



**COMITATO OLIMPICO NAZIONALE ITALIANO**  
**DELIBERAZIONE DELLA GIUNTA NAZIONALE**

N. 55

del 26 FEB. 2019

**Oggetto:** Federazione Italiana Giuoco Squash: approvazione, ai fini sportivi, del Regolamento delle Classifiche Nazionali, ai sensi dell'art. 7, comma 5 lett. I), dello Statuto del C.O.N.I..

Esecuzione:

D2

Conoscenza:

Consegnata II: \_\_\_\_\_

**LA GIUNTA NAZIONALE**

**VISTO** il Decreto Legislativo 23 luglio 1999, n. 242 e successive modifiche e integrazioni

**VISTO** lo Statuto del C.O.N.I.;

**VISTO** lo Statuto ed il Regolamento Organico della Federazione Italiana Giuoco Squash;

Deliberazione n. 55  
Riunione del 26 FEB. 2019

**VISTA** la nota prot. n. 6 del 15 gennaio 2019 con la quale la predetta Federazione ha trasmesso, per la prescritta approvazione ai fini sportivi, il testo del Regolamento delle Classifiche Nazionali, deliberato dal Consiglio Federale con provvedimento del 1° dicembre 2018;

**VISTA** l'allegata relazione che costituisce parte integrante della presente deliberazione;

**RILEVATO** che il testo del predetto Regolamento risulta conforme al Decreto Legislativo 23 luglio 1999, n. 242 e successive modifiche e integrazioni, allo Statuto del CONI, allo Statuto Federale, al Regolamento Organico ed alla vigente legislazione in materia sportiva;

### DELIBERA

l'approvazione, ai fini sportivi, ai sensi dell'art. 7, comma 5 lett. l), dello Statuto del C.O.N.I., del Regolamento delle Classifiche Nazionali della Federazione Italiana Giuoco Squash, deliberato dal Consiglio Federale con provvedimento del 1° dicembre 2018.  
Il testo della normativa in esame viene allegato al presente provvedimento quale sua imprescindibile parte integrante.

**IL SEGRETARIO**  
F.to Carlo Mornati

**IL PRESIDENTE**  
F.to Giovanni Malagò  
F.to Giovanni Malagò

**VISTO:** se ne propone l'adozione attestandone la conformità agli atti, la regolare istruttoria e la compatibilità con la vigente normativa.

**Il Responsabile**  
Dot. Antonello de Tullio





Allegato n.....1.....  
Deliberazione n.....55.....  
Riunione del.....26 FEB. 2019.....

ATTIVITA' PER LA SEGRETERIA GENERALE  
STATUTI E REGOLAMENTI

Roma, **21 FEB. 2019**

### RELAZIONE PER LA GIUNTA NAZIONALE

**Oggetto: Federazione Italiana Giuoco Squash: approvazione ai fini sportivi del Regolamento delle Classifiche Nazionali ai sensi dell'art. 7 comma 5 lett. l) dello Statuto del CONI.**

La Federazione Italiana Giuoco Squash, con nota prot. n. 6 del 15 gennaio 2019 ha trasmesso, per la prescritta approvazione ai fini sportivi, il testo del Regolamento delle Classifiche Nazionali, deliberato dal Consiglio Federale con provvedimento del 1° dicembre 2018.

La normativa in oggetto risulta conforme al Decreto Legislativo 23 luglio 1999, n. 242 e successive modifiche e integrazioni, allo Statuto del CONI, allo Statuto Federale, al Regolamento Organico ed alla vigente legislazione in materia sportiva.

La presente relazione è stata predisposta in coscienza professionale sulla base degli elementi noti, in esecuzione dell'attività di supporto al Segretario Generale del CONI, in base all'annuale contratto di servizi tra CONI e CONI Servizi S.p.A., nonché in attuazione della specifica delega rilasciata in tal senso al sottoscritto responsabile di Statuti e Regolamenti dall'amministratore delegato di CONI Servizi S.p.A..

**IL SEGRETARIO**  
F.to Carlo Mornati

Il Responsabile  
Dott. *Antonio de Tullio*

92



Comitato Olimpico  
Nazionale Italiano  
Alessandro Cherubini

Allegato n.....<sup>2</sup>.....  
Deliberazione n.....<sup>55</sup>.....  
Riunione del.....<sup>26 FEB. 2019</sup>.....



# Regolamento delle Classifiche Nazionali

Approvato dal Consiglio Federale del 1 Dicembre 2018

## TITOLO I° - GENERALITÀ

### Art. 1 - Ambito di validità

1. Il presente Regolamento si applica a tutte le gare (individuali, a squadre, femminili e maschili) di qualsiasi tipo e categoria, a carattere nazionale, interregionale, regionale e provinciale, approvate dalla Figs o dai propri Organi periferici.
2. Tutte le gare, di cui al precedente punto, sono valide ai fini dell'inclusione dei giocatori nelle Classifiche Nazionali.
3. Nelle classifiche Nazionali sono inclusi le giocatrici ed i giocatori agonisti di categoria Elite, Eccellenza e di 1a Categoria.
4. Responsabile della gestione delle classifiche Nazionali è la Commissione Tecnica Federale.
5. Le classifiche Nazionali sono la base per determinare le teste di serie in tutti i tornei di cui ai precedenti punti.

## TITOLO II° - CLASSIFICAZIONE DEI GIOCATORI

### Art. 2 - Nuovi giocatori

1. La Commissione Tecnica Federale, provvede, assunte le dovute e più complete informazioni sulla storia agonistica dell'interessato, alla classificazione delle nuove giocatrici e dei nuovi giocatori sulla base del loro valore tecnico.
2. Le giocatrici ed i giocatori di 1a Categoria sono inseriti in classifica con un punteggio base di 0 punti.

### Art. 3 - Riclassificazione dei giocatori

1. La Commissione Tecnica Federale può rideterminare, alla luce dei risultati agonistici ottenuti, l'iniziale classificazione di giocatrici e di giocatori. Contro tali decisioni la Società di appartenenza del giocatore interessato dal provvedimento, può opporre ricorso al Consiglio Federale.
2. Il ricorso, scritto e motivato, è presentabile entro 48 ore dal ricevimento del provvedimento contestato e sul medesimo il Consiglio Federale si pronuncia nella sua prima riunione utile.

### Art. 4 - Passaggi di categoria

1. Il passaggio di categoria è determinato, fatto salvo quanto previsto dal precedente Art.3, dal punteggio individuale conseguito a fine stagione ed in base alla seguente tabella:

CAT. FEMMINILE	Limite minimo per salire di categoria	Limite minimo per scendere di categoria
Elite	—	350
1a Categoria	400	—
CAT. MASCHILE	Limite minimo per salire di categoria	Limite minimo per scendere di categoria
Elite	—	1350
Eccellenza	1400	300
1a Categoria	400	—

2. Le giocatrici ed i giocatori che, nel corso della stagione agonistica, ottengono il punteggio minimo per salire di categoria, saranno collocati, a fine stagione, nella loro nuova categoria.
3. Le giocatrici ed i giocatori di 1a Categoria, che acquisiscono, in corso di o a fine stagione, un punteggio inferiore a 0 punti, vengono riclassificati a 0 punti.

**Art. 5 - Principi per la valutazione**

Le giocatrici ed i giocatori sono valutati:

1. Attribuendo a ciascuno il punteggio individuale risultante dall'ultima Classifica Operativa Nazionale Figs.
2. Attribuendo, a chi non è incluso nell'ultima Classifica Operativa Nazionale Figs, il punteggio individuale risultante dalle ultime classifiche Psa, femminile e maschile, in base ai seguenti criteri:

Classifica Psa Femm.	dal n° 1 al n° 25	Classifica Femminile Figs	Punti	2150
Classifica Psa Femm.	dal n° 26 al n° 50	Classifica Femminile Figs	Punti	2050
Classifica Psa Femm.	dal n° 51 al n° 75	Classifica Femminile Figs	Punti	1950
Classifica Psa Femm.	dal n° 76 al n° 100	Classifica Femminile Figs	Punti	1850
Classifica Psa Femm.	dal n° 101 al n° 125	Classifica Femminile Figs	Punti	1750
Classifica Psa Femm.	dal n° 126 al n° 150	Classifica Femminile Figs	Punti	1650
Classifica Psa Femm.	dal n° 151 al n° 175	Classifica Femminile Figs	Punti	1550
Classifica Psa Femm.	dal n° 176 al n° 200	Classifica Femminile Figs	Punti	1450

Conseguentemente le giocatrici presenti nella classifica Psa, sono incluse nella Classifica Operativa Nazionale Figs:

- con punti 2150 se dalla 1a alla 25a posizione;
- con punti 2050 se dalla 26a alla 50a;
- con punti 1950 se dalla 51a alla 75a;
- con punti 1850 se dalla 76a alla 100a;
- con punti 1750 se dalla 101a alla 125a;
- con punti 1650 se dalla 126a alla 150a;
- con punti 1550 se dalla 151a alla 175a;
- con punti 1450 se dalla 176a alla 200a;
- si fa riferimento alla posizione personale nell'ultima Classifica Nazionale del Paese di residenza se la giocatrice è oltre la 200a posizione Psa;

Classifica Psa Masc.	dal n° 1 al n° 25	Classifica Maschile Figs	Punti	4100
Classifica Psa Masc.	dal n° 26 al n° 50	Classifica Maschile Figs	Punti	3950
Classifica Psa Masc.	dal n° 51 al n° 75	Classifica Maschile Figs	Punti	3800
Classifica Psa Masc.	dal n° 76 al n° 100	Classifica Maschile Figs	Punti	3650
Classifica Psa Masc.	dal n° 101 al n° 125	Classifica Maschile Figs	Punti	3500
Classifica Psa Masc.	dal n° 126 al n° 150	Classifica Maschile Figs	Punti	3350
Classifica Psa Masc.	dal n° 151 al n° 175	Classifica Maschile Figs	Punti	3200
Classifica Psa Masc.	dal n° 176 al n° 200	Classifica Maschile Figs	Punti	3050



Conseguentemente i giocatori presenti nella classifica Psa maschile, sono inclusi nella Classifica Operativa Nazionale Figs:

- con punti 4100 se dalla 1a alla 25a posizione;
  - con punti 3950 se dalla 26a alla 50a;
  - con punti 3800 se dalla 51a alla 75a;
  - con punti 3650 se dalla 76a alla 100a;
  - con punti 3500 se dalla 101a alla 125a;
  - con punti 3350 se dalla 126a alla 150a;
  - con punti 3200 se dalla 151a alla 175a;
  - con punti 3050 se dalla 176a alla 200a;
  - si fa riferimento alla posizione personale nell'ultima Classifica Nazionale del Paese di residenza se il giocatore è oltre la 200a posizione Psa.
3. In qualsiasi altro caso si procede con l'attribuzione di un punteggio facente riferimento alla storia agonistica nazionale ed internazionale dell'interessata/o, in particolare a quella degli ultimi tre anni.
  4. Dopo ogni gara i risultati (e con essi i punteggi di classifica) sono attribuiti in rigoroso ordine cronologico; la classificazione individuale cambia dopo ogni incontro disputato.
  5. Per le vincitrici ed i vincitori degli incontri c'è un guadagno di punti, per le perdenti ed i perdenti c'è una perdita di punti. La perdente ed il perdente perdono meno punti di quelli che guadagnano la vincente ed il vincente.
  6. Una giocatrice ed un giocatore guadagnano o perdono punti in classifica, in base ai risultati conseguiti in ogni incontro disputato, secondo la seguente tabella:

DIFFERENZA		PUNTI SE VINCENTE			PUNTI SE PERDENTE		
DA	A	3/0	3/1	3/2	3/0	3/1	3/2
+ oltre	301	0	0	0	- 54	- 49	- 43
+ 300	251	1	1	1	- 54	- 49	- 43
+ 250	201	3	3	2	- 51	- 46	- 41
+ 200	151	7	6	6	- 46	- 41	- 37
+ 150	101	13	12	10	- 41	- 37	- 33
+ 100	51	21	19	17	- 35	- 32	- 28
+ 50	1	28	25	22	- 28	- 23	- 22
0	0	30	27	24	- 27	- 24	- 22
- 1	50	37	33	30	- 19	- 17	- 15
- 51	100	45	41	36	- 13	- 12	- 10
- 101	150	51	46	41	- 7	- 6	- 6
- 151	200	55	50	44	- 3	- 3	- 2
- 201	250	58	52	46	- 1	- 1	- 1
- 251	300	60	54	48	0	0	0

92

*S*

7. Oltre ai punti guadagnati, così come previsto al precedente punto 6, alle giocatrici ed ai giocatori, partecipanti ai Campionati Italiani e Regionali Individuali, nonché al Campionato Italiano Individuale di 1a Categoria, sono assegnati i seguenti bonus di punti aggiuntivi:
  - ⇒ Campionati Italiani Individuali Assoluti: dal 1° all'8° posto 30 punti; dal 9° al 16° posto, 15 punti;
  - ⇒ Campionato Italiano Individuale di cat. Eccellenza: dal 1° all'8° posto 30 punti; dal 9° al 16° posto, 15 punti; dal 17° all'ultimo posto, 5 punti;
  - ⇒ Campionati Regionali Individuali Assoluti: dal 1° al 16° posto, 8 punti per ogni turno di gioco superato; dal 17° al 32° posto, 4 punti complessivi;
  - ⇒ Campionato Italiano Individuale di 1a Categoria, femminile e maschile: dal 1° all'8° posto, 30 punti; dal 9° al 16° posto, 15 punti; dal 17° all'ultimo posto 5 punti.
8. Oltre ai punti guadagnati, così come previsto al precedente punto 6, alle giocatrici ed ai giocatori, partecipanti ai tornei del circuito "Città d'Italia", verrà attribuito un bonus di partecipazione di 10 punti.
9. Nel corso di una gara o di una competizione federale negli incontri disputati per piazzamenti 3°/4° - 5°/6° - 7°/8° posto è assegnato punteggio di classifica solo al giocatore vincente.

### TITOLO III° - GESTIONE DELLE CLASSIFICHE

#### Art. 6 - Teste di serie

Ai fini della compilazione dei tabelloni di gara, le teste di serie sono determinate dal posizionamento individuale nella Classifica Operativa Nazionale, comprendente anche i giocatori inattivi.

#### Art. 7 - Inattività dei giocatori

1. Una giocatrice ed un giocatore, ad esclusione di quelli di 1a Categoria e Veterani, sono dichiarati inattivi, dalla Commissione Tecnica Federale, se:
  - ⇒ alla fine del mese di febbraio di ogni anno (periodo settembre - febbraio), non hanno disputato una gara valida per la Classifica Operativa Nazionale;
  - ⇒ alla fine del mese di agosto di ogni anno (periodo settembre - agosto), non hanno disputato due gare valide per la Classifica Operativa Nazionale;
  - ⇒ nel caso in cui l'inattività agonistica di un tesserato Figs sia causata da una residenza/domicilio, continuativi, all'estero, e si sia, contemporaneamente e senza ombra di dubbio, appurato che lo stesso pratica squash, nel luogo in cui vive, con continuità, egli non è soggetto alle limitazioni agonistiche imposte dall'inattività stessa, così come stabilito nei regolamenti federali in vigore.
2. Una giocatrice ed un giocatore, appartenenti alla 1a Categoria ed a quella dei Veterani sono dichiarati inattivi, dalla Commissione Tecnica Federale, se alla fine del mese di agosto di ogni anno (periodo settembre - agosto), non hanno disputato una gara valida per la Classifica Operativa Nazionale.

3. Nel caso in cui una giocatrice od un giocatore non gareggino nella misura minima indicata ai precedenti punti 1 e 2, la Commissione Tecnica Federale, ove ciò dipenda da situazioni oggettive non imputabili a scelte od a volontà del soggetto interessato, evita di sancire la condizione individuale di inattività. Ai fini di stabilire, senza ombra di dubbio, la veridicità delle giustificazioni addotte, la Commissione Tecnica Federale può chiedere, all'interessata (o) la presentazione di dichiarazioni o di certificazioni a sostegno dell'involontarietà dell'assenza dalle competizioni.
4. La Commissione Tecnica Federale, assunte adeguate ed esaustive informazioni, può declassificare giocatori, inattivi da due anni ed un giorno, per i quali sia accertato che il valore di gioco non corrisponde più a quello della categoria già attribuitagli.

**Art. 8 - Elaborazione e pubblicazione delle classifiche -**

1. L'iniziale Classifica Operativa Nazionale, suddivisa tra femmine e maschi, è fatta all'inizio di ogni stagione agonistica, non oltre i primi 15 gg. di settembre; essa comprende tutte le giocatrici e tutti i giocatori attivi ed in ordine decrescente di punteggio.
2. La Classifica Operativa Nazionale comprende giocatori stranieri purchè tesserati Figs.
3. La Classifica Operativa Nazionale è aggiornata, settimanalmente, con gli incontri disputati sino alla domenica precedente; una volta pubblicata sul sito ufficiale Figs è utilizzata per la compilazione dei tabelloni delle gare.
4. Oltre alla Classifica Operativa Nazionale, con estrapolazione dalla stessa sono compilate e pubblicate le classifiche:
  - ⇒ Operativa di categoria Elite, femminile e maschile;
  - ⇒ Operativa di categoria Eccellenza;
  - ⇒ Operativa di categoria Juniores - Allievi - Giovanissimi, femminili e maschili;
  - ⇒ Operativa di 1a Categoria, femminile e maschile.
5. Oltre a quelle di cui al punto precedente sono compilate e pubblicate le classifiche:
  - ⇒ Tricolore Città d'Italia, femminile e maschile;
  - ⇒ Tricolore Giovanile (Juniores - Allievi - Giovanissimi), femminili e maschili.
6. Le classifiche, di cui al precedente punto 5, sono generate attribuendo ad ogni giocatrice ed a ogni giocatore un bonus di 5 punti per ogni loro partecipazione ad un torneo del circuito "Città d'Italia" e di 5 punti per ogni incontro da loro vinto nel tabellone principale del torneo stesso.

**Art. 9 - Trasmissione dei risultati delle gare**

1. Per avere effetti sulla Classifica Operativa Nazionale i risultati delle gare federali debbono pervenire alla Commissione Tecnica Federale entro le ore 24 successive alla conclusione della gara stessa. I risultati che pervengono oltre tale termine non sono presi in considerazione.
2. I risultati delle gare federali vanno trasmessi, alla segreteria Figs, tramite la modulistica allo scopo predisposta dalla Commissione Tecnica Federale. I risultati che pervengono in modo diverso non sono presi in considerazione.
3. L'incontro al quale partecipa un giocatore non tesserato Figs non è valido.

## TITOLO IV° - RITIRI

### **Art. 10 - Ritiro dalla gara**

1. Nel caso in cui un giocatore, iscritto ad un torneo ed incluso nel tabellone di gara, non si presenti ad un suo incontro, il Giudice di Gara decreta la sua sconfitta per 0 a 3 e la conseguente perdita di punti nella Classifica Operativa Nazionale, senza che al vincente siano attribuiti punti validi per la medesima Classifica.
2. Nel caso in cui due giocatori, iscritti ad un torneo ed inclusi nel tabellone di gara, non si presentino ad un loro incontro, subiscono, entrambi, una penalità di 30 punti nella Classifica Operativa Nazionale.
3. Nel caso in cui un giocatore, iscritto ad un torneo ed incluso nel tabellone di gara, non si presenti al torneo perché infortunato, per non subire perdita di punti deve inviare alla Segreteria Figs, entro le h. 13.00 del giorno successivo alla conclusione della gara, certificato medico attestante l'infortunio. In caso di impossibilità a produrre il certificato, il termine può essere prorogato, su decisione della Commissione Tecnica Federale, di ulteriori 24 ore.

### **Art. 11 - Ritiro per infortunio**

1. L'impossibilità a completare l'impegno agonistico, a causa di un infortunio subito durante una fase del torneo è stabilita, in totale autonomia, dal Giudice di Gara; ciò sia se egli ritenga che la permanenza in gara comprometta lo stato di salute del giocatore, sia su richiesta del giocatore stesso. In entrambi i casi il Giudice di Gara si avvale del parere del medico del torneo.
2. Un incontro non disputato o non concluso, a causa infortunio di uno o più giocatori, non produce effetti sulla Classifica Operativa Nazionale, eccetto quanto diversamente disposto nel presente Regolamento.
3. Il giocatore che si sottragga al completamento del suo impegno agonistico, in contrasto con la decisione o senza l'assenso esplicito del Giudice di Gara, incorre nelle penalità previste al precedente Art. 10. Tale comportamento è segnalato, con motivazione scritta del Giudice di gara, all'attenzione del Giudice Sportivo.
4. In caso di infortunio provocato, durante la partita, dall'avversario, si applica quanto previsto dal Regolamento di Gioco.
5. I casi di ritiro per infortunio durante una partita sono dettagliatamente elencati dal Regolamento Federale di Gioco; allo stesso si fa riferimento per quanto non contemplato in questo Regolamento.



CONI

Dirig. Nazionale Officiante  
Regolatori Olimpici Collegati  
Alessandro Chiarucci  
*Alessandro Chiarucci*

15.7. Ad un giocatore reo di cattiva condotta può essere inflitta un'ammonizione (Conduct Warning), una penalità di un punto (Conduct Stroke), di un gioco (Conduct Game) o dell'incontro (Conduct Match) a seconda della gravità della situazione.

15.8. L'Arbitro può infliggere più di un'ammonizione, punto o gioco di penalità ad un giocatore per offese simili reiterate, comminando ogni sanzione in modo che non sia meno grave della sanzione precedente per la stessa offesa.

15.9. L'Arbitro può infliggere sanzioni in ogni momento, compreso il riscaldamento e anche dopo la conclusione dell'incontro.

15.10. Se l'Arbitro:

15.10.1. ferma il gioco per infliggere un'ammonizione, viene assegnato un Let;

15.10.2. ferma il gioco ed assegna un punto di penalità, questo diventa l'esito dello scambio;

15.10.3. assegna la penalità al termine dello scambio, il risultato dello scambio rimane acquisito e il punto viene sommato al punteggio del gioco, senza cambiamento del lato di servizio;

15.10.4. assegna la penalità di un gioco, il giocatore perde il gioco in corso, o quello successivo, in caso il gioco sia finito. In questo caso non si osservano i 90 secondi di intervallo;

15.10.5. assegna la penalità di un gioco o della partita, il giocatore colpevole mantiene tutti i punti e i giochi già vinti;

15.11. Quando viene assegnata una penalità di condotta, l'Arbitro deve compilare la documentazione richiesta.



## APPENDICE 1 - DEFINIZIONI

<b>APPELLO</b>	La richiesta di un giocatore all'Arbitro di rivedere la chiamata o mancata chiamata del Segnapunti, o la richiesta di rottura della palla.
<b>TENTATIVO</b>	Ogni movimento della racchetta verso la palla. Anche un finto movimento è un tentativo, ma la sola preparazione della racchetta, con la sola apertura, senza alcun movimento verso la palla, non è considerato un tentativo.
<b>BOX DI SERVIZIO</b>	Un'area quadrata su ogni lato del campo, delimitata da una linea, dalla parete laterale e da altre due linee, da dove si effettua il servizio.
<b>CORRETTAMENTE</b>	Quando la pallina viene colpita con la racchetta, tenuta in mano, non più di una volta e senza contatto prolungato.
<b>SOTTO</b>	Una risposta che colpisca il tin o il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o colpisca la parete frontale e poi il tin.
<b>VISIONE CORRETTA</b>	Il tempo necessario per vedere la palla e prepararsi a colpirla quando ritorna dalla parete frontale.
<b>FALLO</b>	Un servizio non valido.
<b>ULTERIORE TENTATIVO</b>	Un successivo tentativo di servire o rispondere una palla che è ancora in gioco dopo aver fatto uno o più tentativi.
<b>GIOCO</b>	La porzione di un incontro. Un giocatore deve vincere 3 giochi per vincere un incontro al meglio dei 5 giochi, e 2 giochi per vincere un incontro al meglio dei 3 giochi.
<b>RISPOSTA VALIDA</b>	Un colpo giocato correttamente che si dirige verso la parete frontale, direttamente o dopo aver colpito un'altra parete/i senza uscire e che colpisce la parete frontale sopra il tin e sotto la linea dei fuori.
<b>CAMBIO LET</b>	Il cambio al servizio. L'esito dello scambio che nessun giocatore si aggiudica. Il giocatore che serve ripete il servizio, ancora una volta, dalla stessa parte.
<b>INCONTRO NON SOPRA</b>	L'intero incontro, compreso il riscaldamento. Un colpo che: un giocatore non colpisce correttamente; o rimbalza più volte sul pavimento prima di essere colpito; o colpisce il giocatore o il suo abbigliamento.
<b>FUORI</b>	Un colpo che: colpisce la parete sulla o sopra la linea di fuori; o colpisce qualsiasi cosa sopra la linea di fuori; o colpisce il bordo superiore di una parete del campo; o passa sopra una parete e fuori dal campo; o passa attraverso una qualsiasi attrezzatura.
<b>QUARTO DI CAMPO</b>	Una delle due parti del campo, delimitata dalla linea centrale, da una parete laterale, dalla parete di fondo e dalla linea di metà campo.
<b>SCAMBIO</b>	Un servizio valido seguito da uno o più colpi che i giocatori alternano fino a quando uno dei due non fallisce la risposta.
<b>AREA DI SERVIZIO</b>	Vedi BOX DI SERVIZIO.
<b>GIOCATORE DI TURNO</b>	Il battitore è colui che deve colpire la palla giocata dall'avversario, di ritorno dalla parete frontale, fino al colpo del giocatore verso la parete frontale.
<b>TIN</b>	L'area della parete frontale che copre la totale larghezza del campo e si estende dal pavimento fino alla linea orizzontale più bassa.
<b>GIRARSI</b>	L'azione del giocatore che colpisce o è in grado di colpire la palla, a destra del suo corpo dopo che questa è passata da dietro verso sinistra, o viceversa, sia che il battitore ruoti fisicamente o meno. Nota: Prepararsi a giocare la palla da un lato e poi portare la racchetta verso il corpo per colpire la palla sull'altro lato non è considerato né una rotazione né un ulteriore tentativo.
<b>RISPOSTA VINCENTE SPIAZZATO</b>	Una risposta valida che l'avversario non avrebbe potuto raggiungere. Quando un giocatore, anticipando il percorso verso la palla, si muove in una direzione, e il battitore colpisce la palla in un'altra direzione.



CONI

Dipartimento Nazionale  
 Organismo Organizzativo  
 Nazionale  
 Alessandro Ghislandi  
*Alessandro Ghislandi*

## APPENDICE 2 - CHIAMATE DEGLI UFFICIALI DI GARA

### 2.1 SEGNAPUNTI

SOTTO	Per indicare che la risposta di un giocatore ha colpito il tin o il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o ha colpito la parete frontale e poi il tin.
FALLO	Per indicare un servizio non valido.
CAMBIO	Per indicare un cambio di servizio.
NON SOPRA	Per indicare che un colpo: non è stato eseguito correttamente; o ha rimbalzato più di una volta sul pavimento prima di esser colpito; o ha toccato il giocatore o i suoi vestiti.
FUORI	Per indicare che un colpo: ha colpito la linea del fuori o sopra di questa; o ha colpito qualsiasi cosa sopra la linea del fuori; o ha colpito il bordo superiore di una parete del campo; o è passato attraverso una qualsiasi attrezzatura.
10 PARI: 2 PUNTI DI VANTAGGIO PER VINCERE	Per indicare che il punteggio è sul 10 pari e vince il gioco chi conquista 2 punti di vantaggio. Viene chiamato alla prima occasione in un incontro.
PALLA DEL GIOCO	Quando ad un giocatore manca un punto per aggiudicarsi il gioco.
PALLA DELLA PARTITA	Quando ad un giocatore manca un punto per aggiudicarsi l'incontro.
SI, LET/ LET	Per ripetere la decisione dell'Arbitro che uno scambio deve essere ripetuto.
STROKE A (GIOCATORE o SQUADRA)	Per ripetere la decisione dell'Arbitro di assegnare un punto ad un giocatore o squadra.
NO LET	Per ripetere la decisione dell'Arbitro che una richiesta di let non è stata accolta.

### Esempi di chiamate del Segnapunti:

1. Introduzione della partita:  
 "Smith serve, Jones riceve, al meglio dei 5 giochi, zero a zero."
2. Ordine delle chiamate:
  - i) Qualsiasi cosa che si riferisce al punteggio (es. Punto a Brown).
  - ii) Nel punteggio si indica per primo chi è al servizio.
  - iii) Commenti sul punteggio (es. Palla del gioco).
3. Chiamate del punteggio:
  - "Non sopra. Cambio, 4-3."
  - "Si let, 3-4."
  - "Stroke a Jones, 10-8, Palla del gioco."
  - "Fallo, cambio, 8-3."
  - "Non sopra, 10 pari: 2 punti di vantaggio per vincere."
  - "10-8, Palla dell'incontro."
  - "13-12, Palla dell'incontro."
4. Fine di un gioco:
  - "11-3, gioco per Smith. Smith conduce 1 gioco a 0." "11-7, gioco per Jones. Smith conduce 2 giochi a 1."
  - "11-8, incontro a Jones, 3 giochi a 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8."
5. Inizio del gioco successivo:
  - "Smith conduce 1 gioco a 0. 0 a 0."
  - "Smith conduce 2 giochi a 1. Jones serve, 0 a 0."
  - "2 giochi pari. Smith serve, 0 a 0."



## 2.2 ARBITRO

15 SECONDI	Per avvertire che mancano 15 secondi alla fine dell'intervallo.
META'-TEMPO	Per avvertire che i primi 2 minuti del riscaldamento sono passati.
LET / GIOCARE UN LET	Per avvertire che uno scambio deve rigiocarsi perché la formulazione. "Si, Let" non è appropriata (es. quando nessun giocatore ha richiesto un let).
NO LET	Per avvertire che non è stato concesso un let.
STROKE A (giocatore o squadra)	Per avvertire che è stato concesso un punto.
TEMPO	Per avvertire che l'intervallo o il riscaldamento è finito.
SI, LET	Per concedere un let.
AMMONIZIONE	Per avvertire che è stata data una ammonizione, es.: "Ammonizione per Smith per aver ritardato il gioco."
PUNTO DI PENALITA'	Per avvertire che è stato dato un punto di penalità, es.: "Penalità a Smith per aver ritardato il gioco, punto a Jones."
GIOCO DI PENALITA'	Per avvertire che è stato dato un gioco di penalità, es.: "Penalità a Jones per abuso fisico verso l'avversario, gioco a Smith."
INCONTRO DI PENALITA'	Per avvertire che è stata assegnata la partita come penalità, es.: "Penalità a Jones per proteste contro l'Arbitro, partita a Smith."



## APPENDICE 3 – SISTEMI ALTERNATIVI DI PUNTEGGIO

### 1. Punteggio ai 15

La Regola 2 (Punteggio) è sostituita da (vedi corsivo):

- 2.1 Il vincitore di uno scambio si aggiudica un punto e va al servizio per lo scambio successivo.
- 2.2 Ogni gioco è ai 15 punti, a meno che il punteggio sia sul 14 pari, in tal caso il gioco continua finché un giocatore non conduca con 2 punti di vantaggio.
- 2.3 Una partita è di norma al meglio dei 5 giochi, ma può essere al meglio dei 3.

### 2. Punteggio al cambio servizio

La Regola 2 (Punteggio) è sostituita da (vedi corsivo):

- 2.1 Il giocatore che serve, se vince lo scambio, si aggiudica un punto; il giocatore che riceve, se vince lo scambio, sarà il giocatore che andrà al servizio, senza modifica del punteggio.
- 2.2 Ogni gioco è ai 9 punti, tranne quando il punteggio va sul 8 pari. Il giocatore che riceve sceglie, prima del servizio, se continuare quel gioco fino a 9 punti (Set 1) o fino a 10 (Set 2). Il giocatore che riceve deve indicare chiaramente questa scelta al Segnapunti, all'Arbitro e all'avversario.
- 2.3 Una partita è di norma al meglio dei 5 giochi, ma può essere al meglio dei 3.



## APPENDICE 4 - ARBITRAGGIO A 3

1. Il sistema di arbitraggio a 3 utilizza un Arbitro Centrale (CR) e 2 Arbitri Laterali (SR) che lavorano come una squadra. Questi dovrebbero essere i più qualificati possibile. Se i 3 Ufficiali non sono dello stesso livello, il più qualificato dovrà, di norma, fare il Centrale.
2. Il Centrale, che è anche il Segnapunti, dirige la partita e si consulta con i Laterali prima della partita e se necessario (e se possibile) tra i giochi, per cercare di garantire la coerenza dell'applicazione e l'interpretazione delle regole. Uno dei 2 Laterali tiene il punteggio per precauzione. In caso di discrepanza, il punteggio dell'Arbitro Centrale è il definitivo.
3. I 2 Laterali dovrebbero essere seduti dietro la parete posteriore, all'altezza della linea interna dell'area di servizio su ogni lato, un gradino sotto al Centrale.
4. I Laterali prendono decisioni alla fine dello scambio, non durante, e solo nei seguenti casi:
  - 4.1 Quando un giocatore chiede un let o fa appello contro una chiamata o mancata chiamata di "sotto", "non sopra", "fuori", "fallo", effettuata dal Centrale.
  - 4.2 Se un Arbitro non vede cosa è accaduto, la sua decisione sarà "Si, Let."
  - 4.3 Se il Centrale non è sicuro sui motivi di un appello, dovrà chiedere al giocatore dei chiarimenti.
  - 4.4 Se un Laterale non è sicuro sui motivi dell'appello, dovrà chiedere al Centrale dei chiarimenti.
5. Solo il Centrale decide in merito a tutte le altre questioni, compresi i periodi di tempo, la condotta, infortuni, distrazioni, palline rotte, oggetti in campo e condizioni del campo, nessuna delle quali è appellabile.
6. Ogni appello viene giudicato da tutti e 3 gli Arbitri, simultaneamente e in modo indipendente.
7. Una decisione a maggioranza dei 3 Arbitri è definitiva, a meno che sia in funzione un sistema video di arbitraggio.
8. La decisione dei 3 Arbitri va comunicata dal Centrale, senza rivelare i singoli pareri.
9. In caso di 3 decisioni differenti (Si Let, No Let, Stroke), la decisione sarà "Si, Let."
10. I giocatori possono parlare solo al Centrale. I dialoghi devono essere ridotti al minimo.
11. Gli Arbitri possono comunicare le decisioni con (a preferenza):
  1. sistemi elettronici; o
  2. palette per arbitraggio; o
  3. segnali manuali.
12. Se vengono usati segnali manuali:
  - Si, Let = Pollice ed indice a forma di 'L'.
  - Stroke = Pugno chiuso.
  - No Let = Mano tesa piatta, palmo verso il basso.
  - Palla sotto/ Non sopra/ Fuori/ Fallo = Pollice giù.
  - Palla valida = Pollice su.



CONI

Comitato Olimpico Nazionale  
Federazione Olimpica Italiana

Alessandro Chiavolini

## APPENDICE 5 – RICHIESTA VIDEO

Può essere usato quando è disponibile la tecnologia necessaria.

## REGOLE/PROCEDURE

1. Un giocatore può chiedere solo la revisione di una decisione di interferenza di let, stroke o no let, ma non può fare appello su decisioni del Segnapunti. Ogni giocatore ha una richiesta video per ogni gioco; se la decisione iniziale è annullata, il giocatore conserva la richiesta.
2. Il giocatore deve chiedere subito e chiaramente al Centrale: "Richiesta video, grazie."
3. Il Centrale pronuncerà poi: "Richiesta video, grazie, (nome del giocatore), sulla decisione Si Let/No Let/Stroke".
4. I replay saranno mostrati sugli schermi.
5. La decisione dopo la richiesta video sarà insindacabile e verrà visualizzata sugli schermi.
6. Il centrale poi afferma: "Si Let/No Let/Stroke decisione confermata, (nome del giocatore) non ha altre richieste video"; oppure "Si Let/No Let/Stroke decisione annullata, (nome del giocatore) conserva la richiesta video."
7. Quando il punteggio è sul 10 pari, ogni giocatore avrà solo una ulteriore richiesta video disponibile. La richiesta video non utilizzata nel game verrà persa. L'Arbitro Centrale annuncia: "10 pari, un giocatore vince con 2 punti di vantaggio. Ogni giocatore ha una richiesta video a disposizione."
8. Se il sistema video non è più disponibile a causa di problemi tecnici, la richiesta video non sarà considerata.



*Alessandro Ottaviani*

## APPENDICE 6 – OCCHIALI PROTETTIVI

La WSF raccomanda che tutti i giocatori usino occhiali protettivi, prodotti secondo gli standard Nazionali, per proteggere adeguatamente gli occhi, durante la partita e il riscaldamento. Apposite norme Nazionali sono state pubblicate dalla Canadian Standards Association, United States ASTM, Standards Australia/New Zealand e British Standards Institution. E' responsabilità del giocatore assicurarsi che la qualità del prodotto indossato sia appropriata.

Gli occhiali protettivi, rispondenti agli standard indicati, sono obbligatori per tutti gli eventi di doppio e di categoria Juniores della WSF.



## APPENDICE 7 – SPECIFICHE TECNICHE

### APPENDICE 7.1

#### DESCRIZIONE E DIMENSIONI DI UN CAMPO PER IL GIOCO SINGOLO

##### DESCRIZIONE

Il campo di squash è un rettangolo circondato da 4 pareti: il muro frontale, 2 laterali e quello posteriore. Ha un pavimento piano e un'altezza libera al di sopra di esso.

##### DIMENSIONI

Lunghezza del campo	9750 mm
Larghezza del campo	6400 mm
Diagonale	11665 mm
Altezza dal pavimento al bordo inferiore della linea della parete frontale	4570 mm
Altezza dal pavimento al bordo inferiore della linea della parete posteriore	2130 mm
Altezza dal pavimento al bordo inferiore della linea di servizio sulla parete frontale	1780 mm
Altezza dal pavimento al bordo superiore del tin	480 mm
Distanza tra il bordo più vicino della linea di metà campo e la parete posteriore	4260 mm
Dimensioni interne dell'area di servizio	1600 mm
Larghezza delle linee	50 mm
Altezza minima libera sopra il pavimento del campo	5640 mm

##### NOTE

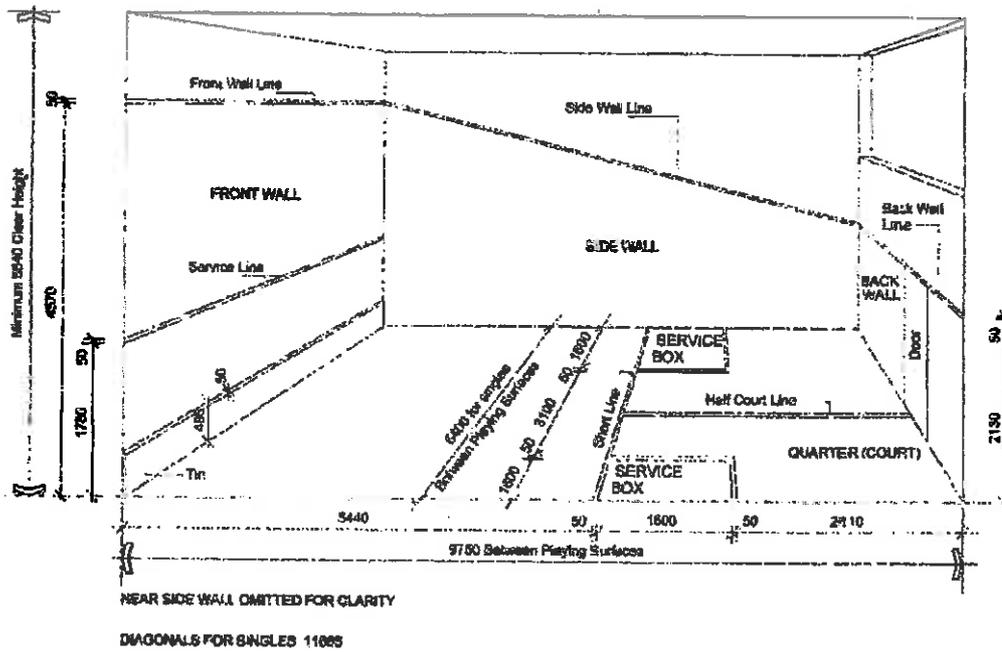
1. Le linee laterali delle pareti collegano la linea della parete frontale e la linea della parete posteriore.
2. Il box di servizio è un quadrato delimitato dalla linea breve, una parete laterale e altre due linee sul pavimento.
3. La lunghezza, larghezza e la diagonale del campo sono misurate ad una altezza di 1000 mm dal pavimento.
4. Si raccomanda che la linea della parete frontale, le linee delle pareti laterali, la linea della parete posteriore e i 50 mm esterni del tin siano inclinati in modo da deviare qualsiasi palla che li colpisca.
5. Il tin non deve sporgere dalla parete frontale per più di 45 mm.
6. La porta del campo deve essere al centro della parete posteriore.
7. La configurazione e le dimensioni di un campo da squash sono illustrate nella Appendice 7.2.

##### COSTRUZIONE

Un campo da squash può essere costruito con vari materiali a condizione che favoriscano un adeguato rimbalzo della palla e siano sicuri per il gioco. Tuttavia la WSF pubblica le specifiche tecniche e gli standard da rispettare per la costruzione di un campo. Un organismo direttivo di livello Nazionale o Continentale può richiedere che, per le competizioni, vengano rispettati gli standard WSF.

### APPENDICE 7.2

### CONFIGURAZIONE BASE DI UN CAMPO DI STANDARD INTERNAZIONALE PER LO SQUASH SINGOLO



## APPENDICE B – SPECIFICHE DI UNA PALLINA DA SQUASH

### 1. PALLINA STANDARD DOPPIO PUNTO GIALLO (Da competizione)

Le specifiche per la palla doppio punto giallo (Competizione) contenute nelle Regole dello Squash:

- Diametro (mm) 40.0 + 0 - 0.5
- Peso (grammi) 24.0 + 0 - 1.0
- Rigidità (N/mm) @ 23 gradi C. 3.2 + 0 - 0.4 Forza
- Seam (N/mm) 6.0 minimo
- Capacità di rimbalzo - da 254 centimetri
  - @ 23 gradi C. 12% minimo
  - @ 45 gradi C. 25% - 30%

### 2. PALLINA STANDARD UN PUNTO GIALLO (Club)

Le specifiche per la palla un punto giallo (Club) contenute nelle Regole dello Squash:

- Diametro (mm) 40.0 + 0 - 0.5
- Peso (grammi) 24.0 + 0 - 1.0
- Rigidità (N/mm) @ 23 gradi C. 3.2 + 0 - 0.4 Forza
- Seam (N/mm) 6.0 minimo
- Capacità di rimbalzo - da 254 centimetri
  - @ 23 gradi C. 15% minimo
  - @ 45 gradi C. 30% - 35%

#### NOTE

1. La procedura completa per testare le palle da squash è disponibile tramite la WSF. La WSF organizzerà dei test per provare le palle secondo le procedure standard, quando richiesto.
2. Nessuna specifica è prevista per la velocità della palla, che può essere utilizzata da giocatori di maggiore o minore capacità o in condizioni ambientali di maggiore o minore caldo/freddo. Le palle più veloci possono variare per diametro e peso rispetto alle specifiche precedenti. Si raccomanda che queste abbiano un colore identificativo o una marcatura, ad indicare la velocità o categoria di utilizzo. Le palle utilizzate per i principianti e i non competitivi dovranno essere conformi alle specifiche seguenti:
  - Principianti - Capacità di rimbalzo @ 23 gradi C non meno di 17%
  - Capacità di rimbalzo @ 45 gradi C da 36% a 38%
  - Non competitivi - Capacità di rimbalzo @ 23 gradi C non meno di 15%
  - Capacità di rimbalzo @ 45 gradi C da 33% a 36%

Specifiche per le palle che soddisfino questi requisiti possono essere ottenute, su richiesta, dalla WSF.

La velocità della palla può anche essere indicata come segue:

- Molto lenta – Punto giallo (Singolo o Doppio)
  - Lenta – Punto bianco o verde
  - Media – Punto rosso
  - Veloce – Punto blu
3. Le palle che vengono utilizzate ai Campionati Mondiali o competizioni simili, devono soddisfare le specifiche sopra indicate per la palla doppio punto giallo (competition). Test aggiuntivi possono essere effettuati dalla WSF per determinare l'idoneità di un determinato tipo di palla per l'utilizzo nei Campionati.
  4. Le palle un punto giallo con diametro maggiore di 40 mm. specificate sopra, ma che comunque soddisfino le specifiche, possono essere autorizzate per l'uso nei tornei da parte dell'Organizzatore.



## APPENDICE 9 - DIMENSIONI DI UNA RACCHETTA DA SQUASH

### DIMENSIONI

Lunghezza massima 686 mm

Larghezza massima 215 mm

Lunghezza massima delle corde 390 mm

Superficie massima incordata 500 cm<sup>2</sup>

Larghezza minima di ogni elemento strutturale (misurata nel piano incordato) 7 mm

Massima profondità di ogni elemento strutturale (misurata perpendicolarmente al piano incordato) 26 mm

Raggio minimo di curvatura al di fuori del telaio in qualsiasi punto 50 mm

Raggio minimo di curvatura di qualsiasi bordo del telaio o altro elemento strutturale 2 mm

### PESO

Peso massimo 255 gr

### COSTRUZIONE

- a) La testa della racchetta è quella parte che contiene o circonda l'area incordata.
- b) Le corde e le loro estremità devono essere incassate all'interno della testa della racchetta o, nei casi in cui ciò non è possibile a causa del materiale utilizzato o del design, vanno protette da un copricorde.
- c) La fascia copricorde deve essere flessibile e resistente al contatto abrasivo con il pavimento o le pareti.
- d) La fascia copricorde deve essere bianca, incolore o pigmentata. Qualora fosse colorata, il produttore deve dimostrare in modo soddisfacente alla WSF che il materiale usato non lascia segni sulle pareti o sul pavimento.
- e) Il telaio della racchetta deve essere di un colore che non lasci segni sulle pareti o pavimento a seguito del contatto.
- f) Le corde possono essere di budello, nylon o materiale sostitutivo, non in metallo.
- g) Sono permessi solo due strati di corde, alternativamente intrecciati o fissati dove si incrociano e lo schema delle corde deve essere pressochè uniforme e formare un unico piano sulla testa della racchetta.
- h) Qualsiasi gommino, distanziatore di corde o altri dispositivi collegati a qualsiasi parte della racchetta devono essere usati unicamente per limitare l'usura o le vibrazioni e devono essere di dimensioni adatte. Non devono essere collegati ad alcuna parte delle corde, all'interno dell'area di contatto.
- i) Non ci devono essere zone senza corde all'interno della racchetta tali da permettere il passaggio di una sfera maggiore di 50 mm di diametro.
- j) La racchetta, nel suo complesso, deve essere simmetrica rispetto al suo asse centrale.
- k) Le eventuali variazioni alle specifiche della racchetta saranno soggette ad un periodo di preavviso pari a due anni prima della loro entrata in vigore.

La WSF decide se una racchetta o prototipo è conforme alle specifiche sopraindicate o se è approvata o meno per il gioco e pubblicherà le linee guida per facilitare l'interpretazione di quanto sopra.

