FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO SQUASH

REGOLAMENTO PER INCONTRI DI SINGOLO

APPROVATO DAL CONSIGLIO FEDERALE F.I.G.S. IN DATA 28 NOVEMBRE 2014

SQUASH – REGOLE DI SINGOLO

Contenuti

1 IL GIOCO 3

2 PUNTEGGIO 3

3 UFFICIALI DI GARA 3

4 RISCALDAMENTO 4

5 SERVIZIO 4

6 SVOLGIMENTO DEL GIOCO 5

7 INTERVALLI 5

8 INTERFERENZA 5

9 GIOCATORE COLPITO DA PALLINA 7

10 APPELLI 8

11 LA PALLINA 8

12 ELEMENTI DI DISTRAZIONE 9

13 OGGETTI IN CAMPO 9

14 MALATTIA, INFORTUNIO ED EMORRAGIA 9

15 CONDOTTA 11

APPENDICE 1 - DEFINIZIONI 12

APPENDICE 2 – CHIAMATE DEGLI UFFICIALI DI GARA 13

APPENDICE 3 – SISTEMA DI PUNTEGGIO ALTERNATIVO 15

APPENDICE 4 – ARBITRAGGIO A 3 16

APPENDICE 5 – RICHIESTA VIDEO 17

APPENDICE 6 – OCCHIALI PROTETTIVI 18

APPENDICE 7 – SPECIFICHE TECNICHE 19

APPENDICE 8 - SPECIFICHE DELLA PALLINA DA SQUASH 21

APPENDICE 9 – DIMENSIONI DELLA RACCHETTA DA SQUASH 22

INTRODUZIONE

Lo squash è giocato in uno spazio ristretto, spesso ad alta velocità. Vi sono due principi essenziali per il gioco corretto:

Sicurezza: I giocatori devono sempre mettere la sicurezza al primo posto e non intraprendere azioni che possano mettere in pericolo l'avversario.

Lealtà (Fair play): I giocatori devono rispettare l'avversario e giocare con onestà.

1. IL GIOCO

1.1. Lo squash singolo è giocato da due giocatori, ognuno in possesso di una racchetta per colpire la palla. Il campo, la palla e la racchetta devono essere conformi alle specifiche indicate dalla WSF (vedi Appendici 7, 8 e 9).
1.2. Ogni scambio inizia con il servizio ed i giocatori poi colpiscono la palla alternativamente fino al termine dello scambio (vedi Regola 6: Svolgimento del gioco).
1.3. Lo svolgimento del gioco deve essere continuo e senza interruzioni.

2. PUNTEGGIO

2.1. Il vincitore di uno scambio acquisisce 1 punto e il diritto a servire per iniziare lo scambio successivo.
2.2. Ogni gioco (game) è giocato a 11 punti, eccetto quando il punteggio raggiunge il 10 pari, nel qual caso il gioco continua fino a quando un giocatore conduce con 2 punti di vantaggio.
2.3. Un incontro si gioca normalmente al meglio dei 5 giochi, ma può essere disputato anche al meglio dei 3 giochi.
2.4. Sistemi alternativi di punteggio sono descritti nell'Appendice 3.

3. UFFICIALI DI GARA

3.1. Un incontro normalmente è controllato da un Segnapunti (Marker) e da un Arbitro (Referee) i quali tengono nota del punteggio della partita, di quale giocatore ha il servizio e del lato corretto per il servizio.
3.2. Se vi è un solo Ufficiale di Gara, egli svolge le funzioni sia di Segnapunti che di Arbitro. Un giocatore può fare appello per una chiamata o mancanza di chiamata, e sarà lo stesso Ufficiale, in qualità di Arbitro, a decidere.
3.3. La posizione corretta per gli Ufficiali di Gara è dietro e vicino la parete di vetro, seduti al centro ed appena sopra la linea di fuori campo.
3.4. Il sistema alternativo di arbitraggio, denominato Arbitraggio a 3, è descritto nell'Appendice 4.
3.5. Nel rivolgersi ai giocatori gli Ufficiali di Gara devono usare il loro cognome.
3.6. Il Segnapunti:

3.6.1. deve annunciare la partita, introdurre ogni gioco e annunciare il punteggio di ogni gioco e della partita (vedi Appendice 2);
3.6.2. deve chiamare "Fallo", "Sotto", "Fuori", "Non valida" o "Stop", a seconda dei casi;
3.6.3. non deve fare alcuna chiamata, in caso di indecisione;
3.6.4. deve annunciare il punteggio, senza ritardo, alla fine dello scambio, indicando per primo il punteggio di chi è al servizio, preceduto da "cambio" quando si cambia servizio;
3.6.5. deve ripetere la decisione dell'Arbitro dopo la richiesta di Let di un giocatore, e poi annunciare il punteggio;
3.6.6. deve attendere la decisione dell'Arbitro in seguito ad un appello di un giocatore su una chiamata, o mancata chiamata, del Segnapunti e poi annunciare il punteggio;
3.6.7. deve annunciare "Palla del Gioco" quando ad un giocatore basta un punto per vincere il gioco, o "Palla dell'Incontro" quando ad un giocatore basta un punto per aggiudicarsi l'incontro;
3.6.8. deve annunciare "10 pari: due punti di vantaggio per vincere il gioco".

3.7. L'Arbitro, la cui decisione è quella definitiva:

3.7.1. deve rinviare la partita, o sospendere il gioco se l'incontro è in corso, se le condizioni del campo non sono adeguate; se l'incontro può riprendere in seguito, si riparte dal punteggio acquisito;
3.7.2. deve concedere un Let se, non per colpa dei giocatori, la condizione del campo pregiudica uno scambio;
3.7.3. può aggiudicare la partita ad un giocatore nel caso in cui il suo avversario non sia in campo, pronto a giocare, entro il termine stabilito dal regolamento del torneo;
3.7.4. deve decidere su tutte le questioni, comprese le richieste di Let e gli appelli sulla chiamata o la mancanza di una chiamata del Segnapunti;
3.7.5. deve pronunciarsi immediatamente in caso di disaccordo con la chiamata o la mancanza di una chiamata del Segnapunti, fermando il gioco se necessario;
3.7.6. deve immediatamente correggere il punteggio se il Segnapunti annuncia il punteggio in modo non corretto, fermando il gioco se necessario;
3.7.7. deve far rispettare tutte le norme relative al tempo, annunciando "15 secondi", "Metà tempo" e "Tempo", a seconda dei casi;
Nota: È responsabilità dei giocatori essere sufficientemente vicini ed in condizione di poter sentire queste chiamate.
3.7.8. deve prendere la decisione appropriata se la palla colpisce un giocatore (vedi Regola 9: Giocatore colpito dalla palla);
3.7.9. può concedere un "Let" se non è in grado di decidere in merito a un appello sulla chiamata o la mancanza di chiamata del Segnapunti;
3.7.10. deve chiedere al giocatore chiarimenti, se non è chiara la ragione di richiesta di Let o di appello;
3.7.11. può dare una spiegazione ad una sua decisione;
3.7.12. deve annunciare le decisioni a voce alta in modo da essere sentito dai giocatori, dal Segnapunti e dagli spettatori;
3.7.13. deve applicare la regola 15 (Condotta) quando la condotta di un giocatore è inaccettabile;
3.7.14. deve sospendere il gioco quando il comportamento di una persona, che non sia un giocatore, è dannoso o offensivo, fino a quando il comportamento sia cessato, o fino a quando la persona che offende abbia lasciato la zona del campo.

4. RISCALDAMENTO

4.1. All'inizio di un incontro i giocatori entrano in campo insieme a scaldare la palla, per un massimo di 5 minuti. Dopo 2 minuti e mezzo i giocatori devono cambiare lato, a meno che non lo abbiano già fatto.
4.2. I giocatori devono avere pari opportunità per colpire la palla. Un giocatore che trattiene la palla esclusivamente per sé per un tempo irragionevole, deve essere richiamato secondo la Regola 15 (Condotta).

5. SERVIZIO

5.1. Il giocatore che vince il sorteggio serve per primo.
5.2. All'inizio di ogni gioco e dopo ogni cambio di servizio, il giocatore che serve sceglie da quale lato servire. Mantenendo il servizio, il giocatore deve servire alternando i due lati (box di destra e di sinistra).
5.3. Se uno scambio si conclude con un "Let", il giocatore deve servire di nuovo dallo stesso lato.
5.4. Se il giocatore che deve servire si porta dal lato sbagliato, o se il giocatore non è sicuro del lato corretto, il Segnapunti deve informare i giocatori indicando il lato giusto.
5.5. In caso di controversia sul lato da cui servire, decide l'Arbitro.
5.6. Dopo che il Segnapunti ha annunciato il punteggio, entrambi i giocatori devono riprendere il gioco senza ritardo. Il giocatore al servizio deve attendere che l'avversario sia pronto a ricevere.
5.7. Un servizio è valido, se:
5.7.1. il giocatore al servizio lancia la palla da una mano o dalla racchetta e la colpisce correttamente in un primo o ulteriore tentativo prima che la palla tocchi altro; e
5.7.2. il giocatore che serve, nel momento in cui colpisce la palla, ha un piede all'interno del box di servizio a contatto con il pavimento e senza che tocchi nessuna delle righe di demarcazione

del box; e

5.7.3. la palla colpisce direttamente la parete frontale, tra la linea di servizio e la linea del fuori, senza colpire le pareti frontali e laterali allo stesso tempo; e

5.7.4. la palla, a meno che il ricevitore non risponda al volo, rimbalza per la prima volta nella metà campo opposta al lato del servizio senza toccare alcuna linea; e

5.7.5. la palla non è fuori.

5.8. Il servizio che non soddisfa la Regola 5.7 è considerato Fallo ed il ricevitore si aggiudica lo scambio.
Nota: Se la palla colpisce la linea di servizio, o la linea di metà campo o la linea che delimita la parte superiore del campo, è fallo.

5.9. Se il giocatore lancia e non colpisce la palla, ma non fa alcun tentativo di colpire, non viene considerato servizio e può ripetere il servizio.

5.10. Se il giocatore che riceve non è pronto e non fa alcun tentativo di risposta, viene concesso un Let. Tuttavia, se il giocatore al servizio commette fallo, il punto viene assegnato al giocatore che riceve.

5.11. Se il giocatore serve dalla parte sbagliata e poi vince lo scambio, il punto viene assegnato e si continua alternando il lato del servizio.

5.12. Il giocatore al servizio deve aspettare che il Segnapunti annunci il punteggio prima di servire. In caso contrario, l'Arbitro deve fermare il gioco.

6. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

6.1. Se il servizio è valido, il gioco continua fino a quando ci sono scambi, o fino a quando un giocatore chiede un Let o fa un appello, o un Ufficiale fa una chiamata, o la palla colpisce un giocatore, o il suo abbigliamento o la sua racchetta se non è il suo turno.

6.2. La risposta è valida se la palla:

6.2.1. è colpita correttamente prima che abbia rimbalzato due volte sul pavimento; e

6.2.2. senza colpire un giocatore, o il suo abbigliamento o la sua racchetta se non è il suo turno, colpisce la parete frontale direttamente o dopo aver colpito qualsiasi altra parete, sopra il tin e sotto le linee di fuori campo, senza aver rimbalzato prima sul pavimento; e

6.2.3. rimbalza dalla parete frontale senza toccare il tin; e

6.2.4. non è fuori.

7. INTERVALLI

7.1. Tra la fine del riscaldamento e l'inizio del gioco, e tra un gioco e l'altro, è consentito un intervallo massimo di 90 secondi.

7.2. I giocatori devono essere pronti a riprendere il gioco alla fine di ogni intervallo ed il gioco può riprendere anche prima se entrambi i giocatori sono d'accordo.

7.3. Per cambiare attrezzature danneggiate è consentito un massimo di 90 secondi. Sono inclusi gli occhiali protettivi o la sistemazione di lenti a contatto. Il giocatore deve comunque riprendere il gioco il più rapidamente possibile, secondo la Regola 15 (Condotta).

7.4. Gli intervalli nel caso di infortuni o perdita di sangue sono specificati nella Regola 14 (Infortuni).

7.5. Durante gli intervalli ogni giocatore può colpire la palla restando in campo.

8. INTERFERENZA

8.1. Dopo aver colpito la palla, il giocatore deve fare di tutto per spostarsi in modo che, quando la palla rimbalza dalla parete frontale, l'avversario abbia:

8.1.1. una visione corretta della palla; e

8.1.2. un accesso diretto e senza ostruzione alla palla; e

8.1.3. lo spazio per fare un ragionevole movimento con la racchetta per colpire la palla; e

8.1.4. la libertà di colpire la palla verso qualsiasi parte della parete frontale.

L'interferenza si verifica quando il giocatore non concede all'avversario tutti questi requisiti.

8.2. Il giocatore che deve colpire la palla, se ritiene che ci sia stata interferenza, può fermarsi e chiedere un Let all'Arbitro con le parole "Let, per favore" ("Let, please").

Note:

- L’Arbitro deve essere sicuro che il giocatore stia chiedendo un Let;
- La richiesta di Let include una richiesta di Stroke;
- Normalmente, solo chi deve colpire la palla può richiedere un Let per interferenza. Tuttavia, se il giocatore non di turno richiede un Let per mancanza di accesso prima che la palla abbia raggiunto la parete frontale, tale richiesta può essere considerata, anche se il giocatore non è quello che doveva colpire la palla.

8.3. L'Arbitro, se è incerto sul motivo della richiesta, deve chiedere spiegazione al giocatore.

8.4. L'Arbitro può concedere un Let o assegnare uno Stroke anche senza che la richiesta sia stata fatta, fermando il gioco se necessario, specialmente per motivi di sicurezza.

8.5. Se il giocatore colpisce la palla e l’avversario richiede un Let, ma poi la palla finisce fuori o sotto, l’avversario si aggiudica lo scambio.

8.6. Disposizioni Generali

Le seguenti disposizioni si applicano a tutte le forme di interferenza:

8.6.1. se non c'è nessuna interferenza, né ragionevole paura di infortuni, non è Let;

8.6.2. se c’è interferenza, ma il giocatore che deve colpire la palla non è in grado di colpire la palla, non è Let;

8.6.3. se il giocatore che deve colpire la palla ha proseguito il gioco dopo l’interferenza e poi richiede un Let, non è Let;

8.6.4. se c'è interferenza, ma il giocatore che deve colpire la palla non si è mosso preventivamente per fare un colpo valido, si tratta di interferenza minima e non è Let;

8.6.5. se il giocatore che deve colpire la palla sarebbe stato in grado di fare un colpo valido, ma l'avversario non ha fatto ogni sforzo per evitare l’interferenza, uno "Stroke" viene assegnato al giocatore che deve colpire la palla;

8.6.6. se c’è interferenza, ma l’avversario ha fatto ogni sforzo per evitarla così da rendere il giocatore di turno in grado di fare un colpo valido, viene concesso il Let;

8.6.7. se c'è interferenza e il giocatore di turno avrebbe potuto fare un colpo vincente, viene assegnato uno “Stroke".

Oltre alla Regola 8.6, si applicano le seguenti disposizioni:

8.7. Visione corretta

Visione corretta significa avere il tempo necessario per vedere la pallina e preparare il colpo.

8.7.1. Se il giocatore che deve colpire la palla chiede un Let per mancanza di visione corretta della palla di ritorno dalla parete frontale, si applica la Regola 8.6.

8.8. Accesso diretto

Se il giocatore richiede un Let per mancanza di accesso diretto alla palla, allora:

8.8.1. se c’è stata interferenza, ma il giocatore di turno non ha fatto ogni sforzo per raggiungere e colpire la palla, non viene concesso Let;

Nota: Fare ogni sforzo per giocare la palla non include il contatto con l'avversario. Se avviene un contatto che si poteva evitare, si deve applicare la Regola 15 (Condotta).

8.8.2. se il giocatore di turno aveva accesso diretto alla palla, ma ha scelto un percorso diverso e poi richiede il Let per interferenza, il Let non viene concesso, a meno che ci siano gli estremi per applicare la Regola 8.8.3;

8.8.3. se il giocatore che deve colpire la palla è stato spiazzato, ma ha dimostrato la capacità di recuperare e di poter fare un colpo valido, allora viene concesso il Let; se il colpo fosse vincente, viene assegnato uno Stroke.

8.9. Movimento della racchetta

Un ragionevole movimento equivale a fare un’apertura ragionevole, colpire la palla ed eseguire un movimento ragionevole di chiusura. L’apertura e la chiusura sono ragionevoli quando non si estendono oltre al necessario.

Se il giocatore richiede un Let per interferenza nel movimento della racchetta, allora:

8.9.1. se nel movimento c'è stato un leggero contatto con l'avversario che stava facendo ogni sforzo per evitare l'interferenza, viene concesso il Let; se il colpo fosse vincente, viene assegnato uno Stroke.

8.9.2. se il colpo è stato preceduto dal contatto con l’avversario viene concesso lo Stroke, anche se l'avversario ha fatto il possibile per evitare l’interferenza.

8.10. Movimento eccessivo

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

8.10.2. Se c'era interferenza, ma il giocatore che deve colpire la palla ha esagerato il movimento della racchetta nel tentativo di guadagnare uno Stroke, viene concesso il Let.

8.10.3. L'eccessivo movimento della racchetta del giocatore che colpisce la palla può contribuire a creare un'interferenza per l'avversario: in questo caso viene concesso il Let.

8.11. Libertà di colpire la palla verso qualsiasi parte della parete frontale

Se il giocatore di turno si ferma prima di colpire la palla a causa dell'interferenza verso la parete frontale, e richiede un Let, allora:

8.11.1. se c'era interferenza e la palla avrebbe potuto colpire l'avversario in traiettoria diretta verso la parete frontale, viene assegnato uno Stroke al giocatore di turno,salvo che il giocatore si sia girato o stesse facendo un ulteriore tentativo, in questo caso viene concesso il Let;

8.11.2. se c'era interferenza e la palla avrebbe potuto colpire l'avversario e poi la parete laterale, viene assegnato un Let al giocatore di turno, salvo che il colpo fosse vincente, in questo caso viene concesso lo Stroke; o

8.11.3. se c'era interferenza e la palla avrebbe potuto colpire la parete laterale e poi l'avversario prima di toccare la parete frontale, viene assegnato un Let al giocatore di turno, salvo che il colpo fosse vincente, in questo caso viene concesso lo Stroke.

8.12. Ulteriore tentativo

Se il giocatore di turno richiede un Let per interferenza mentre sta eseguendo un ulteriore tentativo di colpire la palla, potendo fare un colpo valido, allora:

8.12.1. se l'avversario non aveva il tempo necessario per evitare l'interferenza, viene concesso il Let.

8.13. Girarsi

Girarsi è l'azione del giocatore che colpisce, o è in posizione per colpire, la palla sulla sua destra dopo che questa è passata dietro al corpo arrivando da sinistra, o viceversa - indipendentemente dal fatto che ruoti fisicamente o meno.

Se il giocatore di turno si ferma per interferenza nel girarsi e avrebbe potuto fare una risposta valida, allora:

8.13.1. se il colpo è stato impedito, anche se l'avversario stava facendo ogni sforzo per evitare l'interferenza, viene concesso lo Stroke;

8.13.2. se l'avversario non aveva tempo per evitare l'interferenza, viene concesso il Let;

8.13.3. se il giocatore di turno avrebbe potuto colpire la palla senza girarsi, ma l'ha fatto al fine di poter richiedere un Let, non viene concesso il Let;

8.13.4. quando il giocatore si gira l'Arbitro deve sempre valutare se l'azione era pericolosa e applicare il Regolamento di conseguenza.

9. GIOCATORE COLPITO DALLA PALLA

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

9.1.1. se il colpo non sarebbe stato comunque valido, l'avversario vince lo scambio;

9.1.2. se il colpo stava andando direttamente verso la parete frontale e se il giocatore stava facendo un primo tentativo senza essersi girato, è assegnato uno Stroke al giocatore che ha colpito la palla;

9.1.3. se la palla colpisce, o avrebbe colpito, qualsiasi altra parete prima della parete frontale e il giocatore che ha colpito la palla non si era girato, viene concesso il Let, salvo che il colpo fosse vincente, in questo caso viene concesso lo Stroke.;

9.1.4. se il giocatore che ha colpito la palla non si era girato, ma ha fatto un ulteriore tentativo, viene concesso il Let;

9.1.5. se il giocatore che ha colpito la palla si è girato, viene assegnato lo Stroke all'avversario, salvo che l'avversario abbia fatto un movimento intenzionale per intercettare la palla, in questo caso è assegnato lo Stroke al giocatore che ha colpito.

9.2. Se la palla, di **ritorno dalla parete frontale**, colpisce un giocatore prima che rimbalzi due volte sul pavimento, il gioco deve fermarsi, e:

9.2.1. se la palla colpisce il giocatore non di turno o la sua racchetta, prima che il giocatore di turno faccia un tentativo di colpire la palla e nessuna interferenza si è verificata, il giocatore di turno vince lo scambio; se si è verificata interferenza, viene concesso il Let;

9.2.2. se la palla colpisce il giocatore non di turno o la sua racchetta, dopo che il giocatore di turno ha fatto uno o più tentativi di colpire la palla, viene concesso il Let, solo nel caso in cui il giocatore di turno avrebbe potuto fare un colpo valido. In caso contrario, l'avversario vince lo scambio;

9.2.3. se la palla colpisce il giocatore di turno e non c'è interferenza, l'avversario vince lo scambio. Se si è verificata un'interferenza, si applica la Regola 8 (Interferenza).

9.3. Se il giocatore colpisce l'avversario con la palla, l'Arbitro deve considerare se l'azione era pericolosa e applicare le regole di conseguenza.

10. APPELLI

10.1. Ciascun giocatore può fermare il gioco durante lo scambio e appellarsi contro la mancanza di chiamata del Segnapunti, dicendo "Appello, per favore." ("Appeal, please")

10.2. Il perdente di uno scambio può appellarsi contro qualsiasi chiamata o la mancanza di una chiamata da parte del Segnapunti, dicendo: "*Appello, per favore*."

10.3. Se l'Arbitro è incerto sul motivo dell'appello deve chiedere spiegazione. Se vi è più di un appello, l'Arbitro deve considerare ciascun appello.

10.4. Dopo che la palla è stata messa in gioco con il servizio, un giocatore non può più fare appello per situazioni precedenti il servizio, ad eccezione della rottura della pallina.

10.5. Al termine di un gioco ogni eventuale ricorso per quanto riguarda l'ultimo scambio deve essere immediato.

10.6. In risposta ad un appello su una chiamata del Segnapunti o sulla mancanza di chiamata, l'Arbitro deve:

10.6.1. se la chiamata, o la mancanza di chiamata, del Segnapunti era corretta convalidare il risultato dello scambio; o

10.6.2 se la chiamata del Segnapunti era errata, concedere un Let, salvo che la chiamata del Segnapunti abbia interrotto una risposta già vincente, nel qual caso viene assegnato il punto al giocatore; o

10.6.3. se il Segnapunti non ha fatto una chiamata sul servizio o se la risposta non era valida, assegnare il punto all'altro giocatore; o

10.6.4. se incerto se il servizio era valido, concedere un Let; o

10.6.5. se incerto se un colpo era valido, concedere un Let, salvo che la chiamata del Segnapunti abbia interrotto un colpo vincente del giocatore, nel qual caso verrà assegnato il punto al giocatore.

10.7. In tutti i casi la decisione finale è dell'Arbitro.

11. LA PALLA

11.1. Se la palla si rompe durante uno scambio viene concesso un Let.

11.2. Se un giocatore ferma il gioco per un appello perché la palla è rotta, ma poi si riscontra che la palla non è rotta, quel giocatore perde lo scambio.

11.3. Se il giocatore che riceve il servizio, prima di tentare di rispondere, fa appello per rottura della palla, ed effettivamente la palla è rotta, l'Arbitro, se incerto su quando si sia rotta, dovrà concedere un Let per lo scambio precedente.

11.4. Un giocatore che intende presentare appello alla fine del gioco perché la palla è rotta deve farlo immediatamente e prima di lasciare il campo.

11.5. La palla deve essere sostituita se entrambi i giocatori sono d'accordo o se l'Arbitro è d'accordo con la richiesta di un giocatore.

11.6. Se una palla viene sostituita, o si riprende il gioco dopo un'interruzione prolungata, i giocatori devono scaldarla. Il gioco riprende quando entrambi i giocatori sono d'accordo o a discrezione dell'Arbitro.

11.7. La palla deve rimanere sempre in campo, salvo che l'Arbitro ne consenta la rimozione.

11.8. Se la palla si incastra in qualsiasi parte del campo viene concesso un Let.
11.9. Se la palla tocca un oggetto in campo può essere concesso un Let.
11.10. Non è concesso un Let in caso di rimbalzo insolito.

12. ELEMENTI DI DISTURBO / DISTRAZIONE

12.1. Ciascun giocatore può chiedere un Let a causa di un disturbo, ma deve farlo subito.
12.2. se la distrazione è causata da un giocatore, allora:

12.2.1. se **accidentale**, viene concesso un Let, salvo sia stato interrotto il colpo già vincente di un giocatore, nel qual caso lo scambio è assegnato a quel giocatore;

12.2.2. se **deliberata,** deve essere applicata la Regola 15 (Condotta).

12.3. Se la distrazione non è stata causata da uno dei giocatori, viene concesso un Let, salvo sia stato interrotto il colpo già vincente di un giocatore, nel qual caso lo scambio è assegnato a quel giocatore.
12.4. In alcuni eventi può verificarsi che il pubblico rumoreggi durante il gioco. In questi casi, per favorire il divertimento del pubblico, la regola 12.3 può essere sospesa. Tuttavia, si può concedere un Let in caso di forte o improvviso rumore proveniente dall'esterno.

13. OGGETTI IN CAMPO

13.1. Un giocatore a cui cade la racchetta può raccoglierla e continuare a giocare, salvo che la palla tocchi la racchetta, o si verifichi una distrazione, o l'Arbitro applichi una penalità per condotta.
13.2. Se al giocatore che deve colpire la palla cade la racchetta a causa di una interferenza può richiedere un "Let".
13.3. Il giocatore non di turno a cui cade la racchetta in seguito al contatto con il giocatore che si dirige verso la palla può richiedere un Let e si applica la regola 12 (Distrazione).
13.4. Se un oggetto, diverso dalla racchetta del giocatore, cade a terra durante uno scambio, il gioco deve essere fermato, e:

13.4.1. se l'oggetto è caduto ad un giocatore, senza alcun contatto con l'avversario, l'avversario vince lo scambio;

13.4.2. se l'oggetto è caduto ad un giocatore a causa del contatto con l'avversario, viene concesso un Let, salvo che il giocatore che colpisce la palla abbia effettuato un colpo già vincente, o che richieda un Let per interferenza, nel qual caso viene applicata la Regola 8 (Interferenza);

13.4.3. se l'oggetto caduto non è dei giocatori, viene connesso un Let, salvo che:

13.4.4. sia stato interrotto il colpo già vincente di un giocatore, nel qual caso lo scambio viene assegnato al giocatore;

13.4.5 se l'oggetto non è stato rilevato fino al termine dello scambio e non ha avuto effetto sull'esito dello scambio, rimane il risultato conseguito.

14. MALATTIA, INFORTUNIO, EMORRAGIA

14.1.Malattia

14.1.1. Un giocatore che abbia un problema fisico che non si traduce in infortunio o perdita di sangue deve continuare a giocare immediatamente, o concedere il gioco in corso e utilizzare l'intervallo di 90 secondi, previsto tra i due giochi, per recuperare. Ciò si applica anche in caso di crampi, nausea e difficoltà respiratoria, nonché asma.

Può essere concesso solo un gioco, poi il giocatore deve riprendere o concedere l'incontro.

14.1.2. Se il vomito di un giocatore o altra azione causa l'impraticabilità del campo, l'incontro viene assegnato all'avversario.

14.2. Infortunio

L'Arbitro:

14.2.1. se ha dei dubbi sull'effettivo infortunio di un giocatore, deve chiedere al giocatore di riprendere subito a giocare o concedere il gioco per avere i 90 secondi di intervallo, per poi continuare o concedere l'incontro. Solo un gioco può essere concesso.

14.2.2. se ritiene che l'infortunio sia reale, deve informare entrambi i giocatori sul tipo di

infortunio e sul tempo di recupero consentito. Il tempo di recupero è concesso solo al momento in cui avviene l'infortunio.

14.2.3. se ritiene che si tratta di una ricaduta di un infortunio occorso in precedenza nella partita, deve avvertire il giocatore di decidere se riprendere il gioco immediatamente o concedere il gioco in corso per avere l'intervallo di 90 secondi, o concedere la partita. Solo un gioco può essere concesso.

Nota: Un giocatore che concede un gioco mantiene tutti i punti conquistati.

14.3. Tipologie di infortunio

14.3.1. **Auto-inflitto**: quando l'infortunio è la conseguenza di una propria azione. Ciò include uno strappo muscolare, una distorsione o un ematoma risultante da una collisione con una parete o una caduta.

Al giocatore sono concessi 3 minuti di recupero e, se non è pronto a riprendere, deve concedere il gioco per usufruire dei 90 secondi di intervallo tra i giochi per recuperare.

Si può concedere un solo gioco poi, se il giocatore non è in grado di riprendere, deve concedere l'incontro.

14.3.2. **Indotto**: quando l'infortunio è la conseguenza di un'azione accidentale tra i giocatori.

Al giocatore sono concessi 15 minuti di recupero e, se al termine non è pronto a riprendere, a discrezione dell'Arbitro, altri 15 minuti. Se il giocatore non è in grado di riprendere, deve concedere l'incontro. Il punteggio risultante al termine dello scambio viene acquisito.

14.3.3. **Inflitto dall'avversario**: quando l'infortunio è la conseguenza di un'azione causata esclusivamente dall'avversario.

14.3.3.1. Se l'infortunio è **accidentalmente** causato dall'avversario, deve essere applicata la Regola 15 (Condotta). Al giocatore infortunato vengono concessi 15minuti per recuperare. Se il giocatore poi non è in grado di riprendere il gioco, l'incontro viene assegnato al giocatore infortunato.

14.3.3.2. Se il danno è causato dall'avversario in modo **deliberato** o da un'**azione pericolosa,** se l'infortunio richiede tempo per permettere al giocatore di riprendere il gioco, la partita viene assegnata al giocatore infortunato. Se il giocatore infortunato è in grado di riprendere il gioco senza interruzioni, deve essere applicata la Regola 15 (Condotta).

14.4. Perdita di sangue

14.4.1. Quando si verifica una perdita di sangue, il gioco deve essere interrotto e il giocatore infortunato deve uscire dal campo e provvedere alla cura della ferita. E' concesso un tempo ragionevole per le cure. Il gioco può riprendere solo quando la perdita di sangue è stata fermata e la ferita curata per quanto possibile.

14.4.2. Se la perdita di sangue è stata causata **accidentalmente** dall'avversario, viene applicata la Regola 15 (Condotta).

14.4.3. Se la perdita di sangue è stata causata in modo **deliberato o con azione pericolosa** dell'avversario, l'incontro viene assegnato al giocatore infortunato.

14.4.4. Un giocatore che non è in grado di fermare la perdita di sangue entro il tempo consentito, deve concedere il gioco e utilizzare l'intervallo di 90 secondi tra i giochi per curarsi, per poi continuare a giocare, o concedere l'incontro.

14.4.5. Se si ripresenta la perdita di sangue durante il gioco, non è dato ulteriore tempo ed il giocatore deve concedere il gioco e utilizzare l'intervallo di 90 secondi tra i giochi per curarsi, per poi continuare a giocare. Se la perdita di sangue persiste, il giocatore deve concedere l'incontro.

14.4.6. Il campo deve essere ripulito e l'abbigliamento insanguinato deve essere sostituito.

14.5. Un giocatore infortunato può riprendere il gioco prima della fine del tempo di recupero concesso. Entrambi i giocatori devono avere il tempo ragionevole per riprendere il gioco.

14.6. E' sempre del giocatore infortunato la decisione di riprendere il gioco o meno.

15. CONDOTTA

15.1. I giocatori, oltre a questo Regolamento, devono rispettare anche i regolamenti specifici del torneo.
15.2. I giocatori non possono introdurre alcun oggetto all'interno del campo.
15.3. I giocatori non possono lasciare il campo durante un incontro senza il permesso dell'Arbitro.
15.4. I giocatori non possono chiedere la sostituzione di un Ufficiale di Gara.
15.5. I giocatori non devono comportarsi in un modo che sia ingiusto, pericoloso, violento, offensivo, o comunque dannoso per lo sport.
15.6. Se il comportamento di un giocatore è inaccettabile, l'Arbitro deve penalizzare il giocatore, fermando il gioco se necessario.
Alcuni, ma non tutti, i comportamenti inaccettabili sono:

15.6.1. Oscenità verbali o gestuali;
15.6.2. Abusi verbali, fisici o di qualsiasi altra forma;
15.6.3. Contatto fisico non necessario, come lo spingere l'avversario;
15.6.4. Gioco pericoloso, compreso l'eccessivo movimento della racchetta;
15.6.5. Dissenso verso un Ufficiale di Gara;
15.6.6. Abuso dell'attrezzatura o del campo;
15.6.7. Riscaldamento sleale;
15.6.8. Ritardo nella ripresa del gioco, incluso il ritardo nel rientro in campo;
15,6.9. Distrazione intenzionale;
15.6.10. Ricezione di consigli dell'allenatore durante il gioco.

15.7. Ad un giocatore 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

APPELLO	La richiesta di un giocatore all'Arbitro di rivedere la chiamata o mancata chiamata del Segnapunti, o la richiesta di rottura della palla.
TENTATIVO	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.
BOX DI SERVIZIO	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.
CORRETTAMENTE	Quando la pallina viene colpita con la racchetta, tenuta in mano, non più di una volta e senza contatto prolungato.
SOTTO	Una risposta che colpisca il tin o il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o colpisca la parete frontale e poi il tin.
VISIONE CORRETTA	Il tempo necessario per vedere la palla e prepararsi a colpirla quando ritorna dalla parete frontale.
FALLO	Un servizio non valido.
ULTERIORE TENTATIVO	Un successivo tentativo di servire o rispondere una palla che è ancora in gioco dopo aver fatto uno o più tentativi.
GIOCO	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.
RISPOSTA VALIDA	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 del fuori.
CAMBIO	Il cambio al servizio.
LET	L'esito dello scambio che nessun giocatore si aggiudica. Il giocatore che serve ripete il servizio, ancora una volta, dalla stessa parte.
INCONTRO	L'intero incontro, compreso il riscaldamento.
NON SOPRA	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.
FUORI	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.
QUARTO DI CAMPO	Una delle due parti del campo, delimitata dalla linea centrale, da una parete laterale, dalla parete di fondo e dalla linea di metà campo.
SCAMBIO	Un servizio valido seguito da uno o più colpi che i giocatori alternano fino a quando uno dei due non fallisce la risposta.
AREA DI SERVIZIO	Vedi BOX DI SERVIZIO.
GIOCATORE DI TURNO	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.
TIN	L'area della parete frontale che copre la totale larghezza del campo e si estende dal pavimento fino alla linea orizzontale più bassa.
GIRARSI	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 ne una rotazione ne un ulteriore tentativo.
RISPOSTA VINCENTE	Una risposta valida che l'avversario non avrebbe potuto raggiungere.
SPIAZZATO	Quando un giocatore, anticipando il percorso verso la palla, si muove in una direzione, e il battitore colpisce la palla in un'altra direzione.

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 e mezzo 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 finchè 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.

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.

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

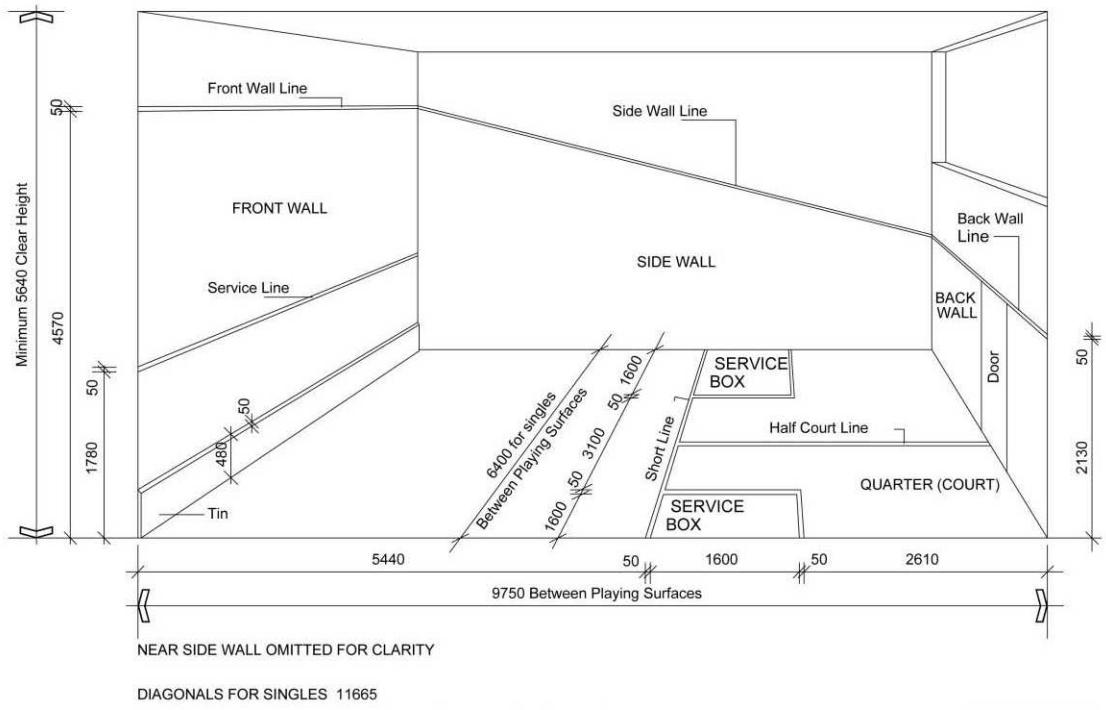
1. Le linee laterali delle pareti collegano la linea della parete frontale e la linea della parete posteriore.
2. Il box di servizio è un quadrato delimitato dalla linea breve, una parete laterale e altre due linee sul pavimento.
3. La lunghezza, larghezza e la diagonale del campo sono misurate ad una 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 8 – 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 cm2
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.