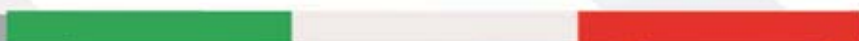




# **Regolamento per Incontri di Singolo 2026**



Approvato con delibera del Presidente del 18/05/26

## CONTENUTI

<b>1 IL GIOCO</b> .....	2
<b>2 PUNTEGGIO</b> .....	2
<b>3 UFFICIALI DI GARA</b> .....	2
<b>4 RISCALDAMENTO</b> .....	3
<b>5 SERVIZIO</b> .....	3
<b>6 SVOLGIMENTO DEL GIOCO</b> .....	4
<b>7 INTERVALLI</b> .....	4
<b>8 INTERFERENZA</b> .....	4
<b>9 GIOCATORE COLPITO DA PALLINA</b> .....	7
<b>10 APPELLI</b> .....	7
<b>11 LA PALLINA</b> .....	8
<b>12 LE CONDIZIONI DI GIOCO</b> .....	8
<b>13 MALESSERE, INFORTUNIO, SANGUINAMENTO</b> .....	9
<b>14 CONDOTTA</b> .....	11
APPENDICE 1 - DEFINIZIONI .....	13
APPENDICE 2 – CHIAMATE DEGLI UFFICIALI DI GARA.....	14
APPENDICE 3 – RICHIESTA VIDEO .....	16
APPENDICE 4 – OCCHIALI PROTETTIVI .....	18
APPENDICE 5 – SPECIFICHE TECNICHE .....	18
APPENDICE 6 – LIMITAZIONI AL COACHING .....	18

## 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 Appendice 5).

**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.

### 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.** Nel rivolgersi ai giocatori gli Ufficiali di Gara devono usare il loro cognome.

#### **3.5. Il Segnapunti:**

3.5.1. deve annunciare la partita, introdurre ogni gioco e annunciare il punteggio di ogni gioco e della partita (vedi Appendice 2);

3.5.2. deve chiamare "Fallo", "Sotto", "Fuori", "Non valida" o "Stop", a seconda dei casi;

3.5.3. non deve fare alcuna chiamata, in caso di indecisione;

3.5.4. 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;

3.5.5. deve ripetere la decisione dell'Arbitro dopo la richiesta di Let di un giocatore, e poi annunciare il punteggio;

3.5.6. 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;

3.5.7. 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;

3.5.8. deve annunciare "10 pari: due punti di vantaggio per vincere il gioco".

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

3.6.1. 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;

3.6.2. deve concedere un Let se, non per colpa dei giocatori, la condizione del campo pregiudica uno scambio;

3.6.3. 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;

3.6.4. deve decidere su tutte le questioni, comprese le richieste di Let e gli appelli sulla chiamata o la mancanza di una chiamata del Segnapunti;

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

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

3.6.7. deve far rispettare tutte le norme relative al tempo, annunciando "Metà tempo", "15 secondi" e "Tempo", a seconda dei casi;

Nota: È responsabilità dei giocatori essere sufficientemente vicini ed in condizione di poter sentire queste chiamate.

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

3.6.9. 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;

3.6.10. deve chiedere al giocatore chiarimenti, se non è chiara la ragione di richiesta di Let o di appello;

3.6.11. può dare una spiegazione ad una sua decisione;

3.6.12. deve annunciare le decisioni a voce alta in modo da essere sentito dai giocatori, dal Segnapunti e dagli spettatori;

3.6.13. deve applicare la regola 14 (Condotta) quando la condotta di un giocatore è inaccettabile;

3.6.14. 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 4 minuti. Dopo 2 minuti 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 14 (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 che ogni risposta è valida, 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, è consentito un intervallo massimo di 60 secondi, e tra un gioco e l'altro un intervallo massimo di 2 minuti.

**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 le attrezzature danneggiate è consentito un massimo di 2 minuti. 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 14 (Condotta).

**7.4.** Gli intervalli nel caso di infortuni o perdita di sangue sono specificati nella Regola 13 (Malessere, Infortunio, Sanguinamento).

**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 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 tutti questi requisiti al suo avversario, purché quest'ultimo stia facendo ogni sforzo per cercare, andare verso e colpire la palla.

**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**

Se il giocatore richiede un Let per mancanza di accesso 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 14 (Condotta).

8.8.2. se il giocatore di turno aveva accesso alla palla, ma ha invece scelto un percorso che ha causato l'interferenza 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 il colpo è stato o avrebbe potuto essere **influenzato** dalla posizione dell'avversario che stava facendo ogni sforzo per evitare l'interferenza, viene concesso il Let; se il colpo fosse vincente, verrebbe assegnato uno Stroke.

8.9.2. se il colpo è stato **impedito** dalla posizione dell'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.

8.11.4 se la palla non avesse colpito l'avversario, si applicherebbero le disposizioni della regola 8.6.

### **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**

Un giocatore si "gira" quando ruota fisicamente in una maniera tale da perdere di vista la palla o l'avversario, o quando la palla passa dietro al suo corpo, spostandosi da un lato all'altro del corpo stesso. 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. LE CONDIZIONI DI GIOCO**

### **12.1. Distrazione**

- 12.1.1. ciascun giocatore può chiedere un Let a causa di un disturbo, ma deve farlo subito.
- 12.1.2. se la distrazione è causata da un giocatore, allora:
- 12.1.2.1. 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;
- 12.1.2.2. se **intenzionale**, l'Arbitro deve applicare la Regola 14 (Condotta).
- 12.1.3. 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.
- 12.1.4. 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.

### **12.2. Oggetto caduto**

- 12.2.1 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.
- 12.2.2. Se al giocatore che deve colpire la palla cade la racchetta a causa di una interferenza può richiedere un "Let".
- 12.2.3. 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 12.1 (Distrazione).
- 12.2.4. Se un oggetto, diverso dalla racchetta del giocatore, cade a terra durante uno scambio, il gioco deve essere fermato, e:
- 12.2.4.1. se l'oggetto è caduto ad un giocatore, senza alcun contatto con l'avversario, l'avversario vince lo scambio;

12.2.4.2. 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);

12.2.4.3. se l'oggetto non è caduto a un giocatore, è concesso un let; se il colpo vincente del giocatore di turno è stato interrotto, il giocatore di turno si aggiudica lo scambio;

12.2.4.4. 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.

### **12.3 Condizioni del campo**

Quando le condizioni del campo cambiano durante lo svolgimento del gioco, si applicano le seguenti disposizioni:

12.3.1. Se le condizioni cambiano non per causa dei giocatori, il gioco deve essere interrotto ed è concesso un let. Quando il gioco riprende, si mantiene il punteggio acquisito al momento della sospensione.

12.3.2. Se un oggetto cade in campo, si applica la Regola 12.2.

12.3.3. Se un giocatore vomita in campo, si applica la Regola 13.1.2.

12.3.4. Se un giocatore è infortunato, si applicano le Regole 13.2 e 13.3.

12.3.5. Se vi è sangue in campo, si applica la Regola 13.3.1.5.

12.3.6. Se il campo si bagna a causa del sudore dei giocatori durante un normale svolgimento del gioco, entrambi i giocatori possono chiedere che il campo sia asciugato al termine di uno scambio.

12.3.7. Se un giocatore, mentre effettua un tentativo di giocare la palla, bagna un'area del campo scivolando, effettuando un affondo, tuffandosi o toccando il pavimento con qualsiasi parte del proprio corpo, allora:

12.3.7.1. il giocatore che ha creato l'area bagnata deve continuare il gioco o concedere lo scambio;

12.3.7.2. l'avversario può chiedere un let prima di colpire la palla;

12.3.7.3. se il gioco continua, nessun giocatore può chiedere un let per sicurezza;

12.3.7.4. se l'Arbitro crede che l'area bagnata sia stata causata intenzionalmente per avere un vantaggio, l'Arbitro deve applicare la Regola 14 (Condotta).

12.3.8. L'Arbitro:

12.3.8.1. deve decidere se le condizioni del campo sono sicure per continuare il gioco;

12.3.8.2. può concedere un let senza che sia stata fatta una richiesta di let, fermando il gioco se necessario per ragioni di sicurezza.

## **13. MALESSERE, INFORTUNIO, SANGUINAMENTO**

Nota: Il tempo concesso per il recupero da un infortunio o sanguinamento inizia quando l'Arbitro ha determinato che tale condizione è genuina e si è pronunciato sulla categoria di infortunio. Il tempo di recupero può essere concesso solo quando avviene l'infortunio e, se concesso al termine di un gioco, comprende l'intervallo tra i giochi.

### **13.1. Malessere**

13.1.1. 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, previsto tra i due giochi, se disponibile, per recuperare. Ciò si applica anche in caso di crampi, nausea, vesciche e difficoltà respiratoria, nonché asma.

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

### **13.2. Infortunio**

L'Arbitro:

13.2.1. se ha dei dubbi sull'effettivo infortunio di un giocatore, deve chiedere al giocatore di riprendere subito a giocare o concedere il gioco e usare l'intervallo tra i giochi, se disponibile, per poi continuare o concedere l'incontro.

13.2.2. se ritiene che l'infortunio sia reale, deve informare entrambi i giocatori sul tipo di infortunio e sul tempo di recupero consentito.

Nota: Al riprendere il gioco dopo un tempo di recupero, si mantiene il punteggio acquisito al termine dello scambio in cui è avvenuto l'infortunio.

13.2.3. 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, o concedere la partita.

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

#### 13.2.4. **Categorie di infortunio**

13.2.4.1. **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 dell'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.

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

Al giocatore sono concessi 15 minuti di recupero. Se il giocatore non è in grado di riprendere, deve concedere l'incontro. Il punteggio risultante al termine dello scambio viene acquisito.

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

13.2.4.3.1. Se l'infortunio è **accidentalmente** causato dall'avversario, al giocatore infortunato vengono concessi 15 minuti per recuperare. Se il giocatore poi non è in grado di riprendere il gioco, l'incontro viene assegnato al giocatore infortunato.

13.2.4.3.2. 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 ritardo, l'Arbitro deve applicare la Regola 14 (Condotta).

### 13.3 **Sanguinamento**

Un infortunio con sanguinamento avviene quando un giocatore perde sangue e la fuoriuscita è sufficiente per permettere al sangue di trasferirsi all'avversario o al campo.

Un graffio, abrasione o leggero taglio senza fuoriuscita di sangue non costituisce un sanguinamento e il gioco deve proseguire. La presenza di sangue visibile attraverso una benda, fasciatura o altra copertura di una ferita non costituisce un sanguinamento.

Nota: è responsabilità dei giocatori coprire ogni ferita preesistente prima di entrare in campo.

Quando si verifica un infortunio con sanguinamento, il giocatore infortunato deve uscire dal campo e l'Arbitro deve assicurarsi che il giocatore rientri in campo nel minor tempo possibile.

#### 13.3.1. **Categorie di infortunio con sanguinamento:**

13.3.1.1 **Ferita preesistente:** se una ferita preesistente scoperta o mal coperta ha causato il sanguinamento, il giocatore infortunato deve concedere il gioco, utilizzando l'intervallo tra giochi, se disponibile, per la medicazione. Il giocatore deve poi riprendere il gioco o concedere l'incontro.

13.3.1.2 **Auto-inflitto:** se il sanguinamento è stato causato dalla sola azione del Giocatore come, ad esempio, una caduta, un tuffo, una perdita di sangue dal naso o simili, al Giocatore sono concessi 5 minuti per fermare il sanguinamento e coprire la perdita di sangue. Se il Giocatore non è in grado di riprendere il gioco allo scadere dei 5 minuti, dovrà concedere il gioco all'avversario e quindi, se disponibile, inizierà l'intervallo tra i giochi.

Se si ripresenta lo stesso sanguinamento, non è concesso un tempo di recupero e il giocatore infortunato deve concedere il gioco, utilizzando l'intervallo tra giochi, se disponibile, per la medicazione.

Se si ripresenta lo stesso sanguinamento a causa delle azioni di entrambi i giocatori (vedi Regola 13.3.1.3: Indotto), al giocatore infortunato sarà concesso un tempo di recupero ragionevole per la medicazione.

Se il giocatore infortunato non può riprendere il gioco entro il ragionevole tempo o gli ulteriori recuperi concessi, l'Arbitro assegnerà l'incontro all'avversario del giocatore infortunato.

13.3.1.3 **Indotto:** se l'infortunio di sangue è causato dall'azione di entrambi i giocatori, al Giocatore infortunato sarà concesso il tempo ragionevole per fermare il sanguinamento e coprire la ferita. La durata ragionevole verrà determinata dall'Arbitro con l'assistenza del personale medico eventualmente presente.

Se lo stesso sanguinamento si ripresenta, non per causa di uno dei giocatori o per causa di entrambi i giocatori, al Giocatore infortunato sarà concesso un ulteriore ragionevole tempo per curare il sanguinamento.

Se lo stesso sanguinamento si ripresenta esclusivamente a seguito di un'azione del Giocatore infortunato, egli dovrà concedere il gioco ed usare il tempo dell'intervallo, se disponibile, per fermare il sanguinamento.

Se il giocatore infortunato non può riprendere il gioco entro il ragionevole tempo o gli ulteriori recuperi concessi, l'Arbitro assegnerà l'incontro all'avversario del giocatore infortunato.

13.3.1.4 **Inflitto:** quando l'infortunio di sangue è causato esclusivamente dall'avversario;

13.3.1.4.1. Quando l'infortunio di sangue è causato dall'azione **accidentale** di un giocatore, all'avversario infortunato sarà concesso il tempo ragionevole necessario per fermare il sanguinamento e coprire la ferita. Il tempo ragionevole è stabilito dall'Arbitro eventualmente con l'assistenza del personale medico presente.

Se il giocatore infortunato non può riprendere il gioco entro il ragionevole tempo concesso, l'Arbitro assegnerà la vittoria al giocatore infortunato.

Se lo stesso sanguinamento si ripresenta, non per causa di uno dei giocatori o per causa di entrambi i giocatori, al Giocatore infortunato sarà concesso un ulteriore ragionevole tempo per curare il sanguinamento.

Se non è possibile fermare il sanguinamento entro il ragionevole tempo o gli ulteriori recuperi concessi, l'Arbitro assegnerà l'incontro al giocatore infortunato.

Se lo stesso sanguinamento si ripresenta esclusivamente a seguito di un'azione del giocatore infortunato, egli dovrà concedere il gioco ed usare il tempo dell'intervallo, se disponibile, per fermare il sanguinamento. Se il giocatore infortunato non può riprendere il gioco entro il ragionevole tempo concesso, l'Arbitro assegnerà la vittoria all'avversario del giocatore infortunato.

13.3.1.4.2. Quando l'infortunio di sangue è causato in modo **deliberato** da una **azione pericolosa** dell'avversario, si applica la Regola 14. (Condotta) e l'Arbitro assegna la vittoria al Giocatore infortunato.

13.3.2. Quando c'è un'interruzione di gioco, il campo deve essere pulito e gli indumenti macchiati di sangue devono essere sostituiti.

**13.4.** 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.

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

## 14. CONDOTTA

**14.1.** I giocatori, oltre a questo Regolamento, devono rispettare anche i regolamenti specifici del torneo.

**14.2.** I giocatori non possono introdurre alcun oggetto all'interno del campo.

**14.3.** I giocatori non possono lasciare il campo durante un incontro senza il permesso dell'Arbitro.

**14.4.** I giocatori non possono chiedere la sostituzione di un Ufficiale di Gara.

**14.5.** I giocatori non devono comportarsi in un modo che sia ingiusto, pericoloso, violento, offensivo, o comunque dannoso per lo sport.

**14.6.** 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:

14.6.1. Oscenità verbali o gestuali;

14.6.2. Abusi verbali, fisici o di qualsiasi altra forma;

14.6.3. Contatto fisico non necessario, come lo spingere l'avversario;

- 14.6.4. Gioco pericoloso, compreso l'eccessivo movimento della racchetta, ed in situazione di giocatore girato;
  - 14.6.5. Dissenso verso un Ufficiale di Gara;
  - 14.6.6. Tentativo di influenzare l'Arbitro;
  - 14.6.7. Abuso dell'attrezzatura o del campo;
  - 14.6.8. Riscaldamento sleale;
  - 14.6.9. Ritardo nella ripresa del gioco, incluso il ritardo nel rientro in campo;
  - 14.6.10. Distrazione intenzionale;
  - 14.6.11. Ricezione di consigli durante il gioco.
- 14.7.** 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.
- 14.8.** 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.
- 14.9.** L'Arbitro può infliggere sanzioni in ogni momento, compreso il riscaldamento e anche dopo la conclusione dell'incontro.
- 14.10.** Se l'Arbitro:
- 14.10.1. ferma il gioco per infliggere un'ammonizione, viene assegnato un Let;
  - 14.10.2. ferma il gioco ed assegna un punto di penalità, questo diventa l'esito dello scambio;
  - 14.10.3. 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;
  - 14.10.4. 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 osserva un ulteriore intervallo tra i giochi;
  - 14.10.5. assegna la penalità di un gioco o della partita, il giocatore colpevole mantiene tutti i punti e i giochi già vinti;
- 14.11.** 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.
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.
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.
STOP	Per indicare che i giocatori devono interrompere immediatamente il gioco.
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.

“Sì, 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.

STOP Per indicare che i giocatori devono interrompere immediatamente il gioco.

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 – RICHIESTA VIDEO

Il sistema di revisione video può essere utilizzato quando è disponibile la tecnologia necessaria. Il sistema prevede due Ufficiali di Gara: un “Arbitro Centrale” (Match Referee - MR) e un “Arbitro Video” (Video Referee - VR). Lo scopo del sistema di revisione video è di dare ai giocatori la possibilità di avere una seconda opinione da parte del VR, che farà una decisione definitiva a partire dalla decisione originale del MR. Perché il gioco rimanga quanto più possibilmente continuo, il VR deve raggiungere una decisione il più velocemente ed efficientemente possibile.

### Regole/Procedure

Il MR gestirà l'incontro come al solito ma sarà sempre in comunicazione diretta con il VR attraverso un auricolare o delle cuffie. Il MR deve confrontarsi con il VR quando necessario per garantire il corretto esito di uno scambio.

#### 3.1. Revisione del Giocatore

3.1.1. Un giocatore può chiedere una revisione video (“Revisione del Giocatore”) su una decisione di Stroke, Sì Let e No Let date dal MR. La revisione può anche essere usata per appellarsi su una palla doppia o non valida, o una mancata chiamata del Segnapunti.

3.1.2. Incontri al meglio di 5 giochi: ciascun giocatore riceve un massimo di 2 revisioni video per incontro. Se l'incontro raggiunge il quinto game, ciascun giocatore riceve una revisione video aggiuntiva, indipendentemente da quante revisioni video abbiano utilizzato nei precedenti quattro giochi. Le revisioni video non utilizzate nei primi quattro giochi non sono utilizzabili nel quinto gioco.

3.1.3. Incontri al meglio di 3 giochi: ciascun giocatore riceve un massimo di 1 revisione video per incontro. Se l'incontro raggiunge il terzo game, ciascun giocatore riceve una revisione video aggiuntiva, indipendentemente da quante revisioni video abbiano utilizzato nei precedenti due giochi. Le revisioni video non utilizzate nei primi due giochi non sono utilizzabili nel terzo gioco.

3.1.4. Il giocatore deve chiedere immediatamente e chiaramente una revisione al MR.

3.1.5. Il MR annuncia poi:

3.1.5.1. Quando un giocatore chiede una revisione video per una decisione:

- “Revisione video, <cognome del giocatore>, sulla decisione di Stroke”; oppure
- “Revisione video, <cognome del giocatore>, sulla decisione di Sì Let”; oppure
- “Revisione video, <cognome del giocatore>, sulla decisione di No Let”.

3.1.5.2. Quando un giocatore chiede una revisione video per una palla doppia o non valida, o una mancata chiamata del Segnapunti:

- “Revisione video, <cognome del giocatore>, sulla decisione di palla valida”; oppure
- “Revisione video, <cognome del giocatore>, sulla decisione di palla non valida.”

3.1.6. Il replay sarà mostrato sui monitor e, successivamente, la decisione del VR sarà anch'essa mostrata sui monitor. Si noti che:

3.1.6.1. Se la decisione originale è annullata dal VR, il giocatore mantiene la revisione.

3.1.6.2. Se la decisione originale è confermata dal VR, il giocatore perde la revisione.

3.1.6.3. Se la decisione è annullata dal VR, ma contro il giocatore che ha chiesto la revisione, il giocatore perde la revisione. Per esempio, se un giocatore chiede una revisione per cambiare un Sì Let in uno Stroke, ma il VR cambia quel Sì Let in un No Let, il giocatore perde la revisione.

3.1.7. Il MR annuncia poi:

3.1.7.1. Quando la decisione originale è confermata dal VR:

- “Stroke a <cognome del giocatore A>, decisione confermata. <Cognome del giocatore B> non ha (oppure ha X) revisioni rimanenti”; oppure
- “Sì let, decisione confermata. <Cognome del giocatore> non ha (oppure ha X) revisioni rimanenti”; oppure
- “No let, decisione confermata. <Cognome del giocatore> non ha (oppure ha X) revisioni rimanenti”; oppure

- “La palla era buona, decisione confermata. <Cognome del giocatore> non ha (oppure ha X) revisioni rimanenti”; oppure
- “La palla era doppia (o non valida), decisione confermata. <Cognome del giocatore> non ha (oppure ha X) revisioni rimanenti”.

3.1.7.2. Quando la decisione originale è annullata dal VR:

- “Stroke a <cognome del giocatore>, decisione annullata. <Cognome del giocatore> ha X revisioni rimanenti”; oppure
- “Sì let, decisione annullata. <Cognome del giocatore> ha X revisioni rimanenti”; oppure
- “No let, decisione annullata. <Cognome del giocatore> ha X revisioni rimanenti”; oppure
- “La palla era buona, decisione annullata. <Cognome del giocatore> ha X revisioni rimanenti”; oppure
- “La palla era doppia (o non valida), decisione annullata. <Cognome del giocatore> ha X revisioni rimanenti”.

3.1.8. Se la revisione video non è disponibile o la revisione di una palla doppia o non valida risulta inconcludente, il giocatore mantiene la revisione. Il MR poi annuncia:

- “A causa di un problema tecnico, la revisione video non è al momento disponibile. La decisione originale è mantenuta”; oppure
- “Revisione inconcludente, Sì Let. <Cognome del giocatore> ha X revisioni rimanenti”.

### **3.2. Decisione dell’Arbitro Video**

3.2.1. Il MR ha la possibilità di deferire qualsiasi decisione, incluse palle doppie o non valide, al VR se non è sicuro su quale decisione sia corretta per un appello sul quale non si sia già pronunciato. Il MR può chiedere una “Decisione dell’Arbitro Video” tante volte quanto necessario e queste non contano come richieste di revisioni da parte dei giocatori.

3.2.2. Il MR dà inizio a una decisione dell’arbitro video annunciando:

- “Decisione dell’Arbitro Video sull’appello di <cognome del giocatore>”; oppure
- “Decisione dell’Arbitro Video sulla palla di <cognome del giocatore> in/nel <area del campo>; per esempio “Decisione dell’Arbitro Video sulla palla di Rossi nell’angolo davanti a destra.”

3.2.3. Il VR dà la decisione definitiva che è poi annunciata dal MR:

- “Stroke <cognome del giocatore>”; oppure
- “Sì let”; oppure
- “No let”; oppure
- “La palla era buona”; oppure
- “La palla era doppia (o non valida)”.

### **3.3. Intervento Diretto dell’Arbitro Video**

3.3.1. Ai giocatori non è concesso chiedere una revisione per chiamate di linea.

3.3.2. Se il VR, osservando il video, trova prove conclusive per affermare che una chiamata di linea (o mancata chiamata) sia errata, può comunicarlo al MR prima dell’inizio dello scambio successivo, permettendo il corretto risultato dello scambio.

3.3.3. In questo caso, il MR annuncia:

- “L’Arbitro Video ha prove conclusive che la palla era buona, punto a <cognome del giocatore>”; oppure
- “L’Arbitro Video ha prove conclusive che la palla era sotto, punto a <cognome del giocatore>”; oppure
- “L’Arbitro Video ha prove conclusive che la palla era fuori, punto a <cognome del giocatore>”.

## APPENDICE 4 – 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. E' responsabilità del giocatore assicurarsi che la qualità del prodotto indossato sia appropriata.

Gli occhiali protettivi sono obbligatori per tutti gli eventi di doppio e di categoria Juniores della WSF.

Una lista di occhiali protettivi certificati dalla WSF è consultabile su:

<http://www.worldsquash.org/certified-eyewear/>

## APPENDICE 5 – SPECIFICHE TECNICHE

Le seguenti specifiche sono stabilite e concordate dalla Commissione Campi ed Equipaggiamento. Tutte le attuali specifiche tecniche sono consultabili sul sito della WSF <https://www.worldsquash.org/>.

### **Specifiche per i campi:**

<https://www.worldsquash.org/court-construction/>

### **Specifiche per le palline da Squash:**

<https://www.worldsquash.org/rackets-balls/racket-ball-specifications/>

### **Dimensioni della racchetta da Squash:**

<https://www.worldsquash.org/rackets-balls/racket-specs/>

## APPENDICE 6 – LIMITAZIONI AL COACHING

Per coaching si intende qualsiasi comunicazione, consiglio o istruzione data ad un giocatore, con qualsiasi mezzo. Durante le partite, è consentito solo negli intervalli tra i giochi.

### **Tecnologia per l'analisi dei giocatori**

La tecnologia per l'analisi dei giocatori, come descritta di seguito, può essere incorporata nell'attrezzatura di gioco purché tale attrezzatura sia conforme alle specifiche dell'Appendice 5. Qualsiasi attrezzatura applicata al corpo di un giocatore deve essere conforme alle Regole.

La tecnologia per l'analisi dei giocatori è un'apparecchiatura che può interessare una o più delle seguenti funzioni, per quanto riguarda le informazioni sulla prestazione di un giocatore:

- A. Registrazione
- B. Conservazione
- C. Trasmissione
- D. Analisi
- E. Comunicazione al giocatore, di qualsiasi tipo e con qualsiasi mezzo

La tecnologia per l'analisi dei giocatori può registrare e/o memorizzare informazioni durante una partita, ma tali informazioni non possono essere recuperate dal giocatore durante la partita.