Referee Quick Check

Gestisci il tempo con la massima precisione!

Riscaldamento (4 minuti)	dopo 2 minuti: «metà tempo», dopo altri 2 minuti: «tempo»
Prima del primo game	dopo 90 secondi la partita deve iniziare (chiamata della partita) dopo 75 secondi: «15 secondi», dopo altri 15 secondi: «tempo»
Intervallo tra i game (90 secondi)[1]	dopo 75 secondi: «15 secondi», dopo altri 15 secondi: «tempo»
Malessere (nessun tempo prestabilito)	il giocatore deve concedere il game e usufruire dell'intervallo (90 secondi)
Infortunio e sanguinamento	**Auto-inflitto:** 3 minuti (infortunio) o 5 minuti (sanguinamento) **Indotto:** 15 minuti, altri 15 minuti a discrezione **Inflitto dall'avversario:** 15 minuti e penalità (punto, game, partita)
Impossibile continuare la partita	forfait persona infortunata o vittoria persona infortunata se la copla è dell'avversario
Il sanguinamento si riproduce	auto-inflitto: rinuncia al set, altrimenti regole come sopra

[1] PSA 2 minuti

Parla ad alta voce e in modo chiaro. Sei tu responsabile!

Chiamata della partita	«SQUASH !T, semifinale, tabellone B, Laura batte il servizio, Luca risponde, si gioca al meglio dei tre game, 0-0»
Errore	«Errore» (servizio) «doppio», «fuori», «down» (se la palla colpisce il Tin). Interrompere la partita: «Stop»
Dopo lo scambio	«Cambio servizio a 7-6» o «7-6»
Prima della fine del game o della partita	«10-6, Gameball» o «10-6, Matchball». A 10-10: «Tiebreak» o in altre parole «Un giocatore deve essere in vantaggio di 2 punti per vincere»
Fine del game o della partita	«Game a Luca, Laura conduce 2-1», «Laura vince la partita 3-1, 11-9, 11-7, 6-11, 11-6»
Prima dell'inizio del game	«Laura conduce 2-1 nei game, Luca AL servizio, 0-0»
Chiamata errata, decisione	«Stop, correzione, 7-5», «Let», «No Let», «Stroke per Laura»
Condotta scorretta	«Ammonizione a Luca», «Punto di penalità per Laura», «Game di penalità per Luca», «Partita di penalità per Laura»
Lesione / sanguinamento	«Interruzione a seguito di infortunio, intervallo di x minuti» (cfr. sopra)

Decidi rapidamente e non farti distrarre!

«Let, per favore»

Luca ha ostacolato Laura in maniera determinante? no → **«No Let»** (Luca si aggiudica il punto)
↓ sì

Con il suo intervento Laura avrebbe potuto raggiungere la palla? no → **«No Let»** (Luca si aggiudica il punto)
↓ sì

Luca ha provato a liberare la traiettoria di Laura verso la palla? no → **«Stroke per Laura»**
↓ sì

Laura avrebbe colpito Luca con la palla o con la racchetta? no → **«Let»**
↓ sì

La palla di Laura avrebbe colpito la parete frontale direttamente o segnato un boast vincente? no → **«Let»**
↓ sì

«Stroke per Laura»

Problemi?
Rivolgiti alla direzione del torneo e non lasciarti influenzare dai genitori o dagli altri ragazzi!
www.squash.ch