



FEDERAZIONE ITALIANA GIUOCO SQUASH

LE CHIAMATE DEGLI ARBITRI

CHIAMATA	DEFINIZIONE	CHIAMATA INTERNAZIONALE
<i>LET</i>	Termine usato per comunicare che si deve ripetere uno scambio.	<i>LET</i>
<i>STROKE .. (cognome del giocatore)</i>	Termine per comunicare che al nominato è stato assegnato uno scambio.	<i>STROKE TO ..</i>
<i>SI LET</i>	Quando si concede un <i>let</i> in seguito a una richiesta di <i>let</i> da parte di un giocatore.	<i>YES LET</i>
<i>NO LET</i>	Quando si rifiuta un <i>let</i> in seguito a una richiesta di <i>let</i> da parte di un giocatore.	<i>NO LET</i>
<i>GIOCO</i>	Quando l'arbitro ha assegnato un gioco all'avversario.	<i>GAME</i>
<i>PALLA DEL GIOCO</i>	Indica, ogni volta che si verifica, che al battitore occorre un punto per vincere il gioco in corso.	<i>GAME BALL</i>
<i>PALLA DELL'INCONTRO</i>	Indica, ogni volta che si verifica, che al battitore occorre un punto per vincere l'incontro.	<i>MATCH BALL</i>
<i>GIOCO AI 9</i>	Indica che il gioco in corso deve essere giocato fino ai nove punti, dopo un punteggio di 8 pari (è chiamato una sola volta in ogni gioco).	<i>SET ONE</i>
<i>GIOCO AI 10</i>	Indica che il gioco in corso deve essere giocato fino ai dieci punti, dopo un punteggio di 8 pari (è chiamato una sola volta in ogni gioco).	<i>SET TWO</i>
<i>FALLO DI PIEDE</i>	Indica che nel servizio si è verificato un fallo di piede.	<i>FOUL FOOT</i>
<i>DOPPIA / SOTTO</i>	Indica che il giocatore non ha colpito la palla secondo le regole.	<i>NOT UP</i>
<i>SOTTO</i>	Indica che un servizio o una risposta ha colpito il pavimento prima di raggiungere la parete frontale, o ha colpito la linea inferiore o il tin.	<i>DOWN</i>
<i>FUORI</i>	Indica che un servizio o una risposta sono terminati fuori del campo.	<i>OUT</i>
<i>CAMBIO PALLA</i>	Indica che il battitore è diventato il ricevitore, cioè si è avuto un cambio del battitore.	<i>HAND-OUT</i>
<i>STOP</i>	Per fermare il giuoco.	<i>STOP</i>
<i>4-3.. (cognome del giocatore)</i>	Un esempio di punteggio. Il punteggio del battitore è sempre chiamato per primo, perciò nell'esempio citato il battitore conduce per 4 punti a 3. Se i punti sono uguali il termine usato è "pari" (per esempio "2 pari").	
<i>TEMPO</i>	Indica che un certo periodo di tempo previsto dalle regole è terminato.	<i>TIME</i>
<i>METÀ TEMPO</i>	Espressione utilizzata per avvisare i giocatori che è trascorso metà del periodo concesso per il palleggio.	<i>HALF TIME</i>
<i>QUINDICI SECONDI</i>	Per avvisare il/i giocatore/i che rimangono ancora quindici secondi dell'intervallo di tempo di 90 secondi permesso.	<i>FIFTEEN SECONDS</i>
<i>RICHIAMO (cognome del giocatore)</i>	Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione e che l'arbitro ha dato un avvertimento.	<i>CONDUCT WARNING</i>
<i>PUNTO DI PENALITÀ.. (cognome del giocatore)</i>	Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione e che l'arbitro ha assegnato un punto all'avversario.	<i>CONDUCT STROKE</i>
<i>GIOCO DI PENALITÀ.. (cognome del giocatore)</i>	Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione e che l'arbitro ha assegnato un gioco all'avversario.	<i>CONDUCT GAME</i>
<i>INCONTRO DI PENALITÀ (cognome del giocatore)</i>	Per comunicare a un giocatore che ha commesso un'infrazione e che l'arbitro ha assegnato l'incontro all'avversario.	<i>CONDUCT MATCH</i>
<i>INTRODUZIONE DI UN INCONTRO</i>	"Serve Rossi, riceve Verdi, al meglio dei 5 giochi, zero a zero".	
<i>FINE DI UN GIOCO</i>	"9-7, gioco a Rossi; Rossi conduce per un gioco a zero". "10-9, gioco a Rossi; Rossi conduce due giochi a zero". "9-3, gioco a Verdi; Rossi conduce due giochi a uno" "9-4, gioco a Verdi; due giochi pari". "10-8, partita a Rossi, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8.	
<i>INIZIO DEL GIUOCO SUCCESSIVO</i>	"Rossi conduce per un gioco a zero; zero a zero." "Due giochi pari, zero a zero".	