



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO SQUASH

REGOLAMENTO PER INCONTRI DI SINGOLO

APPROVATO DAL CONSIGLIO FEDERALE F.I.G.S. DEL 18 SETTEMBRE 2010

INDICE

REGOLAMENTO

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

APPENDICI

Appendice 1- Direttive per l'interpretazione delle regole- Introduzione.....	Pag. 11
G1 Cambio dell'attrezzatura.....	Pag. 11
G2 Perdita di tempo.....	Pag. 11
G3 Oggetti caduti in campo.....	Pag. 11
G4 Giocatore colpito dalla palla (incluso girarsi e tentativo ulteriore).....	Pag. 12
G5 Interferenza sul girarsi o tentativo ulteriore.....	Pag. 12
G6 Fare ogni sforzo e interferenza minima.....	Pag. 12
G7 Interferenza dell'apertura/chiusura e ragionevole timore di colpire l'avversario.....	Pag. 13
G8 Come fare reclamo.....	Pag. 13
G9 Tempestività dei reclami.....	Pag. 13
G10 Reclamo anticipato.....	Pag. 13
G11 Interferenza creata.....	Pag. 14
G12 Contatto fisico significativo e voluto.....	Pag. 14
G13 Palla rotta.....	Pag. 14
G14 Perdita di sangue, malore, impedimento fisico, infortunio.....	Pag. 14
G15 Suggerimenti dagli allenatori.....	Pag. 15
G16 Scala delle penalità.....	Pag. 15
G17 Ufficiale singolo.....	Pag. 16
G18 Direttive per i Segnapunti.....	Pag. 16
G19 Direttive per gli Arbitri.....	Pag. 16
Appendice 2 - Definizioni.....	Pag. 18
Appendice 3.1 Chiamate del Segnapunti.....	Pag. 20
3.2 Chiamate dell'Arbitro.....	Pag. 21
Appendice 4.1 Diagramma di flusso: Schema di ragionamento per l'Arbitro sulla Regola 12	Pag. 22
4.2 Diagramma di flusso: Decisioni dell'arbitro secondo la Regola 16.....	Pag. 23
Appendice 5 - Sistemi di arbitraggio alternativi. Il sistema di arbitraggio a 3.....	Pag. 24

REGOLAMENTO

Premessa

L'uso della parola "dovrà/dovranno" in questo regolamento indica obbligo e mancanza assoluta di qualsiasi alternativa. La parola "deve/devono" 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.

REGOLA 1 - Il Gioco –

Gli incontri di Squash Singolo si disputano 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).

REGOLA 2 - Il Punteggio –

Il sistema di punteggio a 11 senza cambio palla è il sistema di punteggio ufficiale per tutte le categorie agonistiche di squash.

2.1 Entrambi i giocatori possono segnare punto. Se il battitore segna un punto, a lui rimane il servizio; se il ricevitore segna un punto, guadagna il punto e il servizio.

2.2 Un incontro si dovrà giocare al meglio dei 3 o 5 giochi (*games*) a discrezione degli organizzatori del torneo.

2.3 Un gioco viene disputato agli 11 punti. Il giocatore che arriva per primo a 11 punti vince il gioco eccetto quando il punteggio è 10 pari, in quel caso il gioco continua fino a che uno dei due giocatori raggiunga un vantaggio di 2 punti.

2.4 Ogni qualvolta il gioco raggiunge il punteggio di 10 pari, il segna-punti chiamerà "10 pari": il giocatore deve vincere con due punti di scarto".

2.5 Il segna-punti chiamerà "palla del gioco" (*game ball*) per indicare che a uno dei due giocatori manca un punto per vincere il gioco in corso o "palla dell'incontro" (*match ball*) per indicare che a uno dei due giocatori manca 1 punto per aggiudicarsi la vittoria dell'incontro. Questo anche quando al ricevitore manca un punto per vincere il gioco o l'incontro (ad esempio: "10-6, palla del gioco (o dell'incontro)" seguito da "cambio, 7-10, palla del gioco (o dell'incontro)").

REGOLA 3 – Il Palleggio di riscaldamento (*Warm-up*) –(vedere appendice 2 per la definizione)

3.1 Immediatamente prima di iniziare il gioco, dovrà essere concesso ad entrambi i 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 "metà tempo" (*half time*), 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 "tempo" (*time*)

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 la Regola 17

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

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

REGOLA 4 - Il Servizio -

4.1 Il gioco 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 gioco e di ogni gioco successivo, il vincitore del gioco precedente serve per primo.

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

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 una parte del piede a contatto con il pavimento dell'area di servizio senza però che nessuna parte di quel piede tocchi la linea dell'area 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 *correttamente* al primo o ulteriore tentativo, prima che la palla cada sul pavimento, tocchi una parete o qualcosa che indossa il battitore;

4.4.3 Il battitore colpisce la palla direttamente sul muro frontale fra la linea di servizio e di fuori gioco;

4.4.4 Se non viene colpita al volo dall'avversario, il primo rimbalzo della palla avviene sul pavimento dentro il quarto del campo opposto all'area di servizio senza toccarne le due linee che delimitano il quarto di campo;

4.4.5 Il battitore non serve la palla fuori.

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

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

”non valido” (*not up*) per la Regola 4.4.2 (l'Arbitro da la spiegazione della chiamata)

“fallo” (*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 e sopra la linea di fuori gioco

“sotto” (*down*) per la Regola 4.4.3 se la palla colpisce sul o sotto la linea inferiore del tin o sul pavimento

“fallo” (*fault*) per la Regola 4.4.4

“fuori” (*out*) per la Regola 4.4.5

Un servizio in cui la palla abbia colpito contemporaneamente la parete frontale e una delle pareti laterali non è valido e viene chiamato “fallo” (*fault*).

4.6 Il battitore non deve servire fino a quando il segnapunti non ha terminato di chiamare 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 gioco e farà in modo che il battitore aspetti che il segnapunti abbia finito di chiamare il punteggio.

REGOLA 5 - Il Gioco -

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 gioco si ferma per una qualsiasi mancata 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, 6.2, 6.3:

6.1 Il giocatore che risponde rilancia correttamente la palla prima che essa abbia rimbalzato due volte sul pavimento.

6.2 La palla colpisce la parete frontale del campo sopra la linea inferiore, sia direttamente, che utilizzando la/e parete/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.

6.3 La palla non sia fuori o sotto.

REGOLA 7 - Continuità di gioco -

Dopo che è stato effettuato il primo servizio, il gioco dovrà proseguire senza interruzioni, fino a quando è possibile. Tuttavia:

7.1 In qualsiasi momento l'arbitro può sospendere il gioco 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 gioco e anche fra tutti i giochi. I giocatori possono uscire dal campo durante tali intervalli, ma devono essere pronti a riprendere il gioco prima che scadano i novanta secondi.

Su comune accordo dei giocatori il gioco 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 piú 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 "quindici secondi" (*fifteen seconds*) per avvisare i giocatori che devono prepararsi a riprendere il gioco. Al termine di quest'intervallo, l'arbitro dovrà chiamare "tempo" (*time*).

Sarà dovere dei giocatori sistemarsi in una posizione che permetta loro di sentire le chiamate dei "quindici secondi" e del "tempo". Se uno o entrambi i giocatori non sono pronto/i a riprendere il gioco, l'arbitro dovrà applicare la Regola 17.

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

7.6 (G2) Se l'arbitro giudica che un giocatore ha ritardato il gioco, 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 gioco ;

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

7.7.3 Se l'oggetto cade a un giocatore, quest'ultimo perderà lo scambio, a meno 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: se c'è stata interferenza (Regola 12), se la palla abbia toccato la racchetta (Regola 13.1.1), se c'è stata una distrazione (Regola 13.1.3), o l'arbitro applichi una penalità di condotta (Regola 17).

REGOLA 8 - Vincere uno scambio -

Un giocatore vince uno scambio se:

8.1 L'avversario sbaglia il servizio (Regola 4.4) .

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

8.3 (G4) La palla tocca l'avversario (compreso qualunque cosa l'avversario indossi o porti), senza che vi sia interferenza e quando l'avversario si tira la palla addosso, eccetto quanto diversamente stabilito 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 casi.

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

REGOLA 9 – La palla che colpisce l'avversario e il giocatore che ruota su se stesso

9.1 (G4) Se il giocatore colpisce la palla e questa prima di raggiungere la parete frontale colpisce l'avversario (o qualsiasi oggetto che indossa o porta), il gioco si ferma. L'arbitro oltre a 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 la palla 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 la palla 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 la palla 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 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 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 gioco 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 nel 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 del 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 il punto 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 risulta che la 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 gioco 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 prodotto una risposta valida.

REGOLA 11 - Reclami -

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

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

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 trattati come segue (vede anche Regola 20.4)

11.1 Reclami sul servizio

11.1.1 Se il segnapunti chiama "Fallo di piede", "Fallo", "Non valido", "Sotto" o "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 fa 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 gioco e assegnare punto all'avversario. In risposta ad un reclamo l'arbitro dovrà:

11.1.2.1 assegnare il punto al battitore se è certo che il servizio era valido.

- 11.1.2.2 Concedere un *let* se è incerto
- 11.2 Reclami sul gioco diverso dal servizio
- 11.2.1 Se il segnapunti chiama “Doppia”, “Sotto” o “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 il punto al giocatore se la chiamata del segnapunti interrompe una risposta valida dello stesso giocatore;
- 11.2.1.3 assegnare il punto all’avversario se la chiamata interrompe o impedisce una risposta valida da parte dell’avversario.
- 11.2.2 Se il segnapunti sbaglia la chiamata: “Doppia”, “Sotto” o “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 gioco e assegnare il punto all’avversario. In risposta ad un reclamo l’arbitro dovrà:
- 11.2.2.1 assegnare il punto 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”, “Non valido”, “Sotto” o “Fuori” sul servizio e il giocatore fa reclamo, ma successivamente lo stesso servizio risulta chiaramente essere un “fallo”, un “Non valido”, “sotto” o “fuori”, l’arbitro dovrà decidere solo in base all’evento successivo.
- 11.6 Se il segnapunti chiama “Non valido”, “Sotto” o “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 ragionevole movimento di 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 gioco 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 per favore” (*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 gioco 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*” “*Stroke* a (nome del giocatore o della squadra) o “Si *let*” (Vedi diagramma 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 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 dare 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'adeguata 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 dare 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 entrambi 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 giocare una risposta valida.

12.10 L'arbitro dovrà assegnare uno *stroke* all'avversario del giocatore che provoca interferenza con apertura/chiusura eccessiva.

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

12.12 L'arbitro può anche applicare la Regola 17 quando vi è stata interferenza. L'arbitro dovrà, fermando il gioco 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 per favore*" (*Let please*). 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 Durante il gioco la palla colpisce qualunque oggetto che si trovi sul pavimento del campo. (vedi Regola 15.3);

13.1.2 (G7) 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 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 un punto 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 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 Il ricevitore non è pronto e non tenta di rispondere al servizio;

13.2.2 La palla si rompe durante il gioco;

13.2.3 L'arbitro non è in grado di prendere una decisione su un reclamo.

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

13.3 Se il giocatore che deve colpire la palla reclama un *let* secondo la regola 13.1 (punti da 1 a 4), l'arbitro dovrà 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 la palla tenta di colpirla, l'arbitro può comunque concedere un *let* secondo 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 gioco, entrambi i giocatori e l'arbitro possono esaminare la palla. L'arbitro può sostituire la palla con un'altra, a seguito di accordo comune dei giocatori oppure a seguito del reclamo di uno dei due giocatori.

14.2 Se si rompe la palla durante il gioco, 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 gioco, 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 gioco. In questo caso, il reclamo deve essere fatto immediatamente dopo lo scambio.

14.5 Il giocatore che ferma il gioco 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 gioco 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 gioco. Il gioco 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 gioco. Il mancato rispetto di tali regole potrebbe portare discredito al gioco, e la Regola 17 può, in questo caso, 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 del segnapunti o dell'arbitro.

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 per favore" (*Let please*) o "Reclamo per favore" (*Appeal please*) secondo le circostanze del caso. Gestii fatti con le dita 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 gli ulteriori eventuali requisiti dei regolamenti dei tornei (per esempio, i requisiti sul vestiario durante un torneo) insieme a quelli contenuti nel presente Regolamento.

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

16.1 Perdita di sangue: l'arbitro dovrà fermare immediatamente il gioco 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 gioco l'arbitro dovrà assicurarsi che la perdita sia fermata, la ferita coperta e i vestiti macchiati siano cambiati, concedendo un tempo ragionevolmente necessario compatibile alla programmazione del 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 gioco in corso per usufruire dell'intervallo di 90 secondi. Se, dopo i 90 secondi, la perdita non si è fermata, il giocatore dovrà concedere l'incontro. Un giocatore può concedere solo un gioco 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, anche se non vi è 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 gioco senza ritardi;

16.2.2 concedere il gioco 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 in precedenza durante l'incontro devono essere trattati secondo le disposizioni di questa Regola 16.2. Questo comprende crampi di tutti tipi, effettiva o imminente nausea e mancanza di fiato, compresa l'asma. L'arbitro dovrà informare i giocatori della decisione e delle disposizioni 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 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 l'avversario è il solo responsabile per l'infortunio.

16.3.2 Se l'infortunio risulta nella perdita di sangue, si 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 "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 gioco, accettare l'intervallo di 90 secondi e poi riprendere il gioco, o concedere l'incontro. Se il giocatore infortunato non è rientrato in campo quando è chiamato "tempo", 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 compatibilmente al programma di gara. L'arbitro dovrà chiamare "Tempo" alla fine del tempo concesso. Il giocatore infortunato deve, alla fine del periodo di tempo concesso, riprendere il gioco o concedere l'incontro. Se il giocatore infortunato riprende il gioco, 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 gioco.

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 gioco, o di concedere un *game*, accettare l'intervallo di tempo disponibile e poi riprendere il gioco o concedere l'incontro.

16.6 Se un giocatore concede un gioco, dovrà conservare i punti già segnati e, alla conclusione dei 90 secondi dovrà o, riprendere il gioco, 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 gioco, 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 l'accettazione di suggerimenti fuori dall'intervallo. 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 gioco (Regola 7.4), gioco 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. "Richiamo" (*Conduct Warning*).

“Punto di penalità” (*Conduct Stroke*) (punto assegnato all'avversario).

“Gioco di penalità” (*Conduct Game*) (gioco assegnato all'avversario).

“Incontro di penalità” (*Conduct Match*) (incontro assegnato all'avversario).

17.3.1 Se l'arbitro interrompe il gioco per richiamare un giocatore si dovrà concedere un *let*.

17.3.2 Se durante uno scambio, succede un incidente che merita un punto di penalità, l'arbitro dovrà fermare il gioco, 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 episodio avvenuto fra scambi, il risultato dello scambio completato resterà valido e il punto di penalità assegnato andrà aggiunto al punteggio però senza determinare il cambiamento dell'area di servizio.

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

REGOLA 18 - Controllo di un incontro -

18.1 (G17) Un incontro è normalmente controllato da un arbitro assistito da un segnapunti. Tuttavia, nonostante si possa incaricare l'Arbitro di assumere anche la funzione del segnapunti, la WSF consiglia la presenza di due diverse figure 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 gioco, seguito dal punteggio, indicando prima il punteggio del battitore. Il segnapunti dovrà chiamare tutti i servizi e le risposte che non sono valide, con le chiamate riconosciute di “fallo”, “fallo di piede”, “*non valido*”, “sotto”, “fuori”, “cambio palla” e “*stop*” (vedi Appendice 3.1) come appropriato 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 deciso 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 gioco si interrompe, senza che il segnapunti abbia fatto nessuna chiamata, il segnapunti, se non ha visto l'azione o è incerto, dovrà comunicare ciò ai giocatori, e l'arbitro dovrà prendere una decisione riguardo all'azione. Se l'arbitro è anch'egli incerto, dovrà concedere un *let*.

19.6 Il segnapunti dovrà tenere appunti scritti sul punteggio e sul lato corretto per il servizio.

REGOLA 20 (G19) - Doveri degli arbitri -

20.1 L'arbitro dovrà dare il suo giudizio su tutti i reclami, prendere decisioni come 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 il proprio controllo:

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

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 gioco o è offensivo nei confronti dei giocatori, ufficiali o spettatori. L'arbitro dovrà sospendere il gioco 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 sia stato chiamato in modo sbagliato, in questo caso, l'arbitro dovrà chiedere al segnapunti di chiamare il punteggio corretto.

20.4 L'arbitro non dovrà interferire con le chiamate di gioco del segnapunti salvo che, a suo giudizio, il segnapunti non abbia commesso un errore fermando il gioco 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 è responsabile che le condizioni del campo siano soddisfacenti per lo svolgimento del gioco.

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

APPENDICE 1

DIRETTIVE PER L'INTERPRETAZIONE DELLE REGOLE

Il numero della direttiva applicata è indicato nelle regole

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 dalla World Squash Federation e dovrebbero essere lette insieme al regolamento.

DIRETTIVA 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 abbia 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 gioco.

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

DIRETTIVA 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 deve 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 gioco quando è chiamato "Tempo", si avvale di un vantaggio indebito e l'arbitro dovrà applicare la Regola 17.

DIRETTIVA 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 gioco 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 gioco con la parola "stop", oppure i giocatori (o uno di loro) possono fermare il gioco 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 gioco.

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

DIRETTIVA G4 – Giocatore colpito dalla palla compreso l'atto del 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 "Stop", 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 l'uno o l'altro giocatore 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 o 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 12. 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, se 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*. Questa è interferenza minima e comprende le situazioni nelle quali: l'avversario ha attraversato la traiettoria della palla proveniente dalla parete frontale troppo presto ma ha avuto 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.

DIRETTIVA 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 della racchetta) accettabile*". Se il giocatore che deve colpire ferma il gioco perché ritiene che l'avversario non gli permetta questo spazio e reclama, l'arbitro dovrà considerare le seguenti opzioni:

1. Se l'avversario è troppo vicino e ha impedito al giocatore un'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 gioco 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 nella direttiva G6. Il contatto in questo caso deve essere sufficiente per avere un effetto sul movimento di apertura/chiusura, ma insufficiente per impedirlo.
3. Se il giocatore che deve colpire ferma il gioco per timore di colpire l'avversario e l'avversario, anche se vicino, non impedisce al giocatore un ragionevole spazio di apertura/chiusura, l'arbitro dovrà concedere un *let* come previsto dalla Regola 13.1.2 – ragionevole timore 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 gioco 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.

DIRETTIVA 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 per favore*" (*Let please*). Per altri avvenimenti non previsti dalla Regola 11 occorre pronunciare "*Reclamo per favore*" (*Appeal please*).

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.

DIRETTIVA G9 - Tempismo dei reclami -

È 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 "attraversare la traiettoria" (*crossing the flight*), 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 sia 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 abbia ritardato il gioco più del dovuto. In quest'ultimo caso, l'arbitro potrebbe applicare la Regola 17.

DIRETTIVA 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*.

DIRETTIVA G11 - Interferenza creata -

Durante tutto il gioco, 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 gioco, 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 "stato preso in contropiede", 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.

DIRETTIVA G12 - Contatto fisico significativo o voluto -

Un contatto fisico ingiustificato è sia pregiudizievole per il gioco 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 esito 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 esito significativo, l'arbitro dovrà fermare il gioco e applicare la Regola 17.

DIRETTIVA 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.

DIRETTIVA 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 gioco 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 il lasso del tempo che l'arbitro gli permette, dovrà o concedere un gioco per avvalersi di un ulteriore periodo di 90 secondi e poi riprendere il gioco 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 gioco.

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 gioco 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 gioco in corso, di concedere quel gioco, oppure di concedere l'incontro.

Un giocatore che non vuole concedere l'incontro, ma a cui occorre una pausa per riprendersi oppure ha bisogno di lasciare il campo, dovrà concedere il gioco. Dopo aver informato l'arbitro, il giocatore dovrà

utilizzare l'intervallo di tempo fra i giochi per riprendersi e poi ricominciare il gioco o in alternativa concedere l'incontro. Il giocatore può concedere un solo gioco.

Se un giocatore vomita o rende, in qualsiasi altro modo, le condizioni del campo tali da non permettere la continuazione del gioco, l'arbitro dovrà assegnare l'incontro all'avversario, indipendentemente dal fatto che il giocatore indisposto sia in grado o no di riprendere il gioco (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 che l'arbitro dovrà concedere al giocatore interessato la possibilità di concedere un solo gioco e beneficiare così dell'intervallo di 90 secondi previsto fra i giochi e poi riprendere a giocare). In questa categoria rientrano anche casi come: crampi, sia di natura addominale, sia muscolare, nausea effettiva 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 gioco.

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 faccia o alla testa, dopo che il giocatore si è scontrato con il pavimento o la parete, o un possibile strappo o distorsione che causa lo stop immediato del giocatore. Sarà responsabilità del giocatore infortunato rientrare in campo quando l'arbitro chiama "Tempo", per poter riprendere il gioco 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 "Tempo", l'arbitro dovrà assegnare l'incontro all'avversario.

Il giocatore dovrà prendere la decisione di ricominciare il gioco. 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.

DIRETTIVA G15 - Controllo dei suggerimenti al giocatore -

E' permesso dare suggerimenti ai giocatori solo durante l'intervallo fra i giochi. 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 gioco. L'arbitro dovrà decidere se commenti fatti sono incoraggiamento ammissibile o suggerimento sleale.

L'uso di aiuti comunicativi esterni è vietato.

L'arbitro potrebbe penalizzare un giocatore che riceve qualsiasi forma di suggerimento durante il gioco, penalizzandolo applicando la regola 17.

DIRETTIVA G16 - Progressione delle penalità -

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

- un "richiamo" (*conduct warning*)
- un "punto di penalità" (*conduct stroke*)
- un "gioco di penalità" (*conduct game*)
- 1 "incontro di penalità" (*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 richiamo, un punto, un gioco o l'incontro. Tuttavia, una successiva penalità per lo stesso tipo d'infrazione e per lo stesso giocatore non dovrebbe essere meno severa della precedente. Quindi l'arbitro può dare più di un avvertimento o 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 dovrà usare la seguente terminologia:

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

DIRETTIVA 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 gioco e il punteggio come il 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. Tuttavia, ci saranno delle limitazioni quando i reclami coinvolgono le decisioni prese dal segnapunti. Un segnapunti che fa una chiamata precisa (per esempio "fuori") ben difficilmente rivedrà la sua decisione in qualità d'arbitro su reclamo del giocatore. Viceversa se il segnapunti omette di fare una chiamata (per esempio un sospetto fallo nel servizio) potrà essere utile fare un reclamo, poiché l'opinione dell'arbitro potrà essere sia "accettata" o "incerta", in quest'ultimo caso l'arbitro dovrà concedere un *let*.

DIRETTIVA G18 - Direttive per i Segnapunti -

Il segnapunti dovrà chiamare i servizi e le risposte che non sono valide appena che si verifichino usando la chiamata appropriata, 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:

"Non valido", cambio palla 4-3".

"Sotto, 10 pari, il giocatore deve vincere con due punti di scarto".

"Fuori, 10 pari, il giocatore deve vincere con due punti di scarto".

"Sì *let*, 3-4".

"No *let*, cambio palla, 5-7".

"*Stroke* a Rossi, 10-2, palla dell'incontro".

"Fallo di piede, cambio palla, 1-0".

"Fallo" (reclamo del battitore, arbitro incerto). "*Let*, 10-3, palla del gioco".

Introduzione di un incontro:

"Serve Rossi, riceve Verdi, al meglio dei 5 giochi, zero a zero".

Fine di un gioco:

"11-7 gioco a Rossi. Rossi conduce per un gioco a zero".

"12-10, gioco a Rossi. Rossi conduce due giochi a zero".

"11-3, gioco a Verdi. Rossi conduce due giochi a uno"

"11-4, gioco a Verdi. Due giochi pari".

"12-10, partita a Rossi, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10.

Inizio del gioco successivo:

"Rossi conduce per un gioco a zero, zero a zero."

"Rossi conduce per due giochi a uno, Verdi al servizio, zero a zero."

"Due giochi pari, Rossi al servizio, zero a zero".

Dopo aver assegnato una penalità di condotta:

"*stroke*" a Rossi, 7-2".

"11-7 gioco a Verdi, due giochi pari".

DIRETTIVA 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 che, dai giocatori o spettatori, potrebbe essere interpretato come favoritismo.

Spiegazioni In seguito a un reclamo di un giocatore, l'arbitro normalmente comunica la sua decisione e il gioco 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, utilizza la terminologia usata nella relativa regola.

APPENDICE 2 DEFINIZIONI

RECLAMO (<i>Appeal</i>)	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; La maniera corretta per un giocatore di rivolgersi all'arbitro è "Reclamo per favore" o " <i>Let</i> per favore".
TENTATIVO (<i>Attempt</i>)	Il movimento della racchetta dalla sua posizione di apertura verso la palla.
LINEA INFERIORE (<i>Board</i>)	Il segno orizzontale più basso posto sulla parete frontale, sotto cui è posto il <i>tin</i> , che delimita tutta la larghezza del campo.
AREA DI SERVIZIO (<i>Box</i>)	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 (<i>Competition</i>)	Un torneo di campionato, competizioni fra squadre o altro incontro agonistico.
CORRETTAMENTE (<i>Correctly</i>)	Quando la palla è colpita dalla racchetta (tenuta in mano), una sola volta e senza contatto prolungato sulla racchetta.
INVASIONE (<i>Crowding</i>)	Situazione in cui un avversario si trova troppo vicino al giocatore e non gli permette abbastanza spazio per colpire la palla.
SOTTO (<i>Down</i>)	Espressione usata per indicare che un servizio o una risposta, altrimenti validi, hanno colpito il pavimento, prima di raggiungere la parete frontale, o hanno colpito la linea inferiore o il <i>tin</i> prima di colpire il pavimento. (<i>Sotto</i> è anche una chiamata del segnapunti).
GIOCO (<i>Game</i>)	Parte di un incontro che inizia con un servizio e termina quando il punteggio di un giocatore raggiunge undici punti, o se il punteggio raggiunge i 10-pari, quando il giocatore è avanti di due punti.
PALLA DEL GIOCO (<i>Game Ball</i>)	Situazione di punteggio in cui ad un giocatore occorre un punto per vincere il gioco (<i>game</i>) in corso. ("Palla del Gioco" è anche una chiamata usata dal segnapunti).
LINEA DI METÀ CAMPO (<i>Half Court Line</i>)	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 il punto di metà <i>short line</i> .
METÀ TEMPO (<i>Half Time</i>).	Metà del periodo di riscaldamento. ("Metà tempo" è anche una chiamata dell'arbitro)
PERIODO DI SERVIZIO (<i>Hand</i>)	Il periodo di tempo intercorso dal momento in cui un giocatore diventa battitore fino a quando diventa ricevitore.
CAMBIO PALLA (<i>Hand Out</i>)	Situazione in cui avviene il cambio del giocatore che serve ("Cambio palla" è anche una chiamata usata dal segnapunti per indicare che vi è stato un cambio di battitore).

INTERVALLO (<i>Interval</i>)	Un periodo di tempo previsto dalle Regole per un ritardo nel gioco.
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 stessa area di servizio.
INCONTRO (<i>Match</i>)	Una partita completa fra due giocatori, che inizia con il palleggio di riscaldamento e si conclude al termine dello scambio finale.
PALLA DELL'INCONTRO (<i>Match Ball</i>)	Situazione di gioco in cui ad un giocatore occorre un punto per vincere l'incontro ("Match ball" è anche una chiamata usata dal segnapunti).
STOP, NON VALIDA DOPPIA (<i>Not up</i>)	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 (<i>Officials</i>)	Il segnapunti e l'arbitro.
FUORI (<i>Out</i>)	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. ("Fuori" è anche una chiamata usata dal segnapunti).
LINEA DI FUORI CAMPO (<i>Out Line</i>)	La linea continua che serve a delimitare il limite superiore del campo formata dalla linea di demarcazione della parete frontale, da entrambi 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 gioco, o senza parte di questa linea (per esempio, una parete posteriore di vetro) e la palla durante il gioco 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 del giocatore all'arbitro.
PUNTO (<i>Point</i>)	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 (<i>Quarter Court</i>)	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 (<i>rally</i>)	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 gioco.
LANCIO (<i>release</i>)	L'azione del giocatore di lasciar cadere o lanciare la palla dalla mano o dalla racchetta per il servizio.

APERTURA DI RACCHETTA ACCETTABILE (<i>Reasonable backswing</i>)	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 manico quasi orizzontale. L'arbitro dovrà decidere se un'apertura di racchetta è ragionevole o eccessiva.
CHIUSURA DI RACCHETTA ACCETTABILE (<i>Reasonable follow-trough</i>)	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 (<i>Reasonable swing</i>)	Consiste nell'apertura accettabile nel colpire la palla e la chiusura accettabile.
SERVIZIO (<i>service</i>)	L'azione con cui il battitore mette in gioco la palla per iniziare uno scambio.
LINEA DI SERVIZIO (<i>Service line</i>)	La linea sulla parete frontale fra la linea inferiore e la linea di fuori campo che si estende per tutta la larghezza del campo.
PREPARARSI (<i>Shaping</i>)	La preparazione della racchetta prima di fare un colpo.
LINEA DI METÀ CAMPO (<i>Short line</i>)	Una linea tracciata sul pavimento che attraversa tutta la larghezza del campo
STABILITO (<i>Specified</i>)	Le caratteristiche delle palle, delle racchette e dei campi conformi alle specifiche della WSF in vigore.
COLUI CHE COLPISCE (<i>Striker</i>)	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	Un'assegnazione dell'arbitro che risulta nella vincita di uno scambio di un giocatore, che aggiunge un punto al suo punteggio se batte o diventando il battitore se riceve.
TIN	La zona sotto la linea inferiore che copre l'intera larghezza del campo, che dovrebbe essere costruita con un materiale che produca un rumore distinto quando è colpito dalla palla.
GIRARSI, CHE SI GIRA CHE SI È GIRATO (<i>Turning, turns, turned</i>)	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 entrambi i casi, il giocatore colpisce la palla alla destra del suo corpo dopo che la palla è passata alla sinistra (o vice versa).
GIUDICE DI GARA (<i>Tournament/ Championships Referee</i>)	La persona che è responsabile di tutte le questioni riguardanti i punteggi e gli arbitraggi durante l'intero torneo, inclusa la nomina o la sostituzione degli arbitri e dei segnapunti durante gli incontri.
RISCALDAMENTO (<i>Warm up</i>)	Il tempo concesso, subito prima dell'inizio di un incontro, con lo scopo di dare la possibilità ai giocatori di prepararsi e di riscaldare la palla.

APPENDICE 3.1

CHIAMATE DEL SEGNAPUNTI

Le chiamate riconosciute del Segnapunti sono di seguito definite.

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

FALLO (<i>Fault</i>)	Indica che il servizio è falloso. Vedere regole 4.4.3 and 4.4.4.
FALLO DI PIEDE (<i>Foot-Fault</i>)	Indica che nel servizio si è verificato un fallo di piede. Vedere regola 4.4.1.
NON VALIDO (<i>Not up</i>)	Indica che il giocatore non ha colpito la palla secondo le Regole. (Vedere definizione nell'Appendice 2).
SOTTO (<i>Down</i>)	Indica che un servizio o una risposta altrimenti validi hanno colpito il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o hanno colpito la linea inferiore o il <i>tin</i> . (Vedere definizione nell'Appendice 2).
FUORI (<i>Out</i>)	Indica che un servizio o una risposta altrimenti validi sono terminati fuori del campo. (Vedere definizione nell'Appendice 2).
CAMBIO PALLA (<i>Hand out</i>)	Indica che il battitore è diventato il ricevitore, cioè si è avuto un cambio del battitore. (Vedere definizione nell'Appendice 2).
STOP	Per fermare il gioco 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").
10-PARI	Un giocatore deve vincere con due punti di scarto; indica come ci si aggiudica un gioco dopo che il punteggio ha raggiunto i 10-pari.
PALLA DEL GIOCO (<i>Game ball</i>)	Indica, ogni volta che si verifica, che ad un giocatore occorre un punto per vincere il gioco in corso. Vedere definizioni di "PALLA DEL GIOCO".
PALLA DELL'INCONTRO (<i>Match ball</i>)	Indica, ogni volta che si verifica, che ad un giocatore occorre un punto per vincere l'incontro. Vedere definizioni di "PALLA DELL'INCONTRO".

Chiamate fatte dal segnapunti come specificato nella **Regola 19 DOVERI DEL SEGNAPUNTI**.
(Ripetere la decisione dell'arbitro).

SI LET/LET	Il ripetere la decisione dell'arbitro che lo scambio deve essere giocato nuovamente (sì <i>let</i>).
STROKE A (nome del giocatore o squadra)	Il ripetere la decisione dell'arbitro che lo scambio è assegnato al giocatore o alla squadra.
NO LET	Il ripetere la decisione dell'arbitro che ha rifiutato una richiesta di <i>Let</i> .

APPENDICE 3.2

CHIAMATE DELL'ARBITRO

STOP	Per fermare il gioco.
TEMPO (Time)	Indica che un certo periodo di tempo previsto dalle regole è terminato.
METÀ TEMPO (Half Time)	Espressione utilizzata per avvisare i giocatori che è trascorso metà del periodo concesso per il riscaldamento.
SI LET (Yes let)	Quando si concede un <i>let</i> in seguito a una richiesta di <i>let</i> da parte di un giocatore.
NO LET (No let)	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)	Per comunicare che al giocatore o alla squadra nominata è stato assegnato lo <i>stroke</i> .
QUINDICI SECONDI (Fifteen seconds)	Per avvisare il/i giocatore/i che rimangono ancora quindici dei novanta secondi di tempo permessi per l'intervallo.
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.
RICHIAMO (Conduct Warning)	Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione secondo la Regola 17 e che l'arbitro lo ha richiamato.
PUNTO DI PENALITÀ (Conduct stroke)	Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione secondo quanto previsto dalla Regola 17 e che l'arbitro ha assegnato uno <i>stroke</i> all'avversario.
GIOCO DI PENALITÀ (Conduct Game)	Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione secondo quanto previsto dalla regola 17 e che l'arbitro ha assegnato un gioco all'avversario.
INCONTRO DI PENALITÀ (Conduct Match)	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

Diagramma di flusso: schema di ragionamento per l'arbitro sulla Regola 12

INTERFERENZA

			Decisione	Regola
Vi è stata interferenza?		NO	NO LET	12.7.1
SI				
L'interferenza è stata minima?		SI	NO LET	12.7.1
NO				
Il giocatore ostacolato poteva raggiungere la palla e dare una risposta valida, e quel giocatore faceva ogni sforzo per farlo?		NO	NO LET	12.7.2
SI				
Il giocatore ostacolato è andato oltre il punto di interferenza per colpire la palla?		SI	NO LET	12.7.3
NO				
Il giocatore ostacolato ha creato l'interferenza nel muoversi verso la palla?		SI	NO LET	12.7.4
NO				
L'avversario ha fatto ogni sforzo per evitare l'interferenza?		NO	STROKE giocatore	al 12.8.1
SI				
L'interferenza ha impedito un movimento (apertura/chiusura) accettabile del giocatore?	^	SI	STROKE giocatore	al 12.8.2
NO				
Il giocatore ostacolato poteva dare una risposta vincente?	^	SI	STROKE giocatore	al 12.8.3
NO				
Il giocatore ostacolato avrebbe colpito l'avversario con la palla andando direttamente alla parete frontale o, se andando verso una parete laterale sarebbe stata una risposta vincente?	^	SI	STROKE giocatore	al 12.8.4
	┘	NO	SI LET	12.9

APPENDICE 4.2

Diagramma di flusso : decisioni dell'arbitro per la 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 gioco. Concede il tempo per fermare la perdita, medicare la ferita o cambiare vestiario. Fa riprendere il gioco quando la perdita si ferma.	A discrezione dell'arbitro	Stabilire il tempo	16.1
Perdita di sangue si ripresenta	Ferma il gioco. Assegna il gioco e concede l'intervallo di 90 secondi fra i giochi.	Nessuno	Assegnare il gioco all'avversario.	16.1.1
Perdita impossibile da fermare	Se dopo l'intervallo di 90 secondi, la perdita di sangue continua, l'arbitro assegna l'incontro.	Nessuno	Assegnare l'incontro all'avversario.	16.1.1
Malore o impedimento fisico	Chiede al giocatore di continuare, concede il gioco usufruendo dei 90 secondi fra giochi o concede l'incontro.	Nessuno direttamente	Decide il giocatore	16.2
Infortunio	Verifica che l'infortunio sia reale. Decide la categoria dell'infortunio dichiarandolo ai giocatori.		Decidere la categoria	16.3
Se: Auto-inflitto	Concede inizialmente tempo per riprendersi.	3 minuti	Concedere il tempo	16.3.3.1
	Se è necessario ulteriore tempo per riprendersi, assegna il gioco in corso all'avversario e concede l'intervallo di 90 secondi.	90 secondi	Assegnare il gioco	16.3.3.1
O: Indotto	Concede tempo per riprendersi.	Un'ora	Stabilire il tempo	16.3.3.2
	τ			
	Se è necessario ulteriore tempo, consulta il programma del torneo.	A discrezione dell'arbitro	Stabilire il tempo	16.3.3.2
O: Inflitto dall'avversario	Applica la Regola 17. Se il giocatore non è in grado di continuare, assegna l'incontro al giocatore infortunato.	Nessuno	Regola 17, assegnare l'incontro	16.3.3.3

APPENDICE 5

SISTEMI DI ARBITRAGGIO ALTERNATIVI IL SISTEMA DI ARBITRAGGIO A 3

Il sistema di arbitraggio a 3 è usato dagli inizi del 2007, inizialmente come prova e più di recente come norma in molti eventi. È, attualmente, obbligatorio usarlo in molti eventi PSA e WISPA, così come ai Campionati Mondiali a Squadre WSF, sia maschili che femminili.

1.1 Linee Guida per l'uso del Sistema di Arbitraggio a 3

- Il sistema di Arbitraggio a 3 usa un Arbitro Centrale e due Arbitri Laterali. È necessario per la buona riuscita del sistema che i 3 Arbitri possiedano un livello abbastanza simile.
- L'Arbitro Centrale (AC), che è anche il Segnapunti, controlla la partita.
- Dove possibile, i due Arbitri Laterali (AL) dovrebbero essere seduti dietro la parete posteriore in linea con la linea interna che delimita l'area del servizio in ogni lato, preferibilmente uno o due gradini sotto l' AC. Uno degli AL segnerà i punti come controllo.
- Gli arbitri laterali (AL) prendono decisioni alla fine degli scambi, non durante, esclusivamente sulle seguenti questioni:
 - Quando un giocatore richiede un *Let*
 - Quando un giocatore si appella contro una chiamata (o non chiamata) Sotto, Doppia, Fuori o Fallo dall' Arbitro Centrale.
- Ogni appello deve essere deciso da tutti e 3 gli Arbitri, simultaneamente e indipendentemente. Tutti e tre lo devono segnalare e non devono guardarsi prima di farlo.
- La decisione dei tre Arbitri è annunciata dall'AC senza rivelare le decisioni individuali o se sia stata una decisione presa all' unanimità o a maggioranza.
- (Nota: nell'improbabile evento di tre differenti decisioni: *Let*, non *Let*, *Stroke*), la decisione finale sarà, si *LET*)
- L'AC decide, da solo, se tutte le altre questioni: tempi, condotta del giocatore, infortunio, condizioni del campo etc, contro nessuna delle quali il giocatore si può appellare.
- I giocatori non possono rivolgersi agli Arbitri Laterali, solo all'Arbitro Centrale. Il dialogo deve essere ridotto al minimo, e le decisioni non devono essere dibattute.
- Se è utilizzato un dispositivo elettronico, gli Arbitri decidono attraverso la loro console e l'AC annuncia il risultato.
- Quando un sistema elettronico di arbitraggio non è disponibile, viene caldeggiato l'uso dei cartellini, per evitare che i giocatori possano vedere le decisioni individuali dei tre arbitri.
- Se sono richiesti segnali a mano, devono essere usati i seguenti:
 - *Let* = pollice e indice a formare una "L"
 - *Stroke* = pugno chiuso
 - Non *let* = mano tenuta distesa, palmo rivolto verso il basso
 - Palla sotto/Doppia/Fuori = pollice in basso
 - Sopra/Dentro = pollice in alto