulteriori tentativi.

10.1 Se, dopo averla mancata, la palla tocca l'avversario (compreso qualunque cosa che indossa o porta), l'arbitro dovrà:

10.1.1 concedere un *let* se decide che il giocatore che doveva colpire avrebbe potuto rispondere in maniera valida o

10.1.2 assegnare lo *stroke* all'avversario se decide che il giocatore che doveva colpire non avrebbe potuto rispondere in maniera valida.

10.2 In tutti i casi si dovrà concedere un *let* se l'ulteriore tentativo ha successo, ma il risultato è che una risposta valida non riesce a raggiungere la parete frontale, perché colpisce l'avversario (compreso qualunque cosa da lui indossata o portata).

10.3 Il giocatore che deve colpire può, a causa di un'interferenza avvenuta durante l'azione di un ulteriore tentativo, fermare il giuoco e reclamare. L'arbitro dovrà:

10.3.1 concedere un *let* se il giocatore che doveva colpire non poteva completare un ulteriore tentativo di colpire la palla, purché una risposta valida fosse stata possibile; o

10.3.2 assegnare lo *stroke* al giocatore che deve colpire se decide che l'avversario non aveva fatto ogni sforzo per evitare l'interferenza durante il tentativo ulteriore; o

10.3.3 non concedere un *let* se decide che un ulteriore tentativo non avrebbe risultato in una risposta valida.

REGOLA 11 - Reclami -

Chi perde uno scambio potrà fare reclamo contro qualsiasi decisione del segnapunti in merito allo stesso.

Un reclamo rivolto ad un arbitro come stabilito dalla regola 11, dovrebbe essere introdotto dalle parole "*Appeal please*" (reclamo per favore). Il giuoco si ferma dal momento in cui un giocatore fa reclamo. Se l'arbitro non è certo del motivo del reclamo, può chiedere spiegazioni ai giocatori.

Dovrà rimanere valida la decisione del segnapunti se l'arbitro respinge un reclamo secondo la regola 11. Se incerto, l'arbitro dovrà concedere un *let*, fatta eccezione per quanto stabilito nelle disposizioni delle Regole 11.2.1, 11.5 o 11.6.

Reclami e interventi dell'arbitro in particolare situazioni sono trattato sotto (vede anche Regola 20.4)

11.1 Reclami sul servizio

11.1.1 Se il segnapunti chiama "*Fallo*", "*Fallo di piede*", "*Not up*", "*Down*" (sotto) o "*Out*" (fuori) sul servizio, il battitore può fare reclamo. Se l'arbitro accetta il reclamo, dovrà concedere un *let*.

11.1.2 Se, dopo il servizio, il segnapunti non chiama nessun chiamata, il ricevitore può fare reclamo, immediatamente o alla fine dello scambio. L'arbitro, se è certo che il servizio non era valido, dovrà, senza aspettare un reclamo, fermare il giuoco e assegnare lo *stroke* all'avversario. In risposta ad un reclamo l'arbitro dovrà:

11.1.2.1 assegnare lo *stroke* al battitore se è certo che il servizio era valido.

11.1.2.2 Concedere un *let* se è incerto

11.2 Reclami sul giuoco diverso dal servizio

11.2.1 Se il segnapunti chiama "*Not up*", "*Down*" (sotto) o "*Out*" (fuori) in seguito a una risposta del giocatore, quest'ultimo potrà fare reclamo. Se l'arbitro accetta il reclamo, o è incerto che la chiamata del segnapunti sia giusta, dovrà:

11.2.1.1 concedere un *let* se non sono applicabili le Regole 11.2.1.2 o 11.2.1.3;

11.2.1.2 assegnare lo *stroke* al giocatore se la chiamata del segnapunti interrompe una risposta vincente dello stesso giocatore;

11.2.1.3 assegnare lo *stroke* all'avversario se la chiamata interrompe o impedisce una risposta

vincente da parte dell'avversario.

11.2.2 Se il segnapunti non chiama "Not up", "Down" (sotto) o "Out" (fuori) in seguito a una risposta del giocatore, l'avversario potrà fare reclamo immediatamente o alla fine dello scambio. Se certo che la risposta non era valida, l'arbitro dovrà, senza aspettare un reclamo, fermare il giuoco e assegnare lo *stroke* all'avversario. In risposta ad un reclamo l'arbitro dovrà:

11.2.2.1 assegnare lo *stroke* al giocatore se ritiene che la risposta era valida;

11.2.2.2 concedere un *let* se incerto.

11.3 Nessun reclamo potrà essere fatto dopo l'esecuzione di un servizio per un qualunque evento avvenuto prima di quel servizio, ad eccezione di quanto previsto nella regola 14.3.

11.4 Quando il giocatore che perde lo scambio fa più di un reclamo relativo allo scambio, l'arbitro dovrà valutare ogni reclamo separatamente.

11.5 Se il segnapunti chiama "Fallo di piede", "Fallo", "Not up", "Down" (sotto) o "Out" (fuori) sul servizio e il giocatore fa reclamo, ma successivamente lo stesso servizio risulta chiaramente essere un "fallo", un "not up", "sotto" o "fuori", l'arbitro dovrà decidere solo in base all'evento successivo.

11.6 Se il segnapunti chiama "Not up", "Down" (sotto) o "Out" (fuori) su una risposta, e si fa reclamo, ma successivamente la stessa risposta risulta chiaramente "sotto" o "fuori", l'arbitro dovrà decidere solo in base all'evento successivo.

REGOLA 12 - Interferenze -

12.1 Il giocatore a cui tocca colpire la palla ha diritto a non essere intralciato in nessun modo dall'avversario.

12.2 Onde evitare interferenze, l'avversario deve fare ogni sforzo per lasciare all'altro giocatore:

12.2.1 (G6) accesso diretto sulla palla senza intralciarlo in nessun modo dopo aver completato una *chiusura accettabile*;

12.2.2 una buona visibilità della palla sul suo rimbalzo dalla parete frontale;

12.2.3 (G7) spazio per colpire la palla *con un movimento adeguato (apertura/chiusura)*;

12.2.4 la possibilità di giocare la palla direttamente contro qualunque parte della parete frontale.

12.3 Si ha un'interferenza quando l'avversario non adempie a una qualsiasi delle misure riportate nella regola 12.2, indipendentemente dal fatto che l'avversario faccia ogni sforzo per adottare queste misure.

12.4 Un'apertura/chiusura eccessiva può contribuire ad un'interferenza per l'avversario quando tocca a quest'ultimo colpire la palla.

12.5 Se un giocatore subisce una potenziale interferenza, può scegliere di continuare il giuoco o fermarsi e fare reclamo rivolgendosi all'arbitro.

12.5.1 (G8) Il metodo corretto di fare reclamo, sia per la richiesta di un *let*, sia per l'assegnazione dello *stroke*, è utilizzando le parole "Let please".

12.5.2 (G9, G10) Un reclamo può essere fatto solo dal giocatore che riceve la palla. Il reclamo deve essere fatto o immediatamente dopo che si è verificata l'interferenza o, nel caso in cui il giocatore chiaramente non continui il giuoco dopo l'interferenza, senza eccessivo ritardo.

12.6 L'arbitro dovrà prendere una decisione riguardo al reclamo e dovrà annunciare la decisione con le parole "No let" (niente *let*), "Stroke to (nome del giocatore o della squadra) o "Yes let" (*let* concesso) (Vede schema di flusso in appendice 4.1) Nel valutare la situazione, l'unica opinione valida sarà quella dell'arbitro e la sua decisione sarà vincolante. Se incerto del motivo di un reclamo, l'arbitro può chiedere spiegazione al giocatore.

12.7 L'arbitro non dovrà concedere un *let* e il giocatore dovrà perdere lo scambio se l'arbitro decide che:

12.7.1 (G6) non vi è stata interferenza o l'interferenza è stata così minima che la buona visibilità della palla e lo spazio per raggiungere e colpire la palla non è stato compromesso;

12.7.2 (G6) L'interferenza si è verificata, ma il giocatore non avrebbe potuto fare una risposta valida, o il giocatore non ha fatto ogni sforzo per arrivare sulla palla e giocarla;

12.7.3 il giocatore è andato oltre il punto dell'interferenza, continuando a giocare;

12.7.4 (G11) Il giocatore stesso ha creato l'interferenza dirigendosi verso la palla.

12.8 L'arbitro dovrà assegnare lo *stroke* al giocatore se:

12.8.1 Si è verificata un'interferenza, ma l'avversario non ha fatto ogni sforzo per evitarla e il giocatore avrebbe potuto fare una risposta valida;

12.8.2 (G7) Si è verificata un'interferenza, anche se l'avversario ha fatto ogni sforzo per evitarla, però la posizione dell'avversario impediva un movimento adeguato (*apertura/chiusura*) e il giocatore avrebbe potuto eseguire una risposta valida;

12.8.3 (G7) Si è verificata un'interferenza, anche se l'avversario ha fatto ogni sforzo per evitarla e il giocatore avrebbe potuto fare una risposta vincente;

12.8.4 Il giocatore decide di non colpire la palla perché, se l'avesse giocata, avrebbe sicuramente colpito l'avversario lanciandola direttamente verso la parete frontale; o verso una parete laterale, ma in quest'ultimo caso sarebbe stata una risposta vincente (salvo che entrambe le situazioni non rientrino nei casi in cui il giocatore che deve colpire si gira, oppure la palla passa intorno a lui o quando vengono fatti ulteriori tentativi).

12.9 L'arbitro dovrà concedere un *let* se c'è stata interferenza, anche se l'avversario ha fatto ogni sforzo per evitarla e il giocatore avrebbe potuto fare una risposta valida.

12.10 L'arbitro non dovrà assegnare uno *stroke* ad un giocatore che provoca interferenza con apertura/chiusura eccessiva.

12.11 L'arbitro può concedere un *let* per quanto stabilito nella Regola 12.9 o assegnare lo *stroke* per quanto stabilito nella Regola 12.8 senza un reclamo, fermando il giuoco se necessario.

12.12 L'arbitro può anche applicare la Regola 17 quando vi è stata interferenza. L'arbitro dovrà, fermando il giuoco se non si è già fermato, applicare la penalità adeguata se:

12.12.1 (G12) il giocatore abbia esercitato contatto fisico eccessivo o falloso con l'avversario;

12.12.2 il giocatore abbia messo in pericolo l'avversario con un'eccessiva apertura/chiusura della racchetta.

REGOLA 13 - I Let -

Oltre ai *let* concessi secondo quanto disposto in altre regole, l'arbitro può o dovrà concedere *let* anche in altri casi. Qualunque richiesta di *let* dovrebbe essere introdotta dalle parole "*Let please*" (*Let* per favore). L'arbitro, se è incerto del motivo del reclamo, può chiedere spiegazioni al giocatore.

13.1 L'arbitro può concedere un *let* se:

13.1.1 Se durante il giuoco la palla colpisce qualunque oggetto che si trovi sul pavimento del campo. (vedi Regola 15.3);

13.1.2 (G7) Se il giocatore desiste dal colpire la palla su una qualsiasi delle pareti del campo (incluso quella posteriore) per un ragionevole timore di causare un infortunio all'avversario;

13.1.3 Se, a parere dell'arbitro, uno dei giocatori viene distratto da un fatto che si verifica all'interno o fuori dal campo. Un giocatore che fa un reclamo per distrazione deve farlo immediatamente. Tuttavia, l'arbitro può assegnare uno *stroke* ad un giocatore che è stato distratto se quest'ultimo avrebbe potuto dare una risposta vincente se non fosse stato per distrazione;

13.1.4 Se, a giudizio dell'arbitro, un cambiamento delle condizioni del campo ha influito sull'esito dello scambio.

13.2 L'arbitro dovrà concedere un *let* se:

13.2.1 Se il ricevitore non è pronto e non tenta di rispondere al servizio;

13.2.2 Se la palla si rompe durante il giuoco;

13.2.3 Se si richiede all'arbitro di prendere una decisione su un reclamo e non è in grado di farlo.

13.2.4 Se è stata effettuata dal giocatore una risposta comunque valida, ma la palla va a conficcarsi in una parte qualunque della superficie del campo da giuoco, impedendole così di rimbalzare più di una volta sul pavimento, oppure la palla esce dal campo al primo rimbalzo.

13.3 Affinché un *let* possa essere concesso, quando il giocatore che deve colpire la palla reclama un *let* secondo la regola 13.1 (punti da 1 a 4), L'arbitro concedere un *let* solo se il giocatore era in grado di effettuare una risposta valida. Questa condizione non vale se il reclamo viene fatto dal giocatore a cui non spetta colpire la palla secondo le regole 13.1.1, 13.1.3 e 13.1.4.

13.4 Se il giocatore che deve colpire tenta di colpirla, l'arbitro può comunque concedere un *let* a quanto stabilito nella Regole 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 e 13.2.2.

13.5 I requisiti necessari per i reclami della regola 13 sono:

13.5.1 Il giocatore deve fare reclamo affinché l'arbitro possa concedere un *let* secondo le regole 13.1.2 (solo per il giocatore a cui spetta il colpo) 13.1.3, 13.2.1 (solo per il ricevitore) e 13.2.3.

13.5.2 Per applicare le regole 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 e 13.2.4 è invece necessario un reclamo fatto dal giocatore o un intervento diretto dell'arbitro, senza che vi sia stato reclamo.

REGOLA 14 - La Palla -

14.1 In qualunque momento, quando la palla non è in giuoco, entrambe i giocatori e l'arbitro possono esaminare la palla. L'arbitro può sostituire la palla con un'altra, con accordo comune dei giocatori oppure a seguito al reclamo di uno dei due giocatori.

14.2 Se si rompe la palla durante il giuoco, dovrà essere prontamente sostituita con un'altra dopo la conferma da parte dell'arbitro che la palla è rotta.

14.3 Se la palla si rompe durante il giuoco, ma non viene rilevata la sua rottura durante lo scambio, l'arbitro dovrà concedere un *let* per lo scambio in cui la palla si è rotta, solo se il battitore fa reclamo prima del servizio successivo, o se il ricevitore fa reclamo prima di tentare di rispondere a quel servizio.

14.3.1 (G13) Se il ricevitore fa reclamo prima di tentare di rispondere al servizio e, a parere dell'arbitro, la palla si è rotta proprio durante il servizio, l'arbitro dovrà concedere un *let* solo per quello scambio, ma, se è incerto, dovrà concedere un *let* per lo scambio precedente.

14.4 Le disposizioni di cui alla regola 14.3 non si applicano nell'ultimo scambio di un *game*. In questo caso, il reclamo deve essere fatto immediatamente dopo lo scambio.

14.5 Il giocatore che ferma il giuoco durante uno scambio per reclamare che la palla è rotta, ma viene poi scoperto che il fatto non esiste, dovrà perdere lo scambio.

14.6 Fra un *game* e l'altro la palla dovrà rimanere in campo, salvo che non sia l'arbitro ad autorizzare il suo spostamento.

14.7 Quando la palla è stata sostituita dall'arbitro o quando i giocatori riprendano un incontro dopo un ritardo, l'arbitro dovrà concedere ai giocatori il tempo necessario per portare la palla in condizioni di giuoco. Il giuoco riprenderà al cenno dell'arbitro o prima se, con accordo comune, lo decidono i due giocatori.

REGOLA 15 - Doveri dei giocatori -

15.1 I giocatori devono rispettare tutte le Regole e lo spirito del giuoco. Il mancato rispetto di tali regole potrebbe portare discredito al giuoco, e la Regola 17 può essere applicata.

15.2 I giocatori devono essere pronti a giocare un incontro all'ora prestabilita.

15.3 I giocatori non possono introdurre sul campo oggetti, vestiti o attrezzatura.

15.4 I giocatori non hanno diritto di lasciare il campo senza il permesso dell'arbitro. Se comunque, un giocatore lascia il campo, l'arbitro può applicare la Regola 17..

15.5 I giocatori non hanno diritto a richiedere il cambiamento dei segnapunti o arbitri.

15.6 Un giocatore non deve distrarre volutamente l'avversario. Se questo succede l'arbitro dovrà applicare la Regola 17.

15.7 Per fare reclami, I giocatori devono dire "*Let please*" o "*Appeal please*" a secondo il caso. Gesti fatti con un dito o la racchetta, altri gesti, sollevamento delle sopraciglia o altri gesti fatti con gli occhi non sono riconoscibili come modi di reclamare.

15.8 I giocatori devono soddisfare i regolamenti addizionali dei tornei (per esempio, requisiti vestiario di un torneo) insieme a quelli contenuti nel Regolamento.

REGOLA 16 (G14) - perdita di sangue, malore, impedimento fisico e infortunio (vedi schema di flusso - Appendice 4.2)

16.1 Perdita di sangue: l'arbitro dovrà fermare immediatamente il giuoco quando uno dei due giocatori abbia una perdita di sangue visibile, una ferita aperta o vestiti macchiati di sangue. Prima di permettere la ripresa del giuoco l'arbitro dovrà assicurarsi che la perdita sia fermata, la ferita coperta e i vestiti macchiati siano cambiati, concedendo un tempo ragionevolmente necessario contemplato nel torneo.

Se la perdita del sangue è stata causata solo dall'avversario, l'arbitro dovrà assegnare immediatamente l'incontro al giocatore.

16.1.1 Ricomparsa della perdita di sangue: se un giocatore ricomincia a giocare dopo aver fermato la fuoriuscita di sangue, per la quale è già stato concesso il tempo per riprendersi, l'arbitro non dovrà concedere più tempo, però il giocatore può concedere il giuoco in corso per usufruire dell'intervallo di 90 secondi. Se, dopo i 90 secondi, la perdita non si è fermata, il giocatori dovrà concedere l'incontro. Un giocatore può concedere solo un giuoco per avere un intervallo di 90 secondi.

Se la protezione di una ferita che sanguina cade o viene rimossa durante l'incontro, così scoprendo la ferita, l'arbitro dovrà considerare questo come una ricomparsa della perdita di sangue, purché non ci sia più nessun segno della perdita di sangue.

16.2 Malore o Impedimento Fisico: un giocatore che soffre di un malore o impedimento fisico che non coinvolge una perdita di sangue ha le seguenti opzioni:

16.2.1 riprendere il giuoco senza ritardi;

16.2.2 concedere il giuoco in corso, accettando l'intervallo di 90 secondi, o

16.2.3 concedere l'incontro.

Sintomi di stanchezza, presunto malore, o impedimento fisico non evidente all'arbitro, o la ricomparsa di sintomi già preesistenti, compresi infortuni subiti prima durante l'incontro devono essere trattati secondo le disposizioni di questa Regola 16.2. Questo comprende crampi di tutti tipi, vero o presunta nausea e mancanza di fiato, compresa l'asma. L'arbitro dovrà informare i giocatori della decisione e i

requisiti delle regole.

16.3 Infortunio:

16.3.1 Se un giocatore dichiara di aver subito un infortunio, l'arbitro deve essere sicuro che si tratti di una ferita reale e, se questo è il caso, decidere a quale categoria d'infortunio appartiene, informando i giocatori della decisione e dei requisiti delle regole. Il giocatore ha diritto al tempo per riprendersi solo subito dopo l'incidente.

Le categorie sono:

16.3.1.1 auto-inflitto quando l'avversario non ha contribuito all'infortunio;

16.3.1.2 indotto, dove l'avversario ha accidentalmente contribuito al o accidentalmente provocato l'infortunio. L'arbitro non dovrà interpretare le parole accidentalmente contribuito o accidentalmente provocato come una situazione dove un giocatore rimane troppo vicino all'avversario (*crowding*);

16.3.1.3 inflitto dall'avversario dove solo l'avversario è responsabile per l'infortunio.

16.3.2 Se l'infortunio risulta nella perdita di sangue, dovrà applicare la Regola 16.1 finché non si ferma la perdita di sangue. Successivamente si applica la Regola 16.3.3.

16.3.3 Se non c'è una perdita di sangue entrano in vigore le seguente regole:

16.3.3.1 Per un infortunio auto-inflitto (regola 16.3.1.1), l'arbitro dovrà concedere al giocatore infortunato tre minuti per riprendersi. L'arbitro dovrà chiamare "Time" (tempo) alla fine dei tre minuti, dopo aver dato un avviso quando mancano 15 secondi alla scadenza dei tre minuti. Se il giocatore richiede tempo di recupero supplementare, che va oltre i tre minuti, l'arbitro dovrà imporre al giocatore di concedere un *game*, accettare l'intervallo di 90 secondi e poi riprendere il giuoco, o concedere l'incontro. Se il giocatore infortunato non è rientrato in campo quando è chiamato "time", l'arbitro dovrà aggiudicare l'incontro all'avversario;

16.3.3.2 Per un infortunio indotto (regola 16.3.1.2), l'arbitro dovrà concedere al giocatore infortunato un'ora per potersi riprendere, con la possibilità di un tempo aggiuntivo come stabilito nel programma di gara. L'arbitro dovrà chiamare "Time" (tempo) alla fine del tempo concesso. Il giocatore infortunato deve, alla fine del periodo di tempo concesso, riprendere il giuoco o concedere l'incontro. Se il giocatore infortunato riprende il giuoco, resterà valido il punteggio raggiunto alla fine dello scambio in cui si è verificato l'infortunio;

16.3.3.3 Per un infortunio inflitto dall'avversario (regola 16.3.1.3), l'arbitro dovrà applicare la penalità adeguata di cui alla regola 17, eccetto quando il giocatore infortunato ha bisogno di tempo per riprendersi. In questo caso l'arbitro dovrà aggiudicargli l'incontro.

16.4 Un giocatore ferito, dopo essergli stata concessa una pausa per riprendersi, potrà ricominciare a giocare prima della scadenza di tale pausa, però in tal caso, l'arbitro dovrà concedere all'avversario il tempo sufficiente per prepararsi a riprendere il giuoco.

16.5 Se un giocatore reclama un infortunio e l'arbitro non è convinto che si sia verificato, L'arbitro dovrà ordinare al giocatore di riprendere il giuoco, o di concedere un *game*, accettare l'intervallo di tempo disponibile e poi riprendere il giuoco o concedere l'incontro.

16.6 Se un giocatore concede un giuoco, dovrà conservare i punti già segnati e, alla conclusione dei 90 secondi dovrà o, riprendere il giuoco, o concedere l'incontro.

REGOLA 17 - Condotta in campo -

17.1 Se l'arbitro ritiene che il comportamento di un giocatore in campo possa essere deconcentrante, intimidatorio o offensivo nei riguardi dell'avversario, di un ufficiale di gara o di uno spettatore, o possa in qualsiasi altro modo portare discredito al giuoco, l'arbitro dovrà penalizzare il giocatore.

17.2 (G15) Le offese che l'arbitro dovrà contemplare previste in questa Regola includono atti o parole oscene, abusi fisici o verbali, discordia con il segnapunti o con l'arbitro, abuso della racchetta, palla o campo, e accettare suggerimenti fuori da un intervallo fra giochi. Altre offese comprendono: notevole e voluto contatto fisico (Regola 12.12.1), movimento eccessivo della racchetta (Regola 12.4), palleggio sleale (Regola 3.2), ritardo nel riprendere il giuoco (Regola 7.4), giuoco o azioni pericolose (Regola 16.3.1.3) e perdita di tempo (Regola 7.6).

17.3 (G16) Per queste e altre offese l'arbitro dovrà applicare una delle seguenti penalità.

Conduct Warning (*Warning* - chiamato avvertimento di condotta).

Conduct Stroke (*stroke* assegnato all'avversario - chiamato assegnazione di un punto di penalità).

Conduct Game (*game* assegnato all'avversario - chiamato assegnazione di un giuoco di penalità).

Conduct Match (*match* assegnato all'avversario - chiamato assegnazione di una partita di penalità).

17.3.1 Se l'arbitro interrompe il giuoco per ammonire un giocatore con un avvertimento si dovrà concedere un *let*.

17.3.2 Se durante uno scambio, succede un incidente che merita un punto di penalità, l'arbitro dovrà ferma il giuoco, se non si è già fermato, e assegnare un punto di penalità. Tale punto diventa il risultato dello scambio.

17.3.3 Se l'arbitro assegna un punto di penalità, in seguito ad un fatto avvenuto fra scambi, il risultato dello scambio completato resterà valido e il punto di penalità assegnato andrà aggiunto al punteggio però senza cambiare il *box* di servizio.

17.3.4 Se l'arbitro aggiudica un *game*, questo dovrà essere il *game* in corso o quello successivo se il *game* non è in corso, in quest'ultimo caso non ci sarà intervallo fra i *game*. Il giocatore che è penalizzato dovrà conservare il punteggio già raggiunto nel *game* assegnato.

REGOLA 18 - Controllo di un incontro -

18.1 (G17) Un incontro è normalmente controllato da un arbitro assistito da un segnapunti. Tuttavia, si potrà incaricare una persona di svolgere sia le funzioni dell'arbitro, che del segnapunti. La WSF consiglia la presenza di due ufficiali per svolgere i due ruoli.

18.2 La posizione corretta per arbitrare e segnare i punti in un incontro di squash è al centro della parete posteriore, il più vicino possibile a questa, sopra la linea di fuori campo della parete posteriore e preferibilmente da seduti.

REGOLA 19 - Doveri dei segnapunti -

19.1 (G18) Il segnapunti dovrà chiamare il giuoco, seguito dal punteggio, indicando prima il punteggio del battitore. Il segnapunti dovrà chiamare tutti i servizi e le risposte che non sono validi, con le chiamate riconosciute di "fallo", "fallo di piede", "not up", "sotto" (*down*), "fuori" (*out*), "Hand out" e "Stop" (vedi Appendice 3.1) come opportuno e dovrà ripetere le decisioni dell'arbitro.

19.2 Alla fine dello scambio il segnapunti dovrà chiamare il punteggio senza ritardi e dopo che l'arbitro ha aggiudicato su eventuali reclami.

19.3 Se il segnapunti fa una chiamata, si dovrà interrompere lo scambio

19.4 Il segnapunti, se non ha visto bene l'azione o è incerto, non dovrà fare nessuna chiamata.

19.5 Se il giuoco si interrompe, e il segnapunti non ha fatto nessuna chiamata, Se il segnapunti, non ha visto l'azione o è incerto, dovrà comunicare questo ai giocatori, e l'arbitro dovrà prendere una decisione riguardo all'azione. Se incerto, l'arbitro dovrà concedere un *let*.

19.6 Il segnapunti dovrà tenere appunti scritti sul punteggio e sul lato giusto del servizio.

REGOLA 20 (G19) - Doveri degli arbitri -

20.1 L'arbitro dovrà dare il suo giudizio su tutti i reclami, prendere decisioni in quanto previsto dalle Regole, e dovrà prendere decisioni che riguardano i reclami sulle chiamate (o mancanze di chiamate) del segnapunti. La decisione dell'arbitro dovrà essere quella finale.

L'arbitro deve dichiarare tutte le sue decisioni ai giocatori in campo e deve fare tutte le chiamate ad alta voce in modo che possa essere sentito in campo e nel corridoio.

20.2 L'arbitro dovrà esercitare controllo:

20.2.1 in seguito ad un reclamo di uno dei giocatori, compreso un reclamo contro qualunque specificazione;

20.2.2 per garantire che tutte le regole del caso siano applicate correttamente;

20.2.3 quando il comportamento di qualunque spettatore, dirigente o allenatore interferisce col giuoco o è offensivo nei confronti dei giocatori, ufficiali o spettatori. L'arbitro dovrà sospendere il giuoco finché il disturbo cessa e, se necessario, dovrà richiedere l'allontanamento della/e persone coinvolte nel disturbo.

20.3 L'arbitro non dovrà intervenire nelle chiamate di punteggio fatte dal segnapunti salvo che, a suo giudizio, il punteggio non sia stato chiamato in modo sbagliato, nel qual caso l'arbitro dovrà chiedere al segnapunti di chiamare il punteggio corretto.

20.4 L'arbitro non dovrà interferire con le chiamate di giuoco del segnapunti salvo che, a suo giudizio, il segnapunti non abbia commesso un errore fermando il giuoco o permettendo la sua continuazione, in tal caso l'arbitro dovrà immediatamente prendere la decisione appropriata.

20.5 L'arbitro dovrà garantire l'applicazione di tutte le Regole relativi ai tempi.

20.6 L'arbitro dovrà tenere appunti scritti del punteggio e del lato giusto per il servizio.

20.7 L'arbitro deve garantire che le condizioni del campo siano soddisfacenti per lo svolgimento del giuoco.

20.8 L'arbitro può concedere un incontro a un giocatore il cui avversario non si presenta in campo, pronto per giocare, entro dieci minuti dall'ora annunciata per l'incontro.

APPENDICE 1

Introduzione

Il principio dominante nelle regole dello Squash e della loro interpretazione è di garantire un risultato imparziale in ogni incontro. Di conseguenza, l'arbitro deve applicare le regole equamente per entrambi i giocatori, dall'inizio fino alla fine dell'incontro.

Le seguenti direttive sono quelle approvate dal Rules and Referees Committee della World Squash Federation e dovrebbero essere lette insieme al regolamento.

DIRETIVA G1 - Cambio dell'attrezzatura -

Onde evitare che un giocatore si avvantaggi indebitamente di un periodo di riposo durante un cambio di attrezzatura, l'arbitro, prima di permettere ad un giocatore di uscire dal campo per effettuare il cambio, dovrà essere convinto che l'attrezzatura ha veramente subito un deterioramento.

Il voler cambiare una racchetta o un paio di scarpe che non presentano segni di effettivo deterioramento non è una ragione sufficiente per permettere il cambio di quell'attrezzatura. Sebbene siano concessi 90 secondi per effettuare tale cambio, il giocatore deve comunque farlo il più velocemente possibile.

Se un giocatore perde una lente a contatto, o gli si rompono gli occhiali, a quel giocatore sono concessi 90 secondi, dopo i quali il giocatore deve riprendere il giuoco.

Se un giocatore non è in grado di riprendere il giuoco, poiché non ha a disposizione un'attrezzatura di riserva, l'arbitro dovrebbe assegnare l'incontro al suo avversario.

DIRETIVA G2 - Perdere tempo -

Perdere tempo rappresenta un tentativo da parte di un giocatore di procurarsi un vantaggio indebito nei confronti dell'avversario. Discussioni prolungate con l'arbitro, una lenta preparazione a servire o a ricevere il servizio ne sono esempio. Quando ciò si verifica, l'arbitro dovrà applicare la Regola 17.

Bisogna notare che, sebbene il far rimbalzare troppo la palla prima del servizio costituisca una perdita di tempo, il battitore non dovrebbe per questo perdere la battuta.

I giocatori dovrebbero essere consapevoli che durante gli intervalli permessi di 90 secondi, la chiamata dell'arbitro dei "15 secondi" è un avviso per farli rientrare in campo. Il giocatore che non è pronto a riprendere il giuoco quando è chiamato "Time", si avvale di un vantaggio indebito e l'arbitro dovrà applicare la Regola 17.

DIRETIVA G3 - Oggetti caduti sul pavimento -

La regola 7.7 specifica chiaramente che se un qualunque oggetto cade (o è lanciato) sul pavimento del campo, il giuoco deve fermarsi. Visto che un infortunio potrebbe avvenire se un giocatore calpestasse un oggetto di una certa grandezza o consistenza, l'arbitro o il segnapunti dovrà fermare il giuoco con la parola "stop", oppure i giocatori (o uno di loro) possono fermare il giuoco e fare reclamo. Se l'oggetto non è notato dai giocatori né dagli ufficiali fino alla fine dello scambio e l'arbitro giudica che tale oggetto non ha influenzato in nessun modo lo scambio, il risultato dello scambio sarà valido (Regola 7.7.6).

Sarà responsabilità dei giocatori assicurarsi che tutta la loro attrezzatura sia fissata a dovere. Come regola generale, un giocatore perderà lo scambio se gli cade o se lancia la sua attrezzatura. Ciò non sarà applicato nei casi in cui l'attrezzatura cade dopo un contatto tra gli atleti quando l'arbitro può concedere un *let* o assegnare lo *stroke* se il giocatore ha dato una risposta vincente. Se lo scontro porta ad un reclamo per interferenza, la regola 12 avrà precedenza sulla decisione.

Se a un giocatore cade la racchetta senza che si scontri con l'avversario, l'arbitro non dovrà, nella maggior parte dei casi, interrompere lo scambio. E' comunemente accettato che un giocatore a cui cade la racchetta si trovi già in una situazione di grande svantaggio, in quanto la deve raccogliere per rimanere in giuoco.

Se un giocatore fa intenzionalmente cadere o getta un oggetto sul pavimento del campo, l'arbitro dovrà applicare quanto contemplato nella regola 17.

DIRETIVA G4 - Giocatore colpito dalla palla compreso girarsi e ulteriore tentativo -

Se il giocatore che deve ricevere è colpito dalla palla, l'arbitro dovrà in tutti i casi prendere una decisione e la chiamata del segnapunti dovrà avvenire solo dopo la decisione dell'arbitro.

Il giocatore che deve ricevere perderà lo scambio se è colpito dalla palla proveniente dalla parete frontale (senza interferenza), salvo che la situazione non rientri nel caso degli ulteriori tentativi (regola 10). La definizione "tentativo" specifica che anche un finto movimento della racchetta o una finta fatta per colpire la

palla devono essere interpretati come tentativo, ma la preparazione del colpo che comporti solo l'apertura, senza movimento della racchetta verso la palla, non è un tentativo.

Le varie situazioni in cui il giocatore che deve ricevere è colpito dalla palla prima che questa raggiunga la parete frontale (ed è certo che la raggiungerà), sono contemplate nelle Regole 9 e 10.

Se il giocatore a cui spetta di giocare è colpito dalla palla (senza interferenza) perderà lo scambio e il segnapunti dovrà chiamare "Not up", poiché la palla non è stata colpita "correttamente". L'arbitro non è obbligato a prendere una decisione tranne nel caso che il segnapunti non faccia nessuna chiamata.

Tuttavia, nel caso in cui entrambi i giocatori siano colpiti dalla palla in una situazione di interferenza, l'arbitro dovrà applicare le disposizioni della regola 12.

Quando un giocatore decide di colpire la palla girandosi, deve assicurarsi che la risposta non finirà per colpire l'avversario. Se questo succede, l'arbitro dovrà assegnare lo scambio all'avversario, purché l'avversario non abbia cercato di mettersi fra la palla e la parete frontale per impedire la risposta. In tale caso, l'arbitro dovrà assegnare lo scambio al giocatore che tira.

DIRETTIVA G5 - Interferenza sul girarsi su un ulteriore tentativo -

Quando un giocatore si gira o fa un ulteriore tentativo per giocare la palla, il suo avversario ha tuttavia l'obbligo di fare ogni sforzo per lasciare al giocatore spazio sufficiente per vedere, raggiungere e colpire la palla come prevede la Regola. Comunque, l'atto di girarsi o riprendersi per fare un ulteriore tentativo è spesso così rapido che l'avversario non ha il tempo di lasciare libero lo spazio necessario prima che avvenga una situazione di interferenza. In tali casi, l'arbitro dovrà concedere un *let*. Al contrario, se l'avversario aveva tempo sufficiente per liberare lo spazio però non lo ha fatto, o addirittura ha creato volutamente, una situazione di interferenza l'arbitro dovrà assegnare lo *stroke* al giocatore.

Quando il giocatore fa il movimento per giocare la palla su un lato del suo corpo e poi passa la racchetta davanti al suo corpo per giocare la palla sull'altro lato non è considerato né girarsi, né un ulteriore tentativo e, se succede una situazione di interferenza, si applica la Regola 12. Questa situazione avviene spesso dopo che la palla ha colpito una parete laterale e quella frontale contemporaneamente e poi rimbalza verso il centro del campo.

DIRETTIVA G6 - Fare ogni sforzo e interferenza minima -

L'avversario deve fare ogni sforzo per lasciare la palla libera dopo aver dato una risposta. La via dell'avversario dovrebbe permettere al giocatore che subentra di accedere direttamente alla palla, purché questo non si sia mosso così velocemente da bloccare all'avversario la via d'uscita. In quest'ultimo caso l'arbitro dovrà concedere un *let*. Se il giocatore non avrebbe potuto dare una risposta valida, l'arbitro non dovrà concedere un *let*.

Tuttavia, è altrettanto importante che il giocatore che subentra produca ogni sforzo per arrivare sulla palla e colpirla. Il fatto che il giocatore non faccia tutto il possibile per raggiungere la palla, costituisce un elemento importante quando l'arbitro deve decidere se il giocatore avrebbe potuto o no, raggiungere la palla e fare una risposta valida.

Spetterà all'arbitro decidere il grado di sforzo che dovrebbe fare il giocatore che subentra per dimostrare che ha veramente "fatto ogni sforzo". I giocatori dovrebbero tenere presente che questo non li autorizza a venire in contatto fisico con l'avversario e l'arbitro dovrà penalizzare ogni contatto fisico ingiustificato secondo le Regole 12 e 17.

Quando un giocatore fa reclamo per un *let* dopo aver subito un'interferenza, l'arbitro, che decide che tale interferenza non impediva la buona visione della palla e che c'era abbastanza spazio libero per raggiungere e colpire la palla, non dovrà concedere un *let*. Questo è interferenza minima e comprende le situazioni nelle quali: l'avversario ha attraversato la traiettoria della palla presto, rispetto alla sua traiettoria dalla parete frontale però ha permesso comunque abbastanza tempo per una buona visione della palla; il giocatore ha sfiorato l'avversario che andava verso la palla senza impedirgli l'accesso diretto; durante o l'apertura o la chiusura la racchetta ha sfiorato l'avversario, o la sua racchetta, o il suo vestiario senza impedire all'avversario una buona apertura/chiusura della racchetta.

Tuttavia, quando vi è stata interferenza, un arbitro, non dovrà rifiutare un *let* nelle situazioni in cui il giocatore stava chiaramente facendo ogni sforzo (anche se non vi è stato contatto fisico con l'avversario) per arrivare sulla palla, dimostrando all'arbitro di essere *in grado* di raggiungerla.

DIRETIVA G7 - Interferenza con l'apertura/chiusura del giocatore che deve colpire e accettabile timore di colpire l'avversario -

La Regola 12.2.3 prevede che il giocatore che deve colpire la palla, abbia "spazio per colpire la palla *con un movimento (apertura/chiusura) accettabile*". Se il giocatore che deve colpire ferma il giuoco perché ritiene che l'avversario non gli permettesse questo spazio e reclama, l'arbitro dovrà considerare le seguenti opzioni:

1. Se l'avversario è troppo vicino e ha impedito al giocatore un movimento (apertura/chiusura) accettabile ed è colpito o sarebbe stato colpito con la racchetta, l'arbitro dovrà assegnare lo *stroke* al giocatore che deve colpire.

2. Se il giocatore che deve colpire ferma il giuoco in seguito ad un leggero contatto fra la racchetta e l'avversario, che sta facendo ogni sforzo per lasciare libero abbastanza spazio per il giocatore, l'arbitro dovrà concedere un *let*. Questo è diverso dall'interferenza minima descritta in G6. Il contatto in questo caso deve essere sufficiente per avere un effetto sul movimento (chiusura/apertura), però senza impedirlo.

3. Se il giocatore che deve colpire ferma il giuoco per timore di colpire l'avversario e l'avversario, anche se vicino, non impedisce al giocatore un ragionevole spazio di movimento (apertura/chiusura), l'arbitro dovrà concedere un *let* come previsto dalla Regola 13.1.2 – timore ragionevole di causare un infortunio. Purché l'avversario non impedisca un'apertura/chiusura ragionevole, un *let* è la decisione più appropriata.

4. Se il giocatore che deve colpire ferma il giuoco per timore di colpire l'avversario e l'avversario ha chiaramente lasciato abbastanza spazio per un'apertura/chiusura ragionevole, l'arbitro non dovrà concedere un *let*, perché il giocatore ha calcolato male la posizione dell'avversario.

DIRETIVA G8 - Come fare reclamo -

Il modo corretto di fare reclamo in casi di interferenza o quelli soggetti alla Regola 13 è di utilizzare le parole "*let please*" (*let* per favore). Per altre avvenimenti non previsti dalla Regola 11 occorre pronunciare "*Appeal please*" (Reclamo per favore).

A volte i giocatori utilizzano altre forme di reclamo, come una mano o una racchetta alzata, soprattutto quando c'è scarsa comunicazione fra i giocatori e l'arbitro. Un arbitro che accetta qualunque forma di reclamo diversa da quella prevista "*let per favore*" o "Reclamo per favore", deve essere convinto che il giocatore vuol veramente fare un reclamo.

DIRETIVA G9 - Tempismo dei reclami -

E' importante il tempismo di un reclamo quando si verifica un'interferenza.

In caso di reclamo riguardante la buona visibilità della palla e spazio sufficiente per colpirla direttamente contro la parete frontale (comunemente noto come "*crossing the flight*" [attraversare la traiettoria]), l'arbitro dovrà considerare la situazione nel momento in cui il giocatore avrebbe potuto colpire la palla.

In caso di interferenza sull'apertura della racchetta, il reclamo deve essere immediato e deve essere fatto prima che il giocatore tenti, in un qualunque modo, di rispondere. Qualsiasi tentativo di colpire la palla, dopo che si è verificata un'interferenza sull'apertura, indica che il giocatore ha accettato l'interferenza, di conseguenza perde il diritto di reclamare.

Il reclamo è giustificato se si verifica un'interferenza durante il movimento eseguito per colpire la palla, che comprende: il movimento verso il basso, il colpo vero e proprio e una ragionevole chiusura della racchetta. L'arbitro dovrà considerare se l'avversario era colpevole di "*invasione*" ("*crowding*") per decidere se concedere un *let* o aggiudicare lo *stroke*.

Se un giocatore fa un reclamo perché non era pronto per ricevere il servizio, l'arbitro dovrà concedere un *let*, tranne se decide che il giocatore ritardava il giuoco più del dovuto. In quest'ultimo caso, l'arbitro potrebbe applicare la Regola 17.

DIRETIVA G10 - Reclamo anticipato -

Se un giocatore fa un reclamo prima che si sappia il risultato della risposta dell'avversario, questo è considerato un reclamo anticipato. Se un giocatore fa un reclamo anticipato e la risposta dell'avversario finisce successivamente *sotto* o *fuori*, l'arbitro dovrà considerare il risultato dello scambio valido e il giocatore vince lo scambio.

Quando l'avversario fa reclamo per un *let* in una situazione d'interferenza prima che il giocatore abbia completato una chiusura accettabile, anche questo è considerato un reclamo anticipato. In questo caso l'avversario non ha nessun diritto a fare reclamo e l'arbitro non dovrà concedere un *let*.

DIRETIVA G11 - Interferenza creata -

Durante tutto il giuoco, l'avversario deve dare al giocatore accesso diretto e non ostacolato per colpire la palla.

Tuttavia, a volte succede che l'avversario non causi nessun'interferenza (cioè l'avversario ha chiaramente dato la via d'accesso diretta necessaria), ma il giocatore ha scelto di seguire una strada indiretta verso la palla, che porta il giocatore stesso verso, o molto vicino alla posizione dell'avversario. Il giocatore, reclama un *let* perché è stato "ostacolato" nel suo percorso verso la palla.

Tuttavia, se non esiste nessun valido motivo per scegliere questa strada indiretta, il giocatore ha effettivamente creato l'interferenza dove altrimenti non ci sarebbe stata e se reclama un *let*, l'arbitro non dovrà concedere un *let*. Non ha nessuna importanza il fatto che avrebbe potuto giocare una risposta valida - per restare in giuoco, il giocatore deve arrivare sulla palla e giocarla.

Questo caso non deve essere confuso con le due situazioni in cui un giocatore, nel tentativo di recuperare da una posizione di svantaggio, non ha accesso diretto sulla palla. Il primo caso si ha quando un giocatore è "spiazzato", crede in altre parole che l'avversario colpisca la palla da una parte e, di conseguenza, inizia a muoversi verso quella parte, ma avendo immaginato male, cambia direzione interferendo con l'avversario. In questa situazione, l'arbitro dovrà concedere un *let* al giocatore su reclamo, se il recupero fatto è sufficiente a dimostrare che avrebbe potuto fare una risposta valida. Infatti, se l'avversario impedisce al giocatore che subentra di giocare un colpo vincente, l'arbitro dovrà assegnare lo *stroke* a quel giocatore.

Il secondo caso si ha quando un giocatore colpisce male la palla, dando così all'avversario una posizione di vantaggio. L'arbitro dovrà concedere un *let* al giocatore solo se l'arbitro ritiene che - se non fosse stato per l'interferenza - il giocatore, seguendo un percorso diretto verso la palla per la risposta successiva, sarebbe riuscito ad arrivare sulla palla e giocarla.

DIRETIVA G12 - Contatto fisico ingiustificato -

Un contatto fisico ingiustificato è sia pregiudizievole per il giuoco, che potenzialmente pericoloso. Nei casi lampanti, l'arbitro dovrà interrompere lo scambio e applicare la penalità prevista. Quando il giocatore spinge via il suo avversario e questo non ha un effetto significativo sull'avversario, l'arbitro non dovrà interrompere lo scambio, ma dovrà dare un avviso a quel giocatore solo dopo la conclusione dello scambio. Quando vi è stato un effetto significativo, l'arbitro dovrà fermare il giuoco e applicare la Regola 17.

DIRETIVA G13 - Rottura della palla -

Quando il ricevitore, senza tentare di rispondere al servizio, fa reclamo che la palla è rotta, l'arbitro normalmente concederà un *let* per quello scambio. Comunque, se l'arbitro considera che la palla si è rotta durante lo scambio precedente, l'arbitro dovrà concedere un *let* per lo scambio precedente. Quanto detto si applica anche quando il servizio non è valido.

DIRETIVA G14 - Perdita di sangue, malore, impedimento fisico o infortunio -

1. Se il giocatore ha un'evidente perdita di sangue, l'arbitro dovrà ordinare al giocatore di lasciare immediatamente il campo. L'arbitro non dovrà permettere una ripresa del giuoco fino a quando la perdita di sangue sia ancora visibile. L'arbitro dovrà permettere un periodo di tempo per riprendersi come descritto nella Regola 16.1. Un giocatore che non riesce a fermare la perdita entro la scadenza del tempo che l'arbitro gli permette, dovrà o concedere un giuoco per avvallarsi di un ulteriore periodo di 90 secondi e poi riprendere il giuoco senza perdita di sangue, o concedere l'incontro.

Se il vestiario del giocatore si è macchiato di sangue dopo un infortunio, il giocatore dovrà cambiare tali indumenti prima di riprendere il giuoco.

Se la perdita di sangue ricomincia dopo che è già stato concesso un periodo tempo per curarsi, l'arbitro non dovrà concedere più tempo, eccetto il caso che il giocatore concede il giuoco in corso per avvalersi dell'intervallo fra giochi per curarsi.

2. Un giocatore colpito da malore o da altro impedimento fisico in campo può scegliere, tranne nei casi di perdita di sangue visibile, di concludere il giuoco in corso, di concedere quel giuoco, oppure di concedere l'incontro.

Un giocatore che non vuole concedere l'incontro, ma gli occorre una pausa per riprendersi, oppure ha bisogno di lasciare il campo, dovrà concedere il *game*. Dopo aver informato l'arbitro, il giocatore dovrà utilizzare l'intervallo di tempo fra i *game* per riprendersi e poi ricominciare il giuoco, o in alternativa concedere l'incontro. Il giocatore può concedere un solo giuoco.

Se un giocatore rimette o rende, in qualsiasi altro modo, le condizioni del campo tali da non permettere la continuazione del giuoco, l'arbitro dovrà assegnare l'incontro all'avversario, indipendentemente dal fatto che il giocatore indisposto sia in grado o no di riprendere il giuoco (Regola 17). La decisione dell'arbitro relativamente alle condizioni del campo è inappellabile.

Se invece vi sono sintomi di stanchezza, infortuni dichiarati, ma non riconosciuti come tali dall'arbitro, oppure vi erano indisposizioni precedenti, l'arbitro non dovrà concedere al giocatore la pausa per riprendersi

(tranne l'arbitro dovrà concedere al giocatore interessato la possibilità di concedere un solo game e beneficiare così dell'intervallo di 90 secondi previsto fra i game e poi riprendere il giuoco). In questa categoria rientrano anche casi come: crampi, sia di natura addominale, sia muscolare, nausea effetti va o imminente, difficoltà respiratorie, compresi i sintomi d'asma.

3. Se un giocatore subisce un infortunio, l'arbitro, dopo aver verificato che l'infortunio è reale, dovrà informare i giocatori delle disposizioni delle Regole, avvisare i giocatori della categoria dell'infortunio e scoprire le intenzioni dei giocatori riguardo alla ripresa del giuoco.

Nel caso in cui un giocatore subisca un infortunio che lui stesso si procura, cioè un infortunio a cui chiaramente non ha partecipato l'avversario come descritto nella Regola 16.3.1.1, l'arbitro dovrà concedere il periodo di tempo previsto dalla Regola 16.3.3.1. Tale infortunio potrebbe essere il risultato di un colpo, specialmente alla figura o la testa, dopo che il giocatore si è scontrato con il pavimento o parete, o un possibile strappo o distorsione che causa la fermata brusca del giocatore. Sarà responsabilità del giocatore infortunato rientrare in campo quando l'arbitro chiama "Time", per poter riprendere il giuoco oppure richiedere, se necessario, un prolungamento della pausa concessagli se la ferita sta ancora sanguinando. Nel caso in cui il giocatore non sia presente alla chiamata di "Time", l'arbitro dovrà assegnare l'incontro all'avversario.

Il giocatore dovrà prendere la decisione di ricominciare il giuoco.. Il compito dell'arbitro sarà quello di decidere se esiste l'infortunio, applicare e controllare gli intervalli di tempo e applicare le disposizioni previste in caso di scadenza del tempo totale concesso per riprendersi.

DIRETIVA G15 - Controllo delle istruzioni al giocatore -

E' permesso dare istruzioni ai giocatori solo durante l'intervallo fra i *game*. Dare istruzioni ad un giocatore non dovrebbe essere inteso come fare brevi commenti d'incoraggiamento fra gli scambi, che chiaramente non hanno effetto sulla continuità del giuoco. L'arbitro dovrà decidere se commenti fatti sono incoraggiamento ammissibile o suggerimento sleale.

L'uso di supporti comunicativi esterni è vietato.

L'arbitro potrebbe penalizzare un giocatore che riceve qualsiasi forma d'istruzione durante il giuoco, penalizzandolo secondo la regola 17.

DIRETIVA G16 - Progressione delle penalità -

Le penalità a disposizione dell'arbitro secondo la regola 17 sono le seguenti:

- un avvertimento/*warning* (chiamato "*conduct warning*")
- un punto/*stroke* (chiamato "*conduct stroke*")
- un giuoco/*game* (chiamato "*conduct game*")
- la partita/*match* (chiamato "*conduct match*")

Le direttive relative all'applicazione delle penalità sono le seguenti.

La prima penalità data dall'arbitro per una particolare infrazione potrà essere di qualsiasi natura, secondo la sua gravità: un avvertimento, un punto, un giuoco o l'incontro. Tuttavia, una successiva penalità per lo stesso tipo d'infrazione per lo stesso giocatore non dovrebbe essere meno severa della precedente. Quindi l'arbitro può dare più di un avvertimento più di un punto per lo stesso tipo d'infrazione, se ritiene che l'infrazione non meriti una penalità più severa.

Quando attribuisce una penalità, l'arbitro dovrebbe usare la seguente terminologia:

avvertimento di condotta (nome del giocatore/squadra) per (infrazione).

Punto di penalità (nome del giocatore/squadra) per (infrazione), punto a (nome dell'avversario/squadra).

Giuoco di penalità (nome del giocatore/squadra) per (infrazione), giuoco a (nome dell'avversario/squadra).

Incontro di penalità (nome del giocatore/squadra) per (infrazione), incontro a (nome dell'avversario/squadra).

Il segnapunti dovrà ripetere solo quella parte della decisione dell'arbitro che interessa il punteggio.

DIRETIVA G17 - Ufficiale di gara unico -

Se non è possibile disporre in un incontro di due ufficiali di gara, l'ufficiale di gara unico fungerà sia da segnapunti sia da arbitro. L'ufficiale di gara chiamerà il giuoco e il punteggio come segnapunti e risponderà ai reclami come arbitro.

Non comporterà nessun problema avere un ufficiale di gara unico per quelle decisioni che sono prese direttamente dall'arbitro, come nei casi di giocatore colpito dalla palla o nel rispondere ai reclami dei giocatori secondo la Regola 12. Interferenza. Tuttavia, ci sono delle limitazioni quando si fa reclamo contro

una decisione presa dal segnapunti. Un segnapunti che fa una chiamata precisa (per esempio “out”) ben difficilmente rivedrà la sua decisione in qualità d’arbitro su reclamo del giocatore. Se il segnapunti omette di fare una chiamata (per esempio un sospetto fallo nel servizio) potrà essere utile fare un reclamo, poiché l’opinione del segnapunti/arbitro sarà “accettato” o “incerto”, in quest’ultimo caso sarà concesso un let.

DIRETIVA G18 - Direttive per il Segnapunti -

I segnapunti dovranno chiamare i servizi e le risposte che non sono valide appena che si verificano usando la chiamata adeguata, fermando così lo scambio.

L’ordine corretto delle chiamate è il seguente:

1. Qualsiasi cosa riguardante il punteggio.
2. Il punteggio (quello del battitore sempre chiamato per primo).
3. Commenti sul punteggio.

Esempi:

“*Not up* (no-non sopra), cambio palla 4-3”.

“*Down* (sotto), 8 pari, *no set, game ball*”.

“*Out* (fuori), 8 pari, *set two*”.

“*Yes let* (sì let), 3-4”.

“*No let*, cambio palla, 5-7”.

“*Stroke* (punto) a Rossi, 8-2, *match ball*”.

“*Foot-fault* (fallo di piede), cambio palla, zero a zero”.

“*Fault* (fallo)” (reclamo del battitore, arbitro incerto). “*Let*, 8-3, *game ball*”.

Introduzione di un incontro:

“Serve Rossi, riceve Verdi, al meglio dei 5 giochi (*game*), zero a zero”.

Fine di un giuoco (*game*):

“9-7 giuoco (*game*) a Rossi. Rossi conduce per un giuoco (*game*) a zero”.

“10-9, giuoco (*game*) a Rossi. Rossi conduce due giochi (*game*) a zero”.

“9-3, giuoco (*game*) a Verdi. Rossi conduce due giochi (*game*) a uno”

9-4, giuoco (*game*) a Verdi. Due giochi (*game*) pari”.

“10-8, partita (*match*) a Rossi, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8.

Inizio del giuoco (*game*) successivo:

“Rossi conduce per un giuoco (*game*) a zero, zero a zero.”

“Due giochi (*game*) pari, zero a zero”.

Dopo aver assegnato una penalità di condotta:

“Punto (*stroke*) a Rossi, 7-2”.

“9-7 giuoco (*game*) a Verdi, due giochi (*game*) pari”.

DIRETIVA G19 - Direttive per gli Arbitri -

Rivolgersi ai giocatori Gli ufficiali dovrebbero usare il nome di famiglia dei giocatori, invece dei nomi di battesimo per evitare di dare l’impressione di essere in confidenza con uno dei due giocatori, che potrebbe essere interpretato come favoritismo dai giocatori o spettatori.

Spiegazioni In seguito a un reclamo di un giocatore, l’arbitro normalmente comunica la sua decisione e il giuoco riprende. Tuttavia, in certi casi, potrebbe essere opportuno spiegare la decisione presa, per chiarire la situazione ai giocatori. Se ritenuto necessario, l’arbitro può comunicare la sua decisione seguita da una spiegazione concisa e obiettiva. I giocatori saranno facilitati nella comprensione se l’arbitro, quando spiega una decisione, utilizzasse la terminologia usata nella relativa regola.

APPENDICE 2

DEFINIZIONI

RECLAMO	La richiesta di un giocatore rivolta all'arbitro di prendere in considerazione una situazione verificatasi all'interno o fuori del campo. In tutte le regole la parola "reclamo" è utilizzata in due contesti diversi: 1. quando il giocatore chiede all'arbitro di concedere un <i>let</i> , o di considerare l'assegnazione di uno <i>stroke</i> . 2. quando un giocatore chiede all'arbitro di considerare la possibilità di variare una decisione del segnapunti;
TENTATIVO	Il movimento della racchetta dalla sua posizione di apertura verso la palla.
LINEA INFERIORE	Il segno orizzontale più basso posto sulla parete frontale, sotto cui è posto il <i>tin</i> , che delimita tutta la larghezza del campo.
BOX DI SERVIZIO.	Un'area quadrata posta in ogni quarto del pavimento, delimitata da un lato della linea di metà campo (<i>short line</i>) parallela alla parete frontale, da una parte della parete laterale e da altre due linee, di campo entro cui il battitore effettua il suo servizio.
GARA	Un torneo di campionato, competizioni fra federazioni o altro incontro competitivo.
CORRETTAMENTE	Quando la palla è colpita dalla racchetta (tenuta in mano), una sola volta e senza contatto prolungato sulla racchetta.
CROWDING INVASIONE	Situazione in cui un avversario si trova troppo vicino al giocatore e non gli permette abbastanza spazio per colpire la palla.
DOWN (sotto)	Espressione usata per indicare che un servizio o una risposta, altrimenti validi, ha colpito il pavimento, prima di raggiungere la parete frontale, o ha colpito la linea inferiore o il <i>tin</i> prima di colpire il pavimento. (<i>Down</i> è anche una chiamata del segnapunti)
GAME (giuoco)	Parte di un incontro che inizia con un servizio e termina quando il punteggio di un giocatore raggiunge nove o dieci punti secondo le regole.
GAME BALL	Situazione di punteggio in cui al battitore occorre un punto per vincere il giuoco (<i>game</i>) in corso. (" <i>Game ball</i> " è anche una chiamata usata dal segnapunti).
LINEA DI META CAMPO	Una linea tracciata sul pavimento, parallela alle pareti laterali, che divide in due parti uguali il campo fra la <i>short line</i> e la parete posteriore, così formando una "T" dove incontra la <i>short line</i> .
HALF TIME	(Metà tempo). Metà del periodo di palleggio. (" <i>Half time</i> " è anche una chiamata usata dall'arbitro).
HAND (periodo di servizio)	Il periodo di tempo intercorso dal momento in cui un giocatore diventa battitore fino a quando diventa ricevitore.
HAND-OUT	(Cambio palla). Situazione in cui avviene il cambio del giocatore che serve. (Termine usato anche dal segnapunti per indicare che vi è stato un cambio di battitore).
INTERVALLO	Un periodo di tempo previsto dalle Regole per un ritardo nel giuoco.

LET	Uno scambio con risultato incerto. Se l'arbitro concede un <i>let</i> , nessuno dei due giocatori vince quello scambio e il battitore dovrà fare il servizio di nuovo dallo stesso <i>box</i> di servizio.
MATCH	(incontro). Una partita completa fra due giocatori, che inizia con il palleggio di riscaldamento e si conclude al termine dello scambio finale.
MATCH BALL	Situazione di giuoco in cui al battitore occorre un punto per vincere l'incontro. ("Match ball" è anche una chiamata usata dal segnapunti).
NOT UP	Espressione usata per indicare che un giocatore non ha colpito la palla secondo le Regole. "Not up" si applica quando o la palla non è colpita <i>correttamente</i> dal giocatore; o la palla rimbalza più di una volta sul pavimento prima di essere colpita dal giocatore; o la palla tocca il giocatore a cui spetta il colpo o qualsiasi cosa da lui indossata o portata, purché non sia la racchetta; o il battitore fa uno o più tentativi di colpire la palla ma fallisce. ("Not up" è anche una chiamata usata dal segnapunti).
UFFICIALI DI GARA	Il segnapunti e l'arbitro.
OUT (fuori)	Espressione usata per indicare che o la palla tocca la linea di fuori campo, oppure una parete sopra la linea di fuoricampo, o il soffitto, o qualsiasi tipo di impianto fissato al soffitto e/o alla parete sopra la linea di fuori campo; oppure la palla è passata attraverso qualsiasi tipo di impianto fissato al soffitto e/o alla parete sopra la linea di fuoricampo; oppure oltre a quanto previsto sopra, nei campi non completamente chiusi, la palla è passata sopra la linea di fuoricampo ed è uscita dal campo senza toccare nessuna parete o, se non vi è la linea di fuori campo, è passata sopra qualsiasi parete ed è uscita dal campo. ("Out" è anche una chiamata usata dal segnapunti).
LINEA DI FUORI CAMPO	La linea continua che serve a delimitare il limite superiore del campo, formata dalla linea di demarcazione della parete frontale, da entrambe le linee delle pareti laterali e dalla linea della parete posteriore. Nota: quando un campo è costruito senza tale linea, cioè le pareti includono solo l'area usata per il giuoco, o senza parte di questa linea (per esempio, una parete posteriore di vetro) e la palla durante il giuoco colpisce parte della superficie superiore orizzontale di tale parete e deviando torna in campo, la palla è fuori. Il segnapunti dovrà prendere la decisione, come normalmente accade ed è soggetta ad un possibile reclamo dal giocatore rivolto all'arbitro.
PUNTO	L'unità del sistema di punteggio. Il segnapunti aggiunge un punto al punteggio del giocatore quando quel giocatore è il battitore e vince o gli è assegnato uno <i>stroke</i> .
QUARTO DI CAMPO	Una metà di quella parte di campo fra <i>short line</i> e la parete posteriore divisa in due parti uguali dalla linea di fondo campo.
SCAMBIO	Un solo servizio, o un servizio e una serie di risposte. Termina quando un giocatore non riesce a dare una risposta valida, un giocatore fa un reclamo, il segnapunti fa una chiamata o l'arbitro ferma il giuoco.
APERTURA DI RACCHETTA ACCETTABILE	L'azione iniziale utilizzata da un giocatore nell'allontanare la racchetta dal suo corpo in preparazione al movimento in avanti della racchetta per colpire la palla. Un'apertura è accettabile quando non è eccessiva. Un'apertura eccessiva si verifica quando il braccio del giocatore è teso e/o la racchetta è aperta con il fusto circa orizzontale. L'arbitro dovrà decidere se un'apertura di racchetta è ragionevole o eccessiva.

CHIUSURA DI RACCHETTA ACCETTABILE	L'azione utilizzata dal giocatore che completa il movimento della racchetta dopo aver colpito la palla. Una chiusura della racchetta è accettabile se non è eccessiva. Una chiusura eccessiva si ha quando il braccio del giocatore è teso e anche la racchetta è tesa con il manico orizzontale - in modo particolare quando questa posizione è mantenuta per più di un istante. Sarà considerata eccessiva anche la chiusura in cui il braccio teso traccia un arco maggiore rispetto alla linea di traiettoria della palla. L'arbitro dovrà decidere se una chiusura di racchetta è ragionevole o eccessiva.
MOVIMENTO ACCETTABILE	Consiste nell'apertura accettabile, il colpire la palla e la chiusura accettabile.
SERVIZIO	L'azione con cui il battitore mette in giuoco la palla per iniziare uno scambio.
LINEA DI SERVIZIO	La linea sulla parete frontale fra la linea inferiore e la linea di fuori, che si estende per tutta la larghezza del campo.
SHAPING	La preparazione della racchetta prima di fare un tentativo
SHORT LINE	Una linea tracciata sul pavimento che attraversa tutta la larghezza del campo.
SPECIFICATO	Le caratteristiche delle palle, delle racchette e dei campi conformi alle specifiche della WSF in vigore.
STRIKER	Il giocatore a cui tocca colpire la palla dopo che questa ha colpito la parete frontale, o colui che sta colpendo la palla, o colui che - fino a quando la risposta non raggiunge la parete frontale - ha appena colpito la palla.
STROKE (colpo)	Un'assegnazione dall'arbitro che risulta nella vincita di uno scambio da un giocatore, così aggiungendo un punto al suo punteggio se batteva o diventando il battitore se riceva.
TIN	La zona sotto la linea inferiore che copre l'intera larghezza del campo, dovrebbe essere costruita con un materiale che produca un rumore distinto quando è colpito dalla palla.
GIRARSI	L'azione del giocatore quando segue la palla e così facendo si gira, o quando il giocatore lascia la palla fare un giro del suo corpo. In entrambe casi, il giocatore colpisce la palla alla destra del suo corpo quando la palla era passata alla sinistra (o vice versa).
GIUDICE DI GARA	La persona che è totalmente responsabile di tutte le questioni riguardanti i punteggi e gli arbitraggi durante l'intero Torneo/Campionato, è responsabile della nomina o della sostituzione degli arbitri e dei segnapunti degli incontri. (Vedi la pubblicazione "Direttive per Arbitri di Torneo" per una descrizione più ampia.)
PALLEGGIO	Il tempo concesso, subito prima dell'inizio di un incontro, con lo scopo di dare la possibilità per i giocatori di prepararsi e di portare la palla in condizione di giuoco.

APPENDICE 3.1

CHIAMATE DEL SEGNAPUNTI

Chiamate fatte dal segnapunti come specificato nella **Regola 19 DOVERI DEL SEGNAPUNTI**

FALLO	Indica che il servizio è fallosi. Vedere regole 4.4.3 and 4.4.4.
FALLO DI PIEDE	Indica che nel servizio si è verificato un fallo di piede. Vedere regola 4.4.1.
NOT UP	Indica che il giocatore non ha colpito la palla secondo le Regole. (Vedere definizione nell'Appendice 2).
DOWN (sotto)	Indica che un servizio o una risposta altrimenti validi ha colpito il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o ha colpito la linea inferiore o il <i>tin</i> . (Vedere definizione nell'Appendice 2).
OUT (fuori)	Indica che un servizio o una risposta altrimenti validi sono terminati fuori del campo. (Vedere definizione nell'Appendice 2).
HAND-OUT	(Cambio palla). Indica che il battitore è diventato il ricevitore, cioè si è avuto un cambio del battitore. (Vedere definizione nell'Appendice 2).
<u>STOP</u>	Per fermare il giuoco come previsto, quando l'arbitro omette di farlo e le altre chiamate non sono pertinenti.

Chiamate fatte dal segnapunti come specificato nella **Regola 2 IL PUNTEGGIO**

4-3	Un esempio di punteggio. Il punteggio del battitore è sempre chiamato per primo, perciò nell'esempio citato il battitore conduce per 4 punti a 3. Se i punti sono uguali la parola usata è "pari" (per esempio "2 pari").
SET ONE	Indica che il giuoco (<i>game</i>) in corso deve essere giocato fino ai nove punti, dopo un punteggio di 8 pari (è chiamato una sola volta in ogni giuoco/ <i>game</i>).
SET TWO	Indica che il giuoco (<i>game</i>) in corso deve essere giocato fino ai dieci punti, dopo un punteggio di 8 pari (è chiamato una sola volta in ogni giuoco/ <i>game</i>).
GAME BALL	Indica, ogni volta che si verifica, che al battitore occorre un punto per vincere il giuoco (<i>game</i>) in corso. Vedere definizioni di "GAME BALL".
MATCH BALL	Indica, ogni volta che si verifica, che al battitore occorre un punto per vincere l'incontro. Vedere definizioni di "MATCH BALL".

Chiamate fatte dal segnapunti come specificato nella **Regola 19 CONTROLLO DI UN INCONTRO** (Ripetere la decisione dell'arbitro).

YES LET / LET	Il ripetere della decisione dell'arbitro che lo scambio deve essere giocato nuovamente (sì <i>let</i>).
STROKE TO (nome del giocatore o squadra)	Il ripetere della decisione dell'arbitro che lo scambio è assegnato al giocatore o squadra (punto a)
NO LET	Il ripetere della decisione dell'arbitro che ha rifiutato una richiesta di <i>Let</i> (niente <i>let</i>).

APPENDICE 3.2

CHIAMATE DELL'ARBITRO

STOP	Per fermare il giuoco.
TIME (tempo)	Indica che un certo periodo di tempo previsto dalle regole è terminato.
HALF TIME	(Metà tempo). Espressione utilizzata per avvisare i giocatori che è trascorso metà del periodo concesso per il palleggio.
YES LET (Sì let)	Quando si concede un <i>let</i> in seguito a una richiesta di <i>let</i> da parte di un giocatore.
NO LET	(Niente <i>let</i>) Quando si rifiuta un <i>let</i> in seguito a una richiesta di <i>let</i> da parte di un giocatore.
STROKE TO (nome del giocatore)	(punto a) Per comunicare che al giocatore o squadra nominata è stato assegnato uno scambio.
QUINDICI SECONDI	Per avvisare il/i giocatore/i che rimangono ancora quindici secondi dell'intervallo di tempo di 90 secondi permesso.
LET	Termine usato per comunicare che si deve ripetere uno scambio nei casi in cui l'espressione "sì <i>let</i> " (<i>yes let</i>) non sia applicabile. Può essere accompagnato da una spiegazione.
CONDUCT WARNING	(avvertimento di condotta) Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione secondo quanto previsto dalla regola 17 e che l'arbitro ha dato un avvertimento.
CONDUCT STROKE	(punto di penalità) Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione secondo quanto previsto dalla regola 17 e che l'arbitro ha assegnato lo <i>stroke</i> all'avversario.
CONDUCT GAME	(giuoco di penalità) Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione secondo quanto previsto dalla regola 17 e che l'arbitro ha assegnato un giuoco (<i>game</i>) all'avversario.
CONDUCT MATCH	(incontro di penalità) Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione secondo quanto previsto dalla regola 17 e che l'arbitro ha assegnato l'incontro all'avversario.

APPENDICE 4.1

Schema di flusso: Sistema di ragionamento per l'arbitro riguardo alla Regola 12

INTERFERENZA

			Decisione	Regola
<u>Vi è stata interferenza?</u>	Ù	NO	NO LET	12.7.1
t SI				
<u>L'interferenza è stata minima?</u>	Ù	<u>SI</u>	<u>NO LET</u>	<u>12.7.1</u>
t <u>NO</u>				
Il giocatore ostacolato poteva raggiungere la palla e dare una risposta valida, e quel giocatore faceva ogni sforzo per farlo?	Ù	NO	NO LET	12.7.2
t SI				
Il giocatore ostacolato è andato oltre il punto di interferenza per poter colpire la palla?	Ù	SI	NO LET	12.7.3
t NO				
Il giocatore ostacolato ha creato l'interferenza nel muoversi verso la palla?	Ù	SI	NO LET	12.7.4
t NO				
L'avversario ha fatto ogni sforzo per evitare l'interferenza?	Ù	NO	STROKE <u>giocatore</u>	al 12.8.1
t SI				
L'interferenza ha <u>impedito</u> un movimento (apertura/chiusura) accettabile <u>del giocatore?</u>	Ù	SI	STROKE <u>giocatore</u>	al 12.8.2
t NO				
Il giocatore ostacolato poteva dare una risposta vincente?	Ù	SI	STROKE <u>giocatore</u>	al 12.8.3
t NO				
Il giocatore ostacolato <u>avrebbe</u> colpito l'avversario con la palla andando direttamente alla parete frontale o, se andando verso una parete laterale sarebbe stata una risposta vincente?	Ù	SI	STROKE <u>giocatore</u>	al 12.8.4
	Ø	NO	SI'LET	12.9

APPENDICE 4.2

Schema di flusso: decisioni dell'arbitro riguardo alla Regola 16 **PERDITA DI SANGUE, MALORE INFORTUNIO O ALTRO IMPEDIMENTO FISICO.**

Avvenimento	Azione dell'arbitro	Tempo per riprendersi	Decisione	Regola
Perdita di sangue	Ferma il giuoco. Concede il tempo per fermare la perdita, medicare la ferita o cambiare vestiario. Fa riprendere il giuoco quando la perdita si ferma.	Alla discrezione dell'arbitro	Stabilire il tempo	16.1
Perdita di sangue si ripresenta	Ferma il giuoco. Assegna il giuoco e concede l'intervallo di 90 secondi fra i giochi.	Nessun tempo	Assegnare il giuoco all'avversario.	16.1.1
	t			
Perdita impossibile da fermare	Se dopo l'intervallo di 90 secondi, la perdita di sangue continua, l'arbitro assegna l'incontro.	Nessun tempo	Assegnare l'incontro all'avversario.	16.1.1
Malore o impedimento fisico	Esigere che il giocatore di continuare, concedere il giuoco, usufruendo dai 90 secondi fra giochi o concedere l'incontro.	Nessuna concessione	Decide il giocatore	16.2
Infortunio	Verificare che l'infortunio sia vero. Decidere la categoria dell'infortunio dichiarando esso ai giocatori.		Decidere la categoria	16.3
Se: Auto-inflitto	Concedere un tempo iniziale per riprendersi.	3 minuti	Concedere il tempo	16.3.3.1
	t			
	Se è necessario ulteriore tempo per riprendersi, assegnare il giuoco in corso all'avversario e concedere l'intervallo di 90 secondi.	90 secondi	Assegnare il giuoco	16.3.3.1
O: Indotto	Concede il tempo per riprendersi.	un'ora	Stabilire il tempo	16.3.3.2
	t			
	Se è necessaria tempo ulteriore, consultare il programma del torneo.	A discrezione dell'arbitro	Stabilire il tempo	16.3.3.2
O: Inflitto dall'avversario	Applicare la Regola 17. Se il giocatore non è in grado di continuare, assegna l'incontro al giocatore infortunato.	Nulla	Regola 17 penalità, assegnare l'incontro	16.3.3.3

APPENDICE 5

PUNTEGGIO ALL'AMERICANA

Il sistema di punteggio standard descritto nella regola 2. Il Punteggio è il sistema di punteggio approvato nello squash per gli incontri di singolo. Se viene usato il punteggio all'americana (*PARS*), il testo seguente sostituisce la Regola 2.

2 - IL PUNTEGGIO -

2.1 Entrambe i giocatori possono segnare punti. Il battitore quando vince un punto, segna un punto e mantiene il servizio; il ricevitore quando vince uno scambio, segna un punto e diventa il battitore.

2.2 Un incontro si dovrà giocare al meglio sui tre o cinque *game* e ogni *game* dovrà essere disputato ai 9 o 15 punti, a scelta degli organizzatori della gara.

Nel caso in cui i *game* siano disputati ai 15 punti, il giocatore che per primo segna quindici punti vince il *game*, eccetto quando il punteggio chiamato è 14 pari, in quel caso il ricevitore dovrà scegliere, prima che il battitore effettui il servizio successivo, di continuare detto *game* fino ai 15 punti (definito "*Set one*") oppure ai 17 punti (definito "*Set three*"). In quest'ultimo caso, il giocatore che segna altri tre punti vince il *game*. Il ricevitore dovrà, in entrambi i casi, indicare chiaramente la sua scelta al segnapunti, all'arbitro e al suo avversario.

Nel caso in cui i *game* siano disputati ai 9 punti, il giocatore che per primo segna nove punti vince il *game*, eccetto quando il punteggio chiamato è 8 pari, nel qual caso il ricevitore dovrà scegliere, prima che il battitore effettui il servizio successivo, di continuare il *game* fino ai 9 punti (definito "*Set one*") oppure agli 11 punti (definito "*Set three*"). In quest'ultimo caso, il giocatore che segna altri tre punti vince il *game*. Il ricevitore dovrà, in entrambi i casi, indicare chiaramente la sua scelta al segnapunti, all'arbitro e al suo avversario.

Il segnapunti dovrà quindi chiamare "*Set one*" oppure "*Set three*", a seconda della decisione, prima che il giuoco riprenda.

Il segnapunti dovrà chiamare "*Game ball*", per indicare che a uno dei giocatori occorre un punto per vincere il *game* in corso; "*Match ball*" per indicare che a uno dei giocatori serve un punto per vincere l'incontro e "*Match ball, game ball*" se al battitore serve un punto per vincere l'incontro e al ricevitore manca un punto per vincere il *game* in corso e "*Game ball, match ball*" se al battitore manca un punto per vincere il *game* in corso e al ricevitore manca un punto per vincere l'incontro.

4 - IL SERVIZIO -

Il diritto a servire o ricevere per la prima volta viene deciso facendo ruotare la racchetta.

Nota: le definizioni di "*game ball*", "*match ball*", "punto" e "colpo" e le relative chiamate del segnapunti vengono modificate conformemente alle disposizioni delle regole 2 e 3 di questa appendice.