

## **REGLAMENT DE JOC**

En vigor des de l'1 de maig de 1997  
Fins al 30 d'abril del 2001

### **REGLES**

- 1 El joc
- 2 El resultat  
Empats a 8  
Veus de l'annotador
- 3 Puntuació
- 4 El servei  
Quadres de servei, 4.2  
Mal servei, 4.4  
Falta, 4.4.1, 4.4.6, 4.4.7, 4.4.8  
Falta de peu, 4.4.2  
Dolenta, 4.4.3, 4.4.4  
Fora, 4.4.5  
Baixa, 4.4.7
- 5 La jugada
- 6 La restada
- 7 Continuïtat en el joc  
Suspensió del joc, 7.1  
Interval entre jocs i des de final d'escalfament a principi del partit, 7.2  
Canvi d'equipament, 7.3, C.1  
Veus de l'àrbitre, 7.4  
Malaltia o lesió, 7.5, C.2  
Demores en el joc, 7.7, C.3  
Objectes caiguts, 7.8, C.4
- 8 Strokes  
Devolució dolenta, 8.2, c.5  
Toc de pilota pel contrincant, 8.3, C.5
- 9 Colpejar al contrincant amb la pilota  
Directament al frontis, 9.1  
Gir 9.2, C.6  
Cap o des d'altra paret, 9.3
- 10 Varis intents de colpejar la pilota  
Concessió de let, 10.1  
El colpejador perd l'stroke, 10.2
- 11 Apel·lacions  
En el servei, 11.1  
En el joc, 11.2  
Més d'una apel·lació, nota B

- 12 Interferència  
 Accés directe, 12.2.1, nota A, C.7  
 Clara visió de la pilota, 12.2.2, nota B  
 Llibertat per colpejar la pilota, 12.2.3, nota C, C.8  
 Directament des del frontis, 12.2.4  
 Apel·lacions d'un jugador, 12.4, C.9, C.10  
 No let, 12.6, C.11  
 Let concedit, 12.7  
 Concessió d'stroke, 12.8  
 Contacte físic innecessari, 12.10.1, C.12
- 13 Lets  
 Toc de la pilota en objecte caigut, 13.11  
 Por a fer mal, 13.1.2, C.13  
 Distracció, 13.1.3  
 Canvi de condicions de la pista, 13.1.4  
 jugador a la restada no preparat, 13.2.1  
 Trencament de pilota, 13.2.2
- 14 La pilota  
 Substitució, 14.1  
 Trencament, 14.2, 14.3, 14.4, 14.5, C.14  
 Durant els Interval·ls, 14.6
- 15 Escalfament  
 Temps, 15.1  
 Després d'una Interrupció, 15.2  
 Durant un interval de 90 Segons, 15.3
- 16 Lesió  
 Autoproduïda, 16.11, 16.2, 16.8, C.15  
 Accidental, 16.1.2, 16.3, 16.7  
 Causades per l'adversari, 16.1.3, 16.4  
 Hemorràgia, 16.5, 16.7, 16.8, C.15
- 17 Conducta en la pista  
 Ofenses  
 Penalitzacions  
 Instruccions dels entrenadors, C.16
- 18 Control del partit  
 Una sola persona d' anotador i d'àrbitre, C18  
 Situació adequada
- 19 Obligacions de l'anotador  
 Veus, 19.1, 19.2, C.19, C.20  
 En cas de dubte, 19.3, nota
- 20 Obligacions de l'àrbitre  
 Obligacions, 20.1, C.21  
 Control, 20.2, C.22  
 Puntuació equivocada, 20.3  
 Error de l'anotador, 20.4

## APÈNDIX

Apèndix 1	Criteris orientatius 1-22
Apèndix 2	Definicions
Apèndix 3	Veus de l'annotador
Apèndix 4	Veus de l'àrbitre
Apèndix 5	Reglament del joc amb el punt directe
Apèndix 6	Sistemes alternatius d'arbitratge (en estudi)
Apèndix 7	Reglament experimental
Apèndix 8	Criteris orientatius sobre sistemes disciplinaris i procediments

## ESQUAIX

### REGLAMENT DE JOC AMB PUNT SOBRE EL SERVEI

#### 1. EL JOC

El joc de l'Esquaix es practica entre dos jugadors, cada un d'ells amb una raqueta, colpejant una pilota dintre d'una pista, sempre que els tres elements acompleixin les especificacions de la Federació Mundial d'Esquaix.

#### 2. EL RESULTAT

Un partit es compon de jocs, i pot celebrar-se al millor de tres o cinc jocs, a opció dels organitzadors de la competició. Cada joc és a nou punts, pel que el jugador que aconsegueixi nou punts guanya el joc, excepte si es produeix un empat a 8 punts, llavors el jugador a la restada elegirà, abans que el següent servei es faci, si es continua aquest joc a nou punts (conegut com "una més") o a deu punts (conegut com "dues més"), en aquest darrer supòsit el jugador que obtingui dos punts més guanya el joc. El jugador a la restada indicarà clarament en cada cas la seva elecció a l'annotador, a l'àrbitre i al seu oponent.

L'annotador dirà "una més" o "dues més", segons correspongui, abans que el joc continuï.

L'annotador dirà "bola de joc" per indicar que el jugador al servei necessita un punt per guanyar el joc que s'està disputant o "bola de partit" per indicar que el jugador al servei necessita un punt per guanyar el partit.

#### 3. PUNTUACIÓ

Els punts només pot anotar-se'ls el jugador al servei. El jugador al servei, quan guanya un stroke, s'anota un punt; el jugador a la restada, quan guanya un stroke, serveix al següent punt.

#### 4. EL SERVEI

4.1 El joc comença amb un servei i el dret al servei inicial es decideix per sorteig mitjançant gir de la raqueta. D'aquí en endavant el jugador al servei continua servint fins que perd un stroke, moment en el qual el seu oponent passa llavors al servei, i aquest procés continua al llarg del partit. Al començament del segon joc i dels jocs successius, el guanyador del joc previ tindrà el servei.

4.2 Al principi de cada joc i de cada torn el jugador al servei pot elegir fer-lo des de qualsevol dels quadres de servei, devent en endavant alternar el quadre de servei mentre

estigui al servei. Tanmateix, si el punt termina en let, haurà de servir de nou des del mateix quadre de servei.

#### **NOTA als equips arbitral**

Si sembla que el jugador al servei es disposa a servir del quadre de servei que no correspon, o els jugadors semblen indecisos sobre quin és el quadre correcte, l'annotador indicarà des de què quadre de servei s'ha de servir. Si l'annotador s'equivoca, o hi ha discrepància, l'àrbitre indicarà el lloc correcte.

4.3 Per servir un jugador deixarà caure la pilota o la llançarà a l'aire amb la mà abans de colpejar-la. Si el jugador, després d'haver deixat caure o llançat a l'aire la pilota, no fa intenció de colpejar-la, pot repetir novament el moviment per servir.

4.4 Un servei és vàlid quan qui ho practica no realitza una falta. El jugador al servei realitza falta i perd l'stroke si:

4.4.1 Després de deixar caure la pilota o llançar-la a l'aire per efectuar el servei, aquesta toca la paret, el sòl, el sostre o qualsevol element suspès de les parets o del sostre, abans de ser colpejada. "Falta"

4.4.2 En el moment de colpejar la pilota, el jugador no té almenys part d'un peu en contacte amb el sòl dins del quadre de servei, sense tocar amb aquest peu la línia que delimita el quadre de servei. (Part d'aquest peu pot projectar-se sobre la línia sempre que no estigui en contacte amb la mateixa). "Falta de peu"

4.4.3 El jugador fa un o més intents de colpejar la pilota, fallant-lo. "Dolenta"

4.4.4 La pilota no és colpejada correctament. "Dolenta"

4.4.5 La pilota se serveix fora. "Fora"

4.4.6 La pilota toca qualsevol paret de la pista abans que el frontis. "Falta"

4.4.7 La pilota toca el sòl o colpeja la línia de servei o per sota d'aquesta. "Falta" si és per damunt de la línia inferior i "baixa" si toca el sòl o la línia inferior o per sota d'aquesta.

4.4.8 El primer bot de la pilota, llevat que sigui volejada pel jugador a la restada, toca el sòl en la línia de falta o en la línia de mitja o fora del quart de pista oposat al quadre de servei des del que s'ha realitzat el servei. "Falta"

4.5 El jugador al servei no servirà fins que l'annotador hagi acabat de cantar el resultat.

#### **NOTA als equips arbitral**

L'annotador no retardarà el joc per haver de cantar el resultat. Tanmateix, si el jugador al servei serveix, o fa intent de servir, abans que s'hagi cantat el resultat, l'àrbitre aturarà el joc i requerirà del jugador al servei que esperi fins que el resultat hagi estat cantat per complet.

## **5. LA JUGADA**

Després que s'ha realitzat un servei vàlid, els jugadors retornaran la pilota alternativament fins que un o altre no aconsegueixi fer-ho o la pilota, per qualsevol raó, deixi d'estar en joc d'acord amb el reglament, o per una apel·lació d'un jugador o degut a una veu de l'annotador o de l'àrbitre.

## **6. LA RESTADA**

6.1 Una restada és bona si la pilota, abans que hagi botat més d'un cop al sòl, és retornada correctament pel jugador al frontis per damunt de la línia inferior, bé directament o després de tocar les parets laterals o posterior, sense tocar abans el sòl o qualsevol part del cos o roba de dit jugador o la raqueta, cos o roba del contrincant i sempre que no s'hagi llançat fora.

6.2 No es considerarà bona una restada si la pilota toca la línia inferior o la xapa abans o després de colpejar el frontis i abans que boti en el sòl, o si la raqueta no està en la mà del jugador en el moment en què colpeja la pilota.

## 7. CONTINUÏTAT EN EL JOC

Després que s'hagi realitzat el primer servei, el joc serà continu, tenint sempre en compte que:

7.1 En qualsevol moment el joc pot ser suspès per l'àrbitre, durant el temps que aquest decideixi, per il·luminació dolenta o altres circumstàncies fora del control dels jugadors. El resultat roman.

Si es disposés d'altra pista, el joc podrà traslladar-se a ella si ambdós jugadors estan d'acord o si l'àrbitre així ho decideix.

En el cas que el joc no es pugui reprendre en el dia, el resultat es mantindrà, llevat que ambdós jugadors estiguin d'acord en iniciar de nou el partit.

7.2 Es permetrà un interval de noranta segons entre el final de l'escalfament i el començament del primer joc i també entre dos jocs. Els jugadors poden abandonar la pista durant els intervals però han d'estar preparats per jugar abans que finalitzi l'interval de noranta segons. Si ambdós jugadors estan d'acord, el joc podrà començar o continuar-se abans que acabi l'interval de noranta segons.

7.3 Sempre que un jugador convenci l'àrbitre que necessita un canvi d'equipament, roba o sabatilles podrà abandonar la pista, però haurà de realitzar el canvi tan ràpid com sigui possible, i no se li concediran més de noranta segons per allò. (Veure C.1)

7.4 Quan faltin quinze segons per que finalitzi un interval autoritzat de noranta segons, l'àrbitre donarà la veu "quinze segons" per advertir als jugadors que estiguin preparats per reprendre el joc. Al final d'aquest interval l'àrbitre donarà la veu "temps". Les trucades es faran en veu alta.

És responsabilitat dels jugadors trobar-se on puguin escoltar les trucades de "quinze segons" i "temps".

### NOTA als àrbitres

A. Si un jugador no està preparat per reprendre el joc quan es dona la veu "temps", l'àrbitre aplicarà l'establert en la regla 17.

B. Si cap dels jugadors està llest per reprendre el joc quan es dona la veu "temps", l'àrbitre aplicarà l'establert en la regla 17 a ambdós jugadors.

7.5 Un jugador que es trobi malalt o indispost té les següents opcions: continuar o reprendre el joc sense demora, cedir el joc que s'està disputant, o cedir el partit. Si cedeix el joc, el jugador haurà anotat en aquell joc els punts que tingués en el moment de la interrupció i, en finalitzar l'interval de noranta segons entre jocs, reprendrà el joc o cedirà el partit. (Ver C.2)

Tanmateix, no es permetrà la continuació o represa del joc si el jugador estigués sagnant. El jugador abandonarà la pista sense que es requereixi en aquell moment que cedi el joc que s'està disputant. Si el jugador desitja reprendre el joc, la malaltia o indisposició serà

considerada per l'àrbitre com una lesió produïda pel propi jugador i s'aplicarà l'establert en la regla 16.2

7.6 En el cas que un jugador es lesioni l'àrbitre tindrà en compte l'establert en la regla 16.

7.7 L'àrbitre aplicarà l'establert en la regla 17 al jugador que, en opinió de l'àrbitre, demori el joc sense raó. Poden ser causes de tal demora: (Veure C.3)

7.7.1 Preparació indegudament lenta per servir o restar.

7.7.2 Discussió prolongada amb l'àrbitre.

7.7.3 Retard en tornar a la pista després d'haver-la abandonat per les causes indicades en les regles 7.2, 7.3 o 15.1

7.8 Si durant la disputa d'un punt cau sobre el terra de la pista un objecte, que no sigui la raqueta d'un dels jugadors, es procedirà: (Veure C.4)

7.8.1 L'àrbitre parará el joc immediatament en quant es doni compte de la caiguda de l'objecte.

7.8.2 El jugador que es doni compte que ha caigut un objecte podrà aturar el joc i apel·lar let.

7.8.3 Si l'objecte li cau a un jugador, aquest perdrà l'stroke, llevat l'establert en la regla 7.8.5 o que la causa hagi estat un xoc contra el contrincant. En aquest supòsit es concedirà un let, excepte si es produís una apel·lació per interferència, cas en el qual l'àrbitre estarà al previst en la regla 12.

7.8.4 Si l'objecte no li ha caigut a cap jugador es concedirà let, llevat que s'apliqui la regla 7.8.5

7.8.5 Si un jugador ja ha donat un clar cop guanyador quan caigui l'objecte sobre el terra de la pista, guanyarà l'stroke.

7.9 Encara que a un jugador li caigui la raqueta l'àrbitre permetrà que el punt continuï, llevat que siguin d'aplicació les regles 12, 13.1.1, 13.1.3 o 17.

## **8. STROKES**

Un jugador guanya un stroke:

8.1 Si la regla 4.4 és aplicable quan el jugador està a la restada.

8.2 Si l'oponent no pot fer una bona devolució de la pilota quan li correspongui colpejar, llevat que se li indiqui let o es concedeixi stroke al contrincant.

8.3 Si la pilota toca a l'oponent (incloent qualsevol cosa que vesteixi o porti), sense interferència, quan l'oponent no és el colpejador, llevat l'establert en les regles 9 i 10. Si es produeix interferència s'estarà al previst en la regla 12. (veure C.5)

8.4 Si l'àrbitre concedeix stroke a un jugador com a conseqüència de l'aplicació del reglament.

## **9. COLPEJAR A L'OPONENT AMB LA PILOTA**

Si la pilota, abans d'arribar al frontis, colpeja l'oponent del colpejador (incloent qualsevol cosa que vesteixi o porti), s'aturarà el joc i:

9.1 Llevat que s'apliqui la regla 9.2, el colpejador guanyarà l'stroke si la devolució hagués estat bona i la pilota hagués colpejat el frontis, sense tocar abans qualsevol altra paret.

9.2 Si hagués estat una devolució bona, però el colpejador gira sobre ell mateix en el seu intent de devolució, o sense girar-se, deixa que la pilota passi per darrere seu, es a dir, si colpeja la pilota per la dreta del cos després que hagi arribat per l'esquerra (o viceversa), es concedirà let en tots els casos.

#### **NOTA als àrbitres**

Si el colpejador ha girat sobre ell mateix seguint la pilota, o si la pilota ha passat al voltant del colpejador, i aquest prefereix no jugar la pilota per un raonable temor de colpejar al contrari, podrà apel·lar let. L'àrbitre acceptarà la seva petició si, en la seva opinió, existia un raonable possibilitat de colpejar a l'oponent, i el colpejador hagués estat capaç d'efectuar una bona devolució.

9.3 Si la pilota ha colpejat o hagués colpejat qualsevol de les parets laterals o la posterior i la devolució hagués estat bona serà let, llevat que, en opinió de l'àrbitre, s'hagués evitat una devolució guanyadora, i en aquest cas es concedirà stroke al colpejador.

#### **NOTA als àrbitres**

Les disposicions referides a la concessió d'strokes en la regla 19 no s'apliquen al gir sobre si mateix, a la passada de la pilota rodejant al colpejador, o a varis intents.

9.4 Si la devolució no hagués estat bona, el colpejador perd l'stroke.

#### **NOTA als equips arbitrals**

Quan la pilota hagi colpejat un jugador com es descriu en la regla 9, l'àrbitre establirà la trajectòria prevista de la pilota i actuarà en conseqüència.

### **10. VARIS INTENTS DE COLPEJAR LA PILOTA**

Si el colpejador intenta colpejar la pilota i no ho aconsegueix, pot realitzar altres intents. Si després de l'intent realitzat sense que la pilota hagi estat colpejada, aquesta toca a l'oponent (incloent qualsevol cosa que vesteixi o porti) l'àrbitre:

10.1 Si el colpejador hagués pogut realitzar una bona devolució concedirà let, o

10.2 Si el colpejador no hagués pogut realitzar una bona devolució concedirà stroke a l'oponent.

Si en qualsevol dels intents posteriors el colpejador aconsegueix una devolució que podia haver estat bona, però la pilota colpeja a l'oponent (incloent qualsevol cosa que vesteixi o porti) es concedirà let en totes les circumstàncies. Si la devolució aconseguida en aquest intent posterior no hagués estat bona, el colpejador perdrà l'stroke.

### **11. APEL·LACIONS**

El perdedor d'un punt pot apel·lar contra qualsevol decisió de l'anotador que es refereixi a aquell punt.

Una apel·lació a l'àrbitre emparada en la regla 11 ha d'iniciar-se amb les paraules "apel·lo si us plau". El joc s'aturarà fins que l'àrbitre hagi emès la seva decisió.

Si una apel·lació realitzada a l'empara de la regla 11 es rebutjada, la decisió de l'anotador es mantindrà. Si l'àrbitre té dubtes concedirà un let, llevat quan sigui d'aplicació l'indicat en la "nota als àrbitres" a continuació de la regla 11.2.1 i "notes als àrbitres C i D" a continuació de la regla 11.2.2.

Es comenta tot seguit el tractament que ha de donar-se a les apel·lacions acceptades o a les intervencions de l'àrbitre a l'empara de la regla 20.4, en cada cas específic.

### **NOTA als àrbitres**

Un gest que intenta indicar alguna cosa no és una apel·lació.

#### 11.1 Apel·lacions en el servei.

11.1.1 Si l'annotador canta "falta", "falta de peu", "dolenta", "baixa" o "fora" quan s'ha servit, el jugador al servei pot apel·lar. Si s'accepta l'apel·lació es concedirà let.

11.1.2 Si l'annotador s'equivoca en no cantar "falta", "falta de peu", "dolenta", "baixa" o "fora" quan s'ha servit, el jugador a la restada pot apel·lar immediatament o al final del punt, en el cas que hagués jugat la pilota o ho hagués intentat. Si en l'opinió de l'àrbitre el servei no va ser bo aturarà el joc immediatament i concedirà stroke al jugador a la restada.

#### 11.2 Altres apel·lacions

11.2.1 Si l'annotador canta "dolenta", "baixa" o "fora" a continuació de la devolució d'un jugador, aquest jugador pot apel·lar. Si l'apel·lació es acceptada per l'àrbitre aquest concedirà let, llevat que:

- La veu de l'annotador hagi interromput una devolució guanyadora, l'àrbitre concedirà stroke al colpejador.

- La veu de l'annotador hagi interromput o impedit una devolució guanyadora de l'oponent, l'àrbitre concedirà stroke a l'oponent.

### **NOTA als àrbitres**

En aquest darrer cas, l'àrbitre concedirà stroke a l'oponent encara que no estigui segur que la veu de l'annotador fos correcta.

11.2.2 Si l'annotador s'equivoca en no cantar "dolenta", "baixa" o "fora", a continuació de la devolució d'un jugador l'oponent pot apel·lar immediatament o a la fi del punt, en el cas que hagués jugat la pilota o ho hagués intentat. Si en l'opinió de l'àrbitre la devolució no va ser bona, aturarà el joc immediatament i concedirà stroke a l'oponent.

### **NOTES als àrbitres**

A. No es pot apel·lar després d'un servei per alguna cosa que hagi passat abans d'aquell servei, excepte el disposat en la regla 14.3.

B. Quan el perdedor d'un punt realitza més d'una apel·lació relacionades amb aquest punt, l'àrbitre considerarà cadascuna d'elles. (El punt pot haver estat guanyat per qualsevol dels mètodes descrit en la regla 8. Strokes).

C. Si l'annotador canta "falta de peu", "falta", "dolenta", "baixa" o "fora" en relació amb un servei i s'apel·la, però seguidament aquell servei es clarament falta, dolenta, baixa o fora l'àrbitre només es referirà al darrer succés.

D. Si l'annotador canta "dolenta", "baixa" o "fora" en relació amb una devolució i s'apel·la, però seguidament aquella devolució es clarament baixa o fora, l'àrbitre només es referirà al darrer succés.

## **12. INTERFERÈNCIA**

12.1 Quan a un jugador li correspon jugar la pilota té dret a fer-ho sense que l'oponent li interfereixi.

12.2 Per evitar interferències l'oponent farà tots els esforços per facilitar al jugador:

12.2.1 Accés directe a la pilota sense obstrucció.

12.2.2 Clara visió de la pilota.

12.2.3 Llibertat per colpejar la pilota.

12.2.4 Llibertat per jugar la pilota directament a qualsevol part del frontis.

12.3 La interferència es produeix si l'oponent no compleix amb qualsevol dels requisits de la regla 12.2, amb independència que l'oponent fes o no tots els esforços possibles.

#### **NOTES als àrbitres**

A. En 12.2.1 L'oponent ha de desplaçar-se per permetre al jugador un accés directe a la pilota tan aviat com l'oponent hagi completat la seva devolució, és a dir, a l'acabament d'un moviment raonable de la raqueta després del cop. El jugador també haurà de fer tots els esforços per arribar a la pilota. (Veure C.7)

B. En 12.2.2 Clara visió de la pilota es refereix únicament al seu rebot contra el frontis.

C. En 12.2.3 Llibertat per colpejar la pilota requereix que l'oponent permeti que el jugador pugui realitzar un arc en el moviment de la raqueta que inclogui un "inici raonable del cop", el colpejament de la pilota, i un "final raonable del cop". (veure C.8)

Una interferència causada per un inici del cop excessiu d'un jugador no justifica que se li concedeixi un stroke a aquest jugador.

Un jugador que efectui un final de cop excessiu pot causar interferència al seu oponent quan aquest darrer hagi de jugar la pilota.

12.4 Un jugador que es trobi davant una possible interferència té l'opció de continuar al joc o aturar-se i apel·lar l'àrbitre.

12.4.1 La forma correcta d'apel·lar, tant si és el jugador desitja un let com un stroke, es amb les paraules "let si us plau". (Veure C.9)

12.4.2 Una apel·lació només pot ser realitzada pel jugador que en aquell moment va a jugar la pilota. Quan es produeix una interferència l'apel·lació deu ser feta immediatament o sense indeguda demora, en el cas que el jugador clarament hagi deixat de jugar des que la interferència es va produir. (Veure C.10)

12.5 L'àrbitre decidirà sobre l'apel·lació i anunciarà la seva decisió amb les veus "no let", "si let" o "stroke per... (nom del jugador que correspongui)". L'única opinió a considerar en l'anàlisi de la situació és la de l'àrbitre, que serà definitiva.

12.6 L'àrbitre no concedirà let i el jugador haurà perdut el punt si:

12.6.1 No ha existit interferència.

12.6.2 Ha existit interferència, però el jugador no hauria pogut efectuar una bona devolució o no ha fet tots els esforços possibles per arribar a la pilota.

12.6.3 El jugador ha acceptat clarament la interferència i ha seguit jugant, efectuant una dolenta devolució.

12.6.4 El jugador ha creat la interferència en el seu desplaçament cap a la pilota. (Veure C.11)

12.7 L'àrbitre concedirà let si s'ha produït una interferència i l'oponent ha fet tots els esforços possibles per evitar-la, sempre que el jugador hagués pogut fer una bona devolució.

12.8 L'àrbitre concedirà stroke a un jugador si:

12.8.1 Ha existit interferència, sense que l'oponent hagi realitzat tots els esforços possibles per evitar-la, i el jugador podria haver efectuat una bona devolució.

12.8.2 Ha existit interferència, encara que l'oponent ha efectuat tots els esforços possibles per evitar-la, i el jugador podria haver efectuat una devolució guanyadora.

12.8.3 El jugador ha renunciat a jugar la pilota quan, si ho hagués fet, hauria sense dubte colpejat a l'oponent en la seva trajectòria cap al frontis, o cap una paret lateral si en aquest darrer cas hagués resultat una devolució guanyadora (llevat que sigui d'aplicació l'establert sobre gir sobre si mateix, pilota al voltant del jugador o diversos intents de colpejament)

12.9 L'àrbitre té la potestat de concedir un let a l'empara de la regla 12.7 o un stroke a l'empara de la regla 12.8 encara que no s'hagi produït una apel·lació, inclòs aturant el joc si fos necessari.

12.10 El previst en la regla 17. Conducta en la pista, pot aplicar-se en situacions d'interferència. L'àrbitre, aturant el joc si no ho està, aplicarà la sanció adequada si:

12.10.1 El jugador ha efectuat un contacte físic innecessari amb l'oponent o viceversa. (Veure C.12)

12.10.2 El jugador ha posat en perill a l'oponent amb un moviment de la raqueta excessiu.

### **13. LETS**

A més dels lets que es concedeixen a l'empara d'altres regles, hi ha altres que poden o han de ser concedits en certs casos. Qualsevol petició de let ha d'estar precedida per les paraules "let si us plau".

13.1 Un let pot concedir-se:

13.1.1 Si la pilota en joc toca un objecte que reposi al terra.

#### **NOTA als àrbitres**

L'àrbitre s'assegurarà que no hi hagi objectes sobre el terra o dins de la pista.

13.1.2 Si el colpejador renuncia a jugar la pilota degut a una por raonable de lesionar a l'oponent. (Veure C.13)

#### **NOTA als àrbitres**

S'inclou en el punt anterior el cas que el colpejador desitja jugar la pilota contra la paret posterior.

13.1.3 Si, en opinió de l'àrbitre, algun dels jugadors és distret per un succés ocorregut en o fora de la pista.

13.1.4 Si, en opinió de l'àrbitre, un canvi en les condicions de la pista ha afectat el resultat del punt.

13.2 Un let es concedirà:

13.2.1 Si el jugador a la restada no està preparat i fa intenció de retornar el servei.

13.2.2 Si la pilota es trenca durant el joc.

13.2.3 Si es produeix una apel·lació i l'àrbitre no sap quina decisió prendre.

13.2.4 Si s'ha efectuat una devolució bona però la pilota es queda enganxada en qualsevol part de la superfície de joc de la pista impeding-li botar més d'un cop, o la pilota surt de la pista en el seu primer bot.

13.3 Si el colpejador apel·la let a l'empara de la regla 13.1 (1 a4), és necessari, per que pugui concedir-se, que el colpejador fos capaç de fer una bona devolució. Per un no colpejador que apel·la basant-se en les regles 13.1.1, 13.1.3 i 13.1.4 no és necessari aquest requisit.

13.4 Si el colpejador intenta jugar la pilota no es concedirà let sota les regles 13.1.2 i 13.2.1, però si pot concedir-se a l'empara de les regles 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4, 13.2.2, 13.2.3 i 13.2.4.

13.5 Els requisits d'apel·lació sota la regla 13, son:

13.5.1 Que es produeixi l'apel·lació d'un jugador per poder concedir let sota les regles 13.1.2 (colpejadors només) i 13.2.3.

13.5.2 Que un jugador apel·li o la intervenció directa de l'àrbitre sense necessitat d'apel·lació, en les regles 13.1.1, 13.1.4, 13.2. i 13.2.4.

## 14. LA PILOTA

14.1 En qualsevol moment, sempre que no estigui en joc, la pilota pot ser substituïda per una altra si ambdós jugadors estan d'acord, si la sol·licitud és d'un sol jugador l'àrbitre decidirà.

### NOTA als àrbitres

En qualsevol moment, sempre que la pilota no estigui en joc, els jugadors o l'àrbitre poden examinar-la per comprovar el seu estat.

14.2 Si la pilota es trenca durant el joc, es substituirà ràpidament per una altra.

### NOTA als àrbitres

L'àrbitre decidirà si la pilota està trencada.

14.3 Si la pilota s'ha trencat durant el joc, però no s'ha apreciat, es concedirà let pel punt en que es va trencar, si el jugador al servei apel·la abans de servir novament o si el jugador a la restada apel·la abans d'intentar respondre al servei.

### NOTA als àrbitres

Si el jugador a la restada apel·la abans d'intentar respondre al servei i, en opinió de l'àrbitre, la pilota es va trencar durant aquell servei, l'àrbitre concedirà let per aquell punt únicament, però si no està segur concedirà let pel punt anterior. (Veure C.14)

14.4 L'indicat en la regla 14.3 no serà d'aplicació en el darrer punt del joc. En aquest cas s'ha d'apel·lar tan aviat com finalitzi el punt.

14.5 Si un jugador atura el joc durant un punt al·legant que la pilota està trencada i es comprova a continuació que no ho està, dit jugador perdrà l'stroke.

14.6 La pilota es quedarà en la pista entre els joc llevat que l'àrbitre hagi permès treure-la.

## 15. ESCALFAMENT

15.1 Immediatament abans de l'inici del partit es permetrà als dos jugadors conjuntament que ocupin la pista durant cinc minuts, amb el propòsit d'escalfar la pilota que s'utilitzarà en el partit.

Després de dos minuts i mig d'escalfament, l'àrbitre donarà la veu "mig temps" i comprovarà que els jugadors canvien de costat a menys que mútuament acordin el contrari. L'àrbitre notificarà la fi del període d'escalfament amb la veu "temps".

15.2 Quan una pilota ha estat substituïda aplicant la regla 14 o quan el partit es reprèn després d'una llarga interrupció, l'àrbitre permetrà que s'escalfi la pilota fins que estigui en bones condicions pel joc. El joc s'iniciarà novament quan l'àrbitre indiqui, o per mutu acord dels jugadors, el que abans esdevingui.

### **NOTA als àrbitres**

L'àrbitre s'assegurarà que ambdós jugadors escalfen la pilota lleialment (Regles 15.1 y 15.2). Un escalfament injust serà resolt d'acord amb el previst en la regla 17.

15.3 Qualsevol jugador pot escalfar la pilota entre el període d'escalfament de cinc minuts i l'inici del joc, entre dos jocs i quan l'oponent estigui canviant l'equipament.

### **16. LESIONS**

16.1 Si es produeix la lesió d'un jugador, l'àrbitre haurà de determinar la seva inclusió en una de les següents categories:

16.1.1 Autoproduïdes (quan el contrincant no té cap relació amb la lesió llevat l'indicat en la nota C).

16.1.2 Accidentals (quan accidentalment el contrincant va causar o va contribuir a que la lesió es produís).

16.1.3 Causades pel contrincant (quan la lesió ha estat causada pel joc perillós del contrincant, o per una acció deliberada o perillosa).

### **NOTES als àrbitres**

A. En totes les situacions de lesió, l'àrbitre ha de determinar si la mateixa és autèntica.

B. Si s'ha determinat que la lesió existeix, l'àrbitre notificarà a ambdós jugadors la categoria de la mateixa, i el que estableixen les regles que es refereixen a aquest punt.

C. En la regla 16.1.2, l'àrbitre no ha d'interpretar que les paraules "va causar accidentalment" o "va contribuir accidentalment" inclouen la situació en la que la lesió fou originada per la situació innecessàriament propera al contrincant del jugador lesionat.

16.2 Per una lesió autoproduïda (regla 16.1.1) l'àrbitre concedirà tres minuts al jugador lesionat per recuperar-se de la lesió. (Veure C.15)

Aquest interval de temps pot ser ampliat a discreció de l'àrbitre, només en el cas que la ferida sagnés visiblement. L'àrbitre donarà la veu "temps" al final del període de tres minuts i al final de qualsevol període addicional permès. Si el jugador lesionat no torna a la pista quan es doni la veu "temps" l'àrbitre concedirà el partir al contrincant.

Si el jugador lesionat necessita per recuperar-se un període de temps superior al temps total permès per l'àrbitre, aquest requerirà al jugador lesionat que reprengui el partit i, si no ho fa concedirà el joc al contrincant, disposant d'un interval addicional de temps entre jocs. En finalitzar aquest, o reprèn el joc o concedirà el partit al contrincant.

16.3 Per una lesió accidental (regla 16.1.2) l'àrbitre concedirà una hora al jugador lesionat per que es recuperi, o tot el temps addicional que permeti l'horari de la competició.

El jugador lesionat ha de reprendre el joc al final d'aquest període de temps o cedir el partit. Si el joc es reprèn es mantindrà el resultat existent a la terminació del punt on es va produir la lesió, llevat si el joc es reprèn un altre dia i ambdós jugadors estan d'acord en iniciar novament el partit.

16.4 Si la lesió ha estat causada pel contrincant (regla 16.1.3) l'àrbitre aplicarà la sanció adequada d'acord amb la regla 17 si el jugador lesionat demana temps per recuperar-se i continuar el joc, en altre cas l'àrbitre concedirà el partit a aquest darrer.

16.5 Amb independència de la categoria de la lesió, malaltia o indisposició, un jugador no podrà reprendre el joc mentre una ferida sagnant romangui descoberta, o es vegi el flux de

sang en una ferida coberta o en qualsevol part del cos d'un jugador, o amb la roba tacada de sang.

16.6 Un jugador lesionat, a qui se li ha concedit un període de temps per recuperar-se, pot reprendre el partit abans que el període de temps finalitzi, sempre que el contrincant estigui preparat.

16.7 Si un jugador reprèn el joc, després d'haver tractat una hemorràgia resultant d'una lesió accidental i la ferida sagna novament, l'àrbitre considerarà aquesta situació inclosa en la categoria de lesions autoproduïdes, i aplicarà el previst en la regla 16.2.

16.8 Si un jugador reprèn el joc després d'haver tractat una hemorràgia resultant d'una lesió autoproduïda i la ferida sagna novament, l'àrbitre sol·licitarà del jugador lesionat que cedeixi el partit o que cedeixi un joc, accepti l'interval de temps disponible entre jocs, i reprengui el partit o el cedeixi definitivament.

16.9 Si un jugador al·lega lesió i l'àrbitre no creu que s'hagi produït tal lesió, requerirà al jugador que reprengui el partit; o que cedeixi un joc, accepti l'interval de temps disponible entre jocs, i reprengui després el partit o el cedeixi definitivament.

## 17. CONDUCTA EN LA PISTA

Si l'àrbitre considera que el comportament d'un jugador en la pista pot ser intimidatori o ofensiu cap el contrincant, equip arbitral o espectadors, o pot en qualsevol forma desacreditar el joc, li aplicarà una sanció.

Les ofenses de les que s'ocupa aquesta regla inclouen obscenitats audibles o visibles, abusos verbals o físics, dissensió amb l'anotador o l'àrbitre, abús de la raqueta, pilota o pista, o directrius o consells de l'entrenador fora dels temps d'interval entre jocs. Altres ofenses inclouen contacte físic innecessari i moviment excessiu de raqueta (regla 12.10), escalfament de la pilota deslleial (regla 15.2 nota als àrbitres), retard en l'arribada a la pista (regla 7.4 notes als àrbitres A i B), joc o acció perillosa (regla 16.13) i pèrdua de temps (regla 7.7). (Veure C.16)

Per aquestes i qualsevol altra ofensa que, en opinió de l'àrbitre, justifiqui l'aplicació d'aquesta regla, es podrà aplicar una de les següents sancions: (veure C.17)

Amonestació de l'àrbitre (anomenada "amonestació per conducta").

Stroke concedit al contrincant (anomenada "stroke per conducta").

Joc concedit al contrincant (anomenada "joc per conducta").

Partit concedit al contrincant (anomenada "partit per conducta").

### NOTES als àrbitres

A. Si l'àrbitre atura el joc per donar una amonestació es concedirà let.

B. Si l'àrbitre atura un punt per donar un stroke per conducta es considerarà que aquest stroke és el resultat final del punt. Si l'àrbitre dóna un stroke per conducta a la fi d'un punt el resultat d'aquest es manté i s'afegeix al resultat l'stroke per conducta, sense canviar el quadre de servei.

Un stroke per conducta concedit després de la fi d'un joc serà tingut en compte en el joc següent.

C. Si l'àrbitre dóna un joc per conducta, aquest joc serà el que s'estigui disputant o, si no s'està disputant cap, el següent, en aquest cas es suprimirà l'interval de temps entre jocs. El jugador ofensor retindrà els punts que s'hagués anotat en el joc de sanció.

## 18. CONTROL DEL PARTIT

Normalment un partit el controla un àrbitre amb l'assistència d'un anotador. Es pot designar una sola persona per desenvolupar les dues funcions. Després de prendre una decisió l'àrbitre se la cridarà als jugadors i l'anotador la repetirà amb el resultat subsegüent.

La posició correcta per poder arbitrar i anotar un partit d'Esquaix seria la situada en el centre de la paret posterior, tan a prop com sigui físicament possible, per damunt de la línia de fora de la paret posterior, i preferiblement assegut.

#### **NOTES a l'equip arbitral**

A. En un partit, es desitjable que la funció de l'anotador i la de l'àrbitre siguin desenvolupades per persones diferents. (Veure C.18)

B. Els jugadors no estan autoritzats per canviar l'anotador o l'àrbitre amb la seva sol·licitud. El jutge àrbitre del torneig és l'únic que té dret a substituir l'anotador o l'àrbitre abans o després del partit.

### **19. OBLIGACIONS DE L'ANOTADOR**

19.1 L'anotador cridarà el resultat, nomenant en primer lloc els punts del jugador al servei. L'anotador cantarà "falta", "falta de peu", "dolenta", "baixa", "fora", "canvi de servei" i "stop" quan correspongui, i repetirà les decisions de l'àrbitre.

19.2 Si l'anotador dona una veu, el joc s'aturarà. (Veure C.19)

#### **NOTA als anotadors**

Si l'anotador no ha pogut veure la jugada o té dubtes sobre la mateixa, no donarà cap veu.

19.3 Si l'anotador no va veure bé una jugada o té dubtes sobre la mateixa, li comunicarà als jugadors i a l'àrbitre en finalitzar el punt per que aquest darrer prengui l'oportuna decisió; si l'àrbitre també dubta concedirà let.

#### **NOTA als anotadors**

Els anotadors han d'usar les veus autoritzades, inclòs quan el punt ha finalitzat (apèndix 2.2; veure C.20).

### **20. OBLIGACIONS DE L'ÀRBITRE**

20.1 L'àrbitre concedirà o rebutjarà apel·lacions de lets, concedirà strokes, prendrà les decisions que correspongui d'acord amb el reglament, incloent tots els casos en què el contrincant al colpejador sigui colpejat per la pilota, i per lesions; i decidirà sobre totes les apel·lacions incloses les que es realitzin contra les veus de l'anotador o per manca d'elles. La decisió de l'àrbitre serà definitiva. (Veure C.21)

20.2 L'àrbitre controlarà:

20.2.1 Allò que un dels jugadors sol·liciti, incloent reclamacions contra qualsevol especificació (veure C.22)

20.2.2 Que el contingut de totes les regles importants es compleix correctament.

20.3 L'àrbitre no intervindrà en cridar el resultat per l'anotador a menys que, en la seva opinió, s'hagi equivocat, i en aquest cas sol·licitarà de l'anotador que el repeteixi correctament.

#### **NOTA a l'equip arbitral**

Es requereix dels dos, anotador i àrbitre, que controlin la puntuació del partit per escrit.

20.4 L'àrbitre no intervindrà en les veus sobre el joc que doni l'anotador a menys que, en la seva opinió, l'anotador hagi comès una errada en detenir o permetent que continuï, i en aquest cas l'àrbitre actuarà en conseqüència.

20.5 És responsabilitat de l'àrbitre assegurar-se que totes les normes relatives als controls de temps son estrictament complertes.

20.6 És responsabilitat de l'àrbitre assegurar-se que les condicions de la pista son satisfactòries per poder jugar.

20.7 L'àrbitre pot concedir el partit a un jugador si el seu contrincant no està present en la pista, preparat per jugar, dintre dels deu minuts següents a l'hora anunciada per començar el mateix.

## **APÈNDIX 1**

### **CRITERIS ORIENTATIUS OFICIALS EN LA INTERPRETACIÓ DEL REGLAMENT PER JUGADORS I ÀRBITRES.**

En el reglament es fa referència a la numeració dels diferents criteris orientatius.

#### **ÍNDEX**

##### **Introducció**

- C.1 Canvi d'equipament
- C.2 Malaltia o indisposició en la pista
- C.3 Pèrdua de temps
- C.4 Objectes caiguts
- C.5 Jugador colpejat per la pilota
- C.6 Canvis de posició per jugar la pilota
- C.7 Fent tots els esforços
- C.8 El moment d'apel·lar
- C.9 Forma d'apel·lar
- C.10 Apel·lació anticipada
- C.11 Crear interferències
- C.12 Contacte físic innecessari
- C.13 Apel·lació per por a provocar mal
- C.14 Trencament de la pilota
- C.15 Lesions autoproduïdes
- C.16 Instruccions dels entrenadors i control ètic
- C.17 Progressivitat de les penalitzacions
- C.18 Una sola persona d'annotador i àrbitre
- C.19 Veus de l'annotador
- C.20 Criteris orientatius per l'annotador
- C.21 Tracte amb els jugadors
- C.22 Aclariments dels àrbitres

#### **INTRODUCCIÓ**

El principi general que governa el reglament de l'Esquaix y la seva interpretació, és el que el resultat del partit sigui just. Això requereix que l'àrbitre apliqui el reglament amb imparcialitat a ambdós jugadors, des que el partit comença fins a la seva fi.

Els següents criteris orientatius oficials en la interpretació del reglament han estat aprovats pel Comitè de Reglament i Àrbitres de la Federació Mundial d'Esquaix i haurien de ser llegits conjuntament amb el reglament.

#### **C.1 CANVI D'EQUIPAMENT**

Per evitar que un jugador es beneficiï indegudament d'un període de descans realitzant un canvi d'equipament, l'àrbitre, abans d'autoritzar que un jugador abandoni la pista per fer el canvi, ha d'assegurar-se que s'ha produït un deteriorament real en l'equipament.

La preferència per altra raqueta o per altre parell de sabatilles, quan no és evident que s'hagin deteriorat, no és suficient argument per autoritzar un canvi d'equipament. Encara que es permeti fins noranta segons per un canvi d'equipament, se sol·licitarà dels jugadors que ho efectuïn en menys temps, si és possible.

Si a un jugador se li trenquen les ulleres o perd una lent de contacte, correspon concedir l'interval de temps establert pel canvi d'equipament, però el jugador haurà de reprendre el joc a la fi del noranta segons o incorrerà en les penalitats previstes en la regla 17.

Si un jugador no pot reprendre el joc per no disposar de l'equipament necessari, l'àrbitre concedirà el partit al seu contrincant.

## **C.2 MALALTIA O INDISPOSICIÓ EN LA PISTA**

Un jugador que es posi malalt o es trobi indispost en la pista pot, llevat que estigui sagnant, finalitzar el joc que està disputant, o cedir-lo, o cedir el partit.

Un jugador que no vol cedir el partit, però necessita temps per recuperar-se o ha d'abandonar la pista, ha de cedir el joc. Després d'informar a l'àrbitre, el jugador aprofitarà l'interval de temps entre jocs per provar de recuperar-se, i reprendre el partit a continuació. Només pot cedir un joc.

Si un jugador vomita o d'altra manera embruta la pista, i les condicions d'aquesta no permeten que el joc continuï, l'àrbitre concedirà el partit al contrincant, amb independència que el jugador malalt sigui capaç de reprendre el joc (regla 17. Conducta a la pista). La decisió de l'àrbitre referida a l'estat de la pista és definitiva.

Si la malaltia o indisposició comporta hemorràgia, l'àrbitre sol·licitarà del jugador que abandoni la pista immediatament. No es permetrà que es repregui el joc mentre continuï l'hemorràgia. Tanmateix s'autoritzarà un temps de recuperació i si el jugador repregués el joc després del tractament l'àrbitre aplicaria l'establert per una ferida sagnant autoproduïda. Quan l'àrbitre informi sobre les normes aplicables a la situació, esbrinarà les intencions del jugador en compte a la possibilitat de continuar el partit.

## **C.3 PÈRDUA DE TEMPS**

La pèrdua de temps suposa un intent per aconseguir un avantatge injust d'un jugador sobre el contrincant. Una prolongada discussió amb l'àrbitre o una preparació lenta per efectuar o rebre el servei són situacions concretament mencionades (regla 7.7). Quan això passi, l'àrbitre aplicarà les sancions establertes en la regla 17 a la primera oportunitat.

Ha de tenir-se en compte que botar la pilota repetidament abans d'efectuar el servei també es considera pèrdua de temps.

Els jugadors han de ser conscients que la veu de l'àrbitre "quinze segons" que anuncia el final de l'interval de noranta segons, els obliga a tornar a la pista. Un jugador que no estigui preparat per reprendre el joc a la veu de "temps" està obtenint un avantatge injust i hauria de ser sancionat d'acord amb la regla 17.

## **C.4 OBJECTES CAIGUTS**

Ara la regla 7.8 deixa clar que si cau sobre el terra de la pista qualsevol objecte (o el llencen) el joc ha d'aturar-se. La interrupció del joc pot originar-la l'àrbitre amb la veu "stop" o qualsevol dels jugadors aturant-se i apel·lant. La raó per la qual el joc s'atura, és que un jugador pot lesionar-se si trepitja un objecte que tingui una certa mida i solidesa. Òbviament si l'objecte que cau al terra és minúscul o molt lleuger, i no es nota, el joc pot continuar.

Els jugadors han d'assegurar-se que tots els components del seu equipament estan fixes i, com a regla general, un jugador perdre l'stroke si cap d'aquests components cau. Les excepcions a la pèrdua de l'stroke són: que s'hagi produït un xoc (encara que un xoc pot ser l'origen d'una apel·lació per interferència a l'empara de la regla 12 i tindrà prioritat sobre la decisió de "let" que normalment s'adopta en un xoc) i que hagin de tenir-se en compte les consideracions habituals quan s'havia produït un cop guanyador.

Si a un jugador se li cau la raqueta s'ha de permetre, en quasi totes les circumstàncies, que el joc prossegueixi. S'accepta que un jugador que ha perdut la raqueta ja té un considerable desavantatge ja que ha de recollir-la per poder continuar el punt.

Que un jugador deixi caure deliberadament o llanci un objecte sobre el terra de la pista, serà motiu per que l'àrbitre apliqui les previsions de la regla 17. Conducta en la pista.

### **C.5 JUGADOR COLPEJAT PER LA PILOTA**

Si el contrincant al colpejador és colpejat per la pilota l'àrbitre està obligat a prendre una decisió en tots els casos, sense que l'annotador intervingui fins que després que l'àrbitre hagi pres la seva decisió.

Si el contrincant al colpejador és colpejat per una pilota que prové del frontis (sense interferència), el contrincant perd l'stroke llevat que s'hagin produït diversos intents (regla 10). La definició d'intent deixa clar que inclòs una finta de cop amb la raqueta o sobre la pilota ha d'interpretar-se com un intent, però la preparació del cop incloent el moviment de la raqueta cap enrere, sense moviment de la raqueta cap a la pilota, no és un intent.

Les diferents situacions en que el contrincant pot ser colpejat per una pilota que es dirigeix cap al frontis, estan contemplades en les Regles 9 i 10.

Si el colpejador és colpejat per la pilota (sense interferència) perdre l'stroke i l'annotador haurà de cantar "dolenta", perquè la pilota no ha estat colpejada "correctament". No es requereix que l'àrbitre prengui la decisió.

Tanmateix, en tots els casos en que la pilota colpegi a un jugador en una situació d'interferència, l'àrbitre aplicarà el previst en la regla 12.

### **C.6 CANVIS DE POSICIÓ PER JUGAR LA PILOTA**

Quan un jugador es prepara per jugar la pilota per un costat i trasllada la raqueta d'un costat a l'altre del cos per atacar la bola en l'altre costat es a dir de dreta a esquerra o viceversa, no pot considerar-se com gir o varis intents, pel que serà d'aplicació la regla 12 si es produeix interferència.

Aquesta situació ocorre amb freqüència quan la pilota ha colpejat el nick format per una paret lateral i el frontis i rebota cap el centre de la pista.

### **C.7 FENT TOTS ELS ESFORÇOS**

Es demana al colpejador que, quan acabi la seva evolució, faci tots els esforços possibles per deixar espai lliure al voltant de la pilota. El recorregut que segueixi per això ha de permetre al nou colpejador un directe accés a la pilota, sempre que el nou colpejador no s'hagi desplaçat tan ràpidament en la seva intenció de jugar-la, que hagi bloquejat la sortida del colpejador anterior.

Tanmateix, és igualment important que el nou colpejador faci tot l'esforç possible per arribar a la pilota. Si el nou colpejador no fa tot l'esforç possible per arribar a la pilota, serà un factor important en l'avaluació que l'àrbitre ha de fer sobre la possibilitat que aquest jugador arribi a la pilota i aconsegueixi una bona devolució.

El grau d'esforç que es requereix del nou colpejador, per demostrar que està "fent tot el possible" ho ha de decidir l'àrbitre. Els jugadors han de tenir en compte que l'anterior no els autoritza per abusar físicament del seu contrincant, un contacte físic innecessari serà sancionat sota les regles 12 i 17.

L'àrbitre, tanmateix, no rebutjarà lets en situacions en les que el jugador, clarament, estava fent tot l'esforç possible per arribar a la pilota (encara que es produís un petit contacte amb el contrincant) i hagués demostrat a l'àrbitre la seva capacitat per arribar-hi.

## **C.8 EL MOMENT D'APEL-LAR**

En una apel·lació per interferència, l'anàlisi del moment en que aquesta es pot haver produït és important.

En el cas d'una apel·lació que es refereixi a una clara visió de la pilota i a la llibertat de colpejar la mateixa directament cap el frontis (conegut com "creuant el vol"), l'àrbitre haurà d'analitzar la situació existent en el moment en que el jugador podia haver colpejat la pilota.

Quan la interferència es produeix en l'inici del cop, en moure la raqueta cap enrere, l'apel·lació ha de ser immediata, i abans que el jugador faci cap intent de jugar la pilota. Qualsevol intent de colpejar aquesta, després de produïda la interferència, indica que el colpejador l'ha acceptada i per tant perd el dret a apel·lar.

Si en l'acte de jugar la pilota, el que inclou el moviment de la raqueta cap a ella, el cop, i una continuació raonable del mateix, es produeix una interferència està justificada una apel·lació. L'àrbitre considerarà si el contrincant estava massa a prop per donar let o concedir stroke.

## **C.9 FORMA D'APEL-LAR**

La forma correcta d'apel·lar en situacions d'interferència és amb les paraules "let si us plau".

Els jugadors usen algunes vegades altres formes d'apel·lació com aixecar la mà o la raqueta, especialment quan la comunicació entre jugadors i àrbitre és pobre.

Un àrbitre que accepti una forma d'apel·lació diferent al "let si us plau", ha d'estar segur que realment s'ha produït, clarificant-lo amb el jugador si és necessari.

## **C.10 APEL-LACIÓ ANTICIPADA**

Si un jugador apel·la perquè creu que ha existit interferència i la devolució del seu contrincant, anterior a aquesta apel·lació, resulta baix o fora, l'àrbitre només considerarà aquesta darrera circumstància i concedirà l'stroke al jugador.

## **C.11 CREAR INTERFERÈNCIES**

Totes les vegades que a un jugador li correspongui jugar la pilota ha de disposar d'accés directe a ella i el contrincant, quan hagi completat la seva devolució, ha d'esforçar-se en facilitar aquest accés directe.

Tanmateix, algunes vegades ocorre que, sense que el contrincant hagi causat interferència (és a dir, el contrincant clarament ha facilitat l'accés directe) el jugador ha seguit un camí indirecte cap a la pilota que passa o queda molt a prop de la posició del contrincant. Llavors el jugador apel·la let per haver estat "destorbat" en el seu accés a la pilota.

Però si no existeix una genuïna raó per haver pres aquest camí incorrecte, el jugador, en efecte, ha creat una interferència on no hi havia. Si apel·la let, no se li ha de concedir. Analitzar si podria haver-se produït una bona devolució no precedeix; per mantenir-se en el punt el jugador ha d'arribar a la pilota i jugar-la.

L'anterior no ha de confondre's amb dues situacions diferents on un jugador, intentant recuperar-se d'una posició en desavantatge, no té accés directe a la pilota. La primera és quan un jugador està mal situat i s'anticipa al colpeig de la pilota pel contrincant movent-se en una direcció que resulta equivocada, i en canviar la direcció es troba el contrincant en el seu camí. En aquesta situació ha de concedir-se let al jugador si apel·la, i la seva recuperació era suficient per haver pogut efectuar una bona devolució. De fet, si a aquest jugador se li ha impedit fer una devolució guanyadora se li concedirà stroke.

La segona, si un jugador efectua una pobre devolució que dóna situació d'avantatge al contrincant, només es concedirà let si en dirigir-se directament a la pilota per la propra devolució és obvi que, sense la interferència, hauria estat capaç d'arribar a la pilota i jugar-la.

## **C.12 CONTACTE FÍSIC INNECESSARI**

Un contacte físic innecessari és perjudicial pel joc i potencialment perillós. En casos descarats l'àrbitre ha d'aturar el punt i aplicar la penalitat apropiada. L'àrbitre ha d'estar atent si un jugador intenta "empaïtar" el contrincant. Si no té un efecte especial en el contrincant, s'ha de deixar continuar el punt i donar una advertència a la fi del mateix.

## **C.13 APEL·LACIÓ PER POR A CAUSAR MAL**

Quan s'apel·la let i no ha existit interferència la decisió normal de l'àrbitre és "no let". Tanmateix, ocasionalment, i encara que no hagi existit una interferència tal com es defineix en la regla 12.2, si pot donar-se una por raonable a causar mal al contrincant, i en aquest cas ha de concedir-se let a l'emparedat de la regla 13.1.2.

## **C.14 TRENCAMENT DE LA PILOTA**

Quan el jugador a la restada apel·la abans d'intentar retornar el servei, l'àrbitre té el poder discrecional de decidir si s'ha de tornar a jugar el punt anterior o concedir let pel punt en el que es va descobrir el trencament de la pilota.

Això és també d'aplicació si el servei no és bo.

## **C.15 LESIONS AUTOPRODUÏDES**

Quan un jugador pateix una lesió autoproduïda, es a dir, una lesió en la que no ha participat el contrincant, o que està descrita en la regla 16 nota C, l'àrbitre concedirà el temps de recuperació permès en la regla 16.2, quan:

1. Existeix una raonablement clara evidència que s'ha produït una lesió. Aquesta pot ser el resultat d'un cop, especialment a la cara o en el cap, d'un fort contacte amb les parets o el terra, o una sobtada aturada del jugador que pot ser causada per una estrebada muscular o una distensió.
2. Qualsevol succés, incloent una ferida, malaltia o indisposició de la que resulti una hemorràgia.

Si s'al·leguen lesions no raonablement evidents o dolences anteriors, i existeixen símptomes de cansament, no es concedirà temps de recuperació (excepte si el jugador afectat accepta cedir un joc per disposar de l'interval de noranta segons). S'inclouen en aquesta categoria successos com ara rampes, dolors abdominals, nàusees reals o imminents, i falta de respiració incloses situacions asmàtiques.

Quan s'ha permès un temps de recuperació per una hemorràgia, s'aplicarà l'establert en la regla 16.5. Si un jugador no és capaç d'aturar l'hemorràgia en el temps total permès per l'àrbitre, pot cedir el joc per obtenir noranta segons addicionals i continuar el partit si no sagna, o en cas contrari cedir aquest definitivament.

Si les robes s'han tacat de sang com a conseqüència d'una ferida, hauran de ser canviades abans que se li permeti a aquest jugador reprendre el joc.

És responsabilitat del jugador lesionat estar en la pista quan l'àrbitre doni la veu de "temps", o per reprendre el joc o per sol·licitar una extensió del temps de recuperació en el cas que la ferida segueixi sagnant. Si el jugador no està present quan es doni la veu de "temps" l'àrbitre concedirà el partit al seu contrincant.

Qualsevol decisió relacionada amb la possibilitat de reprendre el partit HA DE ser presa pel jugador. El paper de l'àrbitre és verificar si existeix la ferida, i aplicar i controlar els intervals de temps, així com els requisits per l'abandonament quan ha passat tot el temps concedit.

## **C.16 INSTRUCCIONS DELS ENTRENADORS I CONTROL ÈTIC**

Només es permet donar instruccions i consells als jugadors durant els intervals de temps entre jocs. No hauran de considerar-se instruccions, breus comentaris d'ànim entre dos punts que no afectin a la continuïtat del joc. S'espera de l'àrbitre que discretament distingeixi el que son veus d'ànim del que constitueix assessorament i consell.

Si el comportament de qualsevol espectador, representants oficials, directius o entrenadors és considerat per l'àrbitre com causant d'alteracions en la continuïtat del joc, aquest suspendrà el mateix fins que cessin les alteracions. Si és necessari el joc continuarà aturat fins que l'esvalotador hagi abandonat l'àrea al voltant de la pista.

L'ús d'aparells externs de comunicació està prohibit.

L'àrbitre pot sancionar als jugadors que, durant el joc, rebin instruccions dels seus entrenadors de qualsevol tipus, aplicant el contingut de la regla 17. Conducta en la pista.

## **C.17 PROGRESSIVITAT DE LES SANCIONS**

Les sancions sota la regla 17, a disposició de l'àrbitre són:

- Una amonestació.
- Un stroke.
- Un joc.
- Un partit.

Els criteris per aplicar les sancions són els següents:

La primera sanció imposada per l'àrbitre per una ofensa concreta, pot ser de qualsevol nivell en funció de la importància de la mateixa, és a dir, amonestació, stroke, joc o partit. Tanmateix penalitzacions posteriors pel mateix tipus d'ofensa no han de ser d'inferior severitat que l'aplicada prèviament. Per tant l'àrbitre podrà donar varies amonestacions o concedir varis strokes pel mateix tipus d'ofensa si, en la seva opinió, tal ofensa no mereixerà una major penalitat.

Quan anunciï les penalitzacions l'àrbitre usará la següent terminologia:

- Amonestació per conducta... (nom del jugador) per... (ofensa).
- Stroke per conducta... (nom del jugador) per... (ofensa), stroke per (nom del contrincant).
- Joc per conducta... (nom del jugador) per... (ofensa), joc per (nom del contrincant).
- Partit per conducta... (nom del contrincant) per... (ofensa), partit per... (nom del contrincant)

## **C.18 UNA SOLA PERSONA D'ANOTADOR I ÀRBITRE**

Si no és possible disposar de dues persones per controlar un partit, la persona que ho faci actuarà d'anotador i d'àrbitre. Convocarà el partit i cridarà el resultat com anotador i respondrà a les apel·lacions com àrbitre.

Les decisions que l'àrbitre pren directament, com ara quan un jugador és colpejat per la pilota, o responen a les apel·lacions per interferència sota la regla 12, no presenten problemes quan només hi ha una persona com a responsable.

Tanmateix, els jugadors han de ser conscients de les limitacions existents en els processos d'apel·lació quan s'apel·la contra una decisió de l'anotador. Si la persona, en el seu paper d'anotador canta "fora" per exemple, no és probable que canviï la seva decisió si se li apel·la com àrbitre. En el cas que, com anotador, no hagi cantat una situació determinada (per exemple un servei que se sospita que va ser fora), seria convenient apel·lar perquè l'opinió de l'anotador / àrbitre pot ser "bona" o "dubtosa" i en aquest cas s'ha de concedir un let.

### **C.19 VEUS DE L'ANOTADOR**

L'anotador ha d'interrompre el punt si creu que el jugador no ha efectuat un bon servei o una bona devolució.

Tanmateix, quan és evident que el servei o la devolució no han estat bons, i ambdós jugadors deixen de jugar sense esperar la veu de l'anotador, les veus adequades "dolenta", "baixa" o "fora" poden ser omeses.

### **C.20 CRITERIS ORIENTATIUS PER L'ANOTADOR**

En general l'ordre correcte de les veus és:

1. Qualsevol cosa que afecti al resultat.
2. El resultat (amb els punts del jugador al servei en primer lloc).
3. Comentaris sobre el resultat.

Exemples:

"Dolenta, canvi de servei, 4-3."

"Baixa, 8 iguals, una bola més de joc."

"Fora, 8 iguals, dos més."

"Si let, 3-4."

"No let, canvi de servei, 5-7."

"Stroke per Castro, 8-2, bola de partit."

"Falta de peu, canvi de servei, zero iguals."

"Falta" (jugador al servei apel·la, àrbitre dubta). "Let, 8-3, bola de joc."

Convocatòria de partit:

"Castro al servei, Ferrer a la restada, millor de 5 jocs, zero iguals."

Final d'un joc:

"9-7, joc per Castro. Castro guanya un joc a zero."

"10-9, joc per Castro, Castro guanya dos jocs a zero."

"9-3, joc per Ferrer, Castro guanya dos jocs a un."

"9-4, joc per Ferrer, dos jocs iguals."

"10-8, partit per Castro, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8."

Inici del partit següent:

"Castro guanya un joc a zero, zero iguals, Castro al servei."

"Dos jocs iguals, zero iguals, Ferrer al servei."

Després d'aplicar-se una penalitat per conducta:

“Stroke per Castro, 7-2.”  
“9-7, joc per Ferrer, dos jocs iguals.”

## **C.21 TRACTE AMB ELS JUGADORS**

L'ús del nom ha d'evitar-se per eliminar el risc de familiaritat amb qualsevol dels jugadors, que podria interpretar-se com favoritisme.

## **C.22 ACLARACIONS DELS ÀRBITRES**

Després que un jugador apel·li, l'àrbitre comunicarà la seva decisió i el joc es reprendrà. Tanmateix, en algunes ocasions, pot ser convenient explicar-la per clarificar la situació als jugadors. En aquest cas, l'àrbitre podrà anunciar la seva decisió seguida d'una concisa i objectiva frase d'explicació.

És una ajuda pels jugadors que l'àrbitre utilitzi la terminologia de la regla adequada quan expliqui una decisió.

## **APÈNDIX 2**

### **DEFINICIONS (PUNT SOBRE EL SERVEI)**

#### **APEL·LACIÓ**

Sol·licitud d'un jugador a l'àrbitre per que analitzi una situació determinada dins o fora de la pista. “Apel·lació” s'utilitza en el reglament dins de dos contextos:

- 1) Quan el jugador sol·licita a l'àrbitre que consideri la possibilitat de variar una decisió de l'annotador.
- 2) Quan el jugador sol·licita a l'àrbitre que autoritzi un let, o que consideri la concessió d'un stroke.

La forma correcta per que un jugador apel·li és dir: “apel·lo, si us plau” o “let, si us plau”. El joc s'atura quan un jugador apel·la”.

#### **BAIXA**

L'expressió que s'utilitza per indicar que una devolució o un servei, que per la resta hagués estat bo, ha colpejat el terra abans d'arribar al frontis, o ha colpejat la línia inferior a la xapa. (“Baixa” també és la veu de l'annotador).

#### **BOLA DE JOC**

Situació del marcador en la que el jugador al servei necessita un punt per guanyar el joc que s'està disputant.. (“Bola de joc” també es una veu de l'annotador).

#### **BOLA DE PARTIT**

Situació del marcador en la que el jugador al servei necessita un punt per guanyar el joc que s'està disputant.. (“Bola de joc” també es una veu de l'annotador).

#### **CANVI DE SERVEI**

Quan es produeix en canvi del jugador al servei. (“Canvi de servei” també és una veu de l'annotador).

## **COMPETICIÓ**

Un torneig, lliga o altre partit de competició.

## **CORECTAMENT**

Quan la raqueta, que està subjecta en la mà, colpeja la pilota no més d'un cop i sense que es produeixi contacte prolongat de la mateixa amb la raqueta.

## **QUADRE DE SERVEI**

Una àrea quadrada en cada quart posterior de la pista limitat per part de la línia de falta, part de la paret lateral i per altres dues línies, i des de l'interior de la qual el jugador al servei serveix.

## **QUART DE PISTA**

La meitat de la part de pista que es troba entre la línia de falta i la paret posterior, i que es divideix en dos parts iguals per la línia mitja.

## **XAPA**

L'àrea que es troba sota la línia inferior, a tot l'ample de la pista, i que convé que sigui feta d'un material que produeixi un soroll característic quan sigui colpejat per la pilota.

## **EQUIP ARBITRAL**

L'anotador i l'àrbitre

## **ESPECIFICACIÓ**

Les condicions que han de complir les pilotes, raquetes i pistes per que compleixin les especificacions vigents de la Federació Mundial d'Esquaix.

## **FINAL RAONABLE DEL COP**

L'acció d'un jugador, continuant el moviment de la seva raqueta, una vegada colpejada la pilota. Un final de cop és raonable si no és excessiu. Un final excessiu és aquell en el que el braç que sosté la raqueta està quasi estès amb el mànec horitzontal, particularment quan la posició estesa es manté més que un moment. És final excessiu també aquell en el que el braç quasi estès forma un arc més ampli del necessari per arribar a la pilota. La decisió de l'àrbitre sobre el que és raonable o excessiu és definitiva.

## **FORA**

Expressió utilitzada per indicar que:

- 1) la pilota ha colpejat la línia de fora, o la paret per damunt de la línia de fora, o el sostre, o qualsevol element fixat al sostre i/o la paret per damunt de la línia de fora o,
- 2) la pilota ha passat a través de qualsevol element fixat al sostre i/o la paret per damunt de la línia de fora o,
- 3) a més del dit en 1) i 2) en pistes que no estiguin totalment cobertes, quan la pilota ha passat per damunt la línia de fora i ha sortit de la de la pista sense tocar cap paret o, si no existeix la línia fora, ha passat per damunt de qualsevol paret i ha sortit de la pista. ("Fora" també és una veu de l'anotador).

## **COLPEJADOR**

És el jugador que es disposa a colpejar la pilota després que aquesta ha rebotat en el frontis, o està colpejant la pilota, o havent-la colpejat, fins el moment en que la seva devolució arribi al frontis.

### **INICI RAONABLE DE JOC**

L'acció d'un jugador allunyant la raqueta del seu cos com preparació abans de moure la raqueta cap a la pilota per colpejar-la. Un inici de cop és raonable si no és excessiu. Un inici excessiu és aquell en el que el braç que sosté la raqueta està quasi estès i/o la raqueta té el mànec aproximadament horitzontal. La decisió de l'àrbitre sobre el que és raonable o excessiu és definitiva.

### **INTENT**

Un intent de jugar la pilota es produeix quan en opinió de l'àrbitre, el colpejador ha mogut la raqueta cap a la pilota des de la situació inicial de colpejament. L'àrbitre decidirà quan s'ha produït un intent.

### **JOC**

Part d'un partit, que comença com un servei i que termina quan un jugador ha guanyat o li han concedit nou o deu punts (d'acord amb el reglament).

### **JUTGE ÀRBITRE**

La persona que té total responsabilitat en tots els assumptes relacionats amb l'arbitratge i l'anotació durant el torneig, incloent el nomenament de l'equip arbitral pels partits.

### **LET**

Un punt sense decisió. Si en un punt es concedeix let no és stroke i el jugador al servei ha de repetir aquest des del mateix quadre de servei.

### **LÍNIA DE FALTA**

Una línia sobre el terra, estesa a tot l'ample de la pista. Un servei no és bo si el primer bot de la pilota en el terra toca la línia o es produeix abans de la mateixa.

### **LÍNIA DE FORA**

Una línia continua que inclou la línia superior del frontis, la línia de cada una de les parets laterals i la línia de la paret posterior i que marca els límits superiors de la pista.

### **LÍNIA DE SERVEI**

Una línia sobre el frontis, estesa a tot l'ample de la pista. Un servei no és bo si la pilota colpeja en la línia o per sota d'ella.

### **LÍNIA INFERIOR**

La línia horitzontal més baixa del frontis, amb la xapa sota d'ella cobrint tot l'ample de la pista.

### **LÍNIA MITJA**

Línia sobre el terra paral·lela a les parets laterals, i que divideix la part de la pista situada entre la línia de falta i la paret posterior en dos parts iguals, trobant-se amb la línia de falta en el seu punt mig, formant la "T".

## **DOLENTA**

Expressió usada per indicar que la pilota no ha estat colpejada d'acord amb el reglament. "Dolenta" s'aplica quan

- 1) la pilota no ha estat correctament colpejada pel jugador al servei o el colpejador,
- 2) la pilota bota més d'una vegada sobre el terra abans de ser colpejada pel colpejador,
- 3) la pilota toca al colpejador o a qualsevol cosa que vesteixi o porti que no sigui la raqueta,
- 4) el jugador al servei fa un o més intents de colpejar la pilota fallant-los. ("Dolenta" també és una veu de l'annotador).

## **MIG TEMPS**

Punt mig del període d'escalfament. ("Mig temps" també és una veu de l'àrbitre).

## **PARTIT**

L'encontre complet entre dos jugadors, iniciant-se amb l'escalfament i finalitzant quan ambdós jugadors hagin abandonat la pista al final del darrer punt.

## **PUNT**

Una unitat del sistema d'anotació. S'afegeix un punt al resultat d'un jugador quan està al servei i guanya un stroke.

## **SERVEI**

El mètode pel qual el jugador al servei posa la pilota en joc, en començar el punt.

## **STROKE**

Profit obtingut pel jugador que guanya un punt, bé en el curs normal del joc o bé mitjançant concessió de l'àrbitre i, com a conseqüència, s'anota un punt o recupera el servei.

## **PUNT (TANTO)**

Un servei únicament, o un servei i qualsevol número de devolucions de la pilota, que finalitza quan la pilota termina d'estar en joc.

## **TORN**

Període que s'inicia quan un jugador es converteix en jugador al servei i termina quan es converteix en jugador a la restada.

## **APÈNDIX 3**

### **VEUS DE L'ANOTADOR**

Es detallen a continuació les veus reconegudes de l'annotador. Veus emeses per l'annotador a les quals es fa referència en:

## **REGLA 19 OBLIGACIONS DE L'ANOTADOR**

### **FALTA**

Per indicar que el servei és falta. Veure Regles 4.4.1, 4.4.6, 4.4.7, 4.4.8.

## **FALTA DE PEU**

Per indicar que en el servei s'ha comès falta de peu. Veure regla 4.4.2.

## **DOLENTA**

Per indicar que la bola no ha estat colpejada d'acord amb el reglament. Veure Definicions, "DOLENTA".

## **BAIXA**

Per indicar que una devolució o un servei, que per la resta hagués estat bo, ha colpejat el terra abans d'arribar al frontis, o ha colpejat la línia inferior o la xapa. Veure Definicions, "BAIXA"

## **FORA**

Per indicar que una devolució o un servei, que per la resta hagués estat bo, s'ha anat fora. Veure Definicions "FORA" i "LÍNIA DE FORA".

## **CANVI DE SERVEI**

Per indicar que el jugador al servei passa a ser jugador a la restada, és a dir, s'ha produït un canvi de servei. Veure Definicions "CANVI DE SERVEI" i "TORN".

## **STOP**

Per aturar el joc quan correspongui si l'àrbitre no ha pogut fer-ho, i altres veus siguin irrelevants.

Veus emeses per l'anotador a les que es fa referència en:

## **REGLA 2 LA PUNTUACIÓ.**

### **4.3**

Un exemple de puntuació. Els punts del jugador al servei es citen sempre en primer lloc, per tant en aquest exemple el jugador al servei va guanyant per quatre punts a tres. Si tenen els mateixos punts s'utilitza la paraula "iguals". (p. ex. zero iguals).

## **UNA MÉS**

Per indicar que el joc que s'està disputant ha de jugar-se a nou punts, després que s'hagi produït un empat a vuit punts. (Aquesta veu només es pot emetre un cop per joc).

## **DUES MÉS**

Per indicar que el joc que s'està disputant ha de jugar-se a deu punts, després que s'hagi produït un empat a vuit punts. (Aquesta veu només es pot emetre un cop per joc).

## **BOLA DE JOC**

Per indicar, cada cop que succeeixi, que el jugador al servei necessita un punt per guanyar el joc que s'està disputant. Veure Definicions "BOLA DE JOC".

## **BOLA DE PARTIT**

Per indicar, cada cop que succeeixi, que el jugador al servei necessita un punt per guanyar el partit. (Veure Definicions "BOLA DE PARTIT").

Veus emeses per l'anotador a les que es fa referència en:

## **REGLA 18 CONTROL DEL PARTIT (Repetició del les decisions de l'àrbitre).**

### **SI LET, LET**

Veü emesa per l'annotador després que l'àrbitre hagi decidit que un punt ha de tornar-se a jugar.

### **STROKE PER (NOM DEL JUGADOR)**

Veü emesa per l'annotador després que l'àrbitre hagi concedit un stroke a aquest jugador.

### **NO LET**

Veü emesa per l'annotador després que l'àrbitre hagi rebutjat una apel·lació sol·licitant let.

## **APÈNDIX 4**

### **VEUS DE L'ÀRBITRE**

#### **STOP**

Aturar el joc.

#### **TEMPS**

Per indicar que el període de temps prescrit en el reglament, ha finalitzat.

#### **MIG TEMPS**

Per advertir als jugadors que s'ha arribat al punt mig del període d'escalfament.

#### **SI LET**

Quan es concedeix un let, com conseqüència d'una apel·lació prèvia d'un jugador.

#### **NO LET**

Quan es rebutja una apel·lació d'un jugador sol·licitant let.

#### **STROKE PER (NOM DEL JUGADOR)**

Per indicar que al jugador nomenat se li ha concedit un stroke.

#### **QUINZE SEGONS**

Per advertir als jugadors que queden quinze segons de l'interval de noranta segons.

#### **LET**

(Pot anar acompanyat d'una explicació). Per indicar que un punt ha de tornar-se a jugar en circumstàncies en les que el vocable "si let" no és aplicable.

#### **AMONESTACIÓ PER CONDUCTA**

Per avisar a un jugador que ha comès una infracció de la regla 17. Conducta en la pista, i donar-li una amonestació.

#### **STROKE PER**

## **CONDUCTA**

Per avisar a un jugador que ha comès una infracció de la regla 17, Conducta en la pista, i concedir un stroke al seu contrincant.

## **JOC PER CONDUCTA**

Per avisar a un jugador que ha comès una infracció de la regla 17, Conducta en la pista, i concedir un joc al seu contrincant.

## **PARTIT PER CONDUCTA**

Per avisar a un jugador que ha comès una infracció de la regla 17, Conducta en la pista, i concedir el partit al seu contrincant.

## **APÈNDIX 5**

### **REGLAMENT DEL JOC AMB PUNT DIRECTE**

El sistema normalitzat de puntuació descrit en la regla 2, “La puntuació” i regla 3, “Puntuació del reglament del joc d’Esquaix” és el sistema de puntuació actualment aprovat. Han de tenir-se en compte les següents variacions si per cada punt jugat s’anota un punt.

#### **2. EL RESULTAT**

Un partit es compon de jocs, i pot celebrar-se al millor de tres o cinc jocs i cada joc es jugarà a nou o quinze punts a opció dels organitzadors de la competició.

Quan cada joc és a quinze punts, el jugador que s’anoti quinze punts guanya el joc, excepte si es produeix un empat a catorze punts, en tal cas el jugador a la restada escollirà, abans que el següent es produeixi, si es continua aquest joc a quinze punts (conegut com “una més”) o a disset punts (conegut com “tres més”), en aquest darrer supòsit el jugador que obtingui tres punts o més, guanya el joc. El jugador a la restada indicarà clarament en cada cas la seva elecció a l’anotador, a l’àrbitre i al seu adversari.

Si el joc és a nou punts, el jugador que s’anoti nou punts guanya el joc, excepte si es produeix un empat a vuit punts, i en aquest cas el jugador a la restada escollirà, abans que el següent servei es produeixi, si es continua aquest joc a nou punts (conegut com “una més”) o a onze punts (conegut com “tres més”), en aquest darrer supòsit el jugador que obtingui tres punts o més, guanya el joc. El jugador a la restada indicarà clarament en cada cas la seva elecció a l’anotador, a l’àrbitre i al seu contrincant.

L’anotador dirà “una més” o “tres més”, segons correspongui, abans que el joc continuï.

L’anotador dirà “bola de joc” per indicar que qualsevol jugador necessita un punt per guanyar el joc que s’està disputant, “bola de partit” per indicar que qualsevol jugador necessita un punt per guanyar el partit, i “bola de partit, bola de joc” si un jugador necessita un punt per guanyar el partit i el contrincant un per guanyar el joc que s’està disputant.

#### **3. PUNTUACIÓ**

Qualsevol dels jugadors pot anotar-se el punt. El jugador al servei, si guanya l’stroke, s’anota el punt i reté el servei; el jugador a la restada, si guanya l’stroke, s’anota el punt i serveix en el següent punt.

#### **4. SERVEI**

El dret al servei o a la restada inicial es decideix per sorteig mitjançant gir de raqueta.

NOTA: Les modificacions a les definicions de "bola de joc", "bola de partit", "punt" i "stroke" i les veus adequades de l'anotador s'aplicaran d'acord amb el que s'indica en les regles 2 i 3 d'aquest apèndix.

#### **APÈNDIX 6**

##### **SISTEMES ALTERNATIUS D'ARBITRATGE**

La Federació Mundial d'Esquaix està avaluant alternatives d'arbitratge en les quals l'equip arbitral estigui compost de tres persones, per determinar si cap d'elles podria substituir amb avantatge l'actual sistema d'anotador/àrbitre descrit en les regles 18, 19 i 20.

Les proves d'avaluació continuaran mentre estigui en vigor el reglament de 1997.

Els sistemes són coneguts com 3-jutges originals, 3-jutges modificats i 2-jutges. En aquest apèndix es donen tres breus explicacions dels tres sistemes però si es desitja una explicació detallada es pot trobar en un fullet titulat "Sistemes experimentals d'arbitratge en l'esquaix mundial". El fullet està disponible gratuïtament en la Federació Mundial i en les nacions membres de la WSF.

Urgim a qualsevol organitzador d'Esquaix de competició que desitgi provar aquests sistemes a que sol·liciti còpies del fullet a la WSF i (si és possible) que enviï un breu informe a les Oficines Centrals recollint l'efectivitat del sistema usat.

##### **3 JUTGES ORIGINALS**

El sistema de 3-jutges originals es basa en un àrbitre i dos jutges d'apel·lació, un a cada costat de l'àrbitre. L'àrbitre aconsegueix totes les funcions que tradicionalment desenvolupaven l'anotador i l'àrbitre en el sistema oficial.

Quasi totes les decisions de l'àrbitre poden ser apel·lades per qualsevol dels jugadors. L'apel·lació se li fa a l'àrbitre, que consulta llavors amb el jutge d'apel·lació que estigui millor situat per veure la jugada. Si aquest jutge d'apel·lació confirma la decisió de l'àrbitre, aquesta és definitiva. Si és diferent es consulta a l'altre jutge d'apel·lació. Si aquest darrer està d'acord amb la decisió presa per l'àrbitre de nou és definitiva, però si el segon jutge d'apel·lació coincideix en la seva apreciació amb el primer jutge d'apel·lació, es desestima la de l'àrbitre i s'aplica la dels jutges d'apel·lació.

##### **3 JUTGES MODIFICATS**

El sistema de 3-jutges Modificats es basa en un anotador, un àrbitre i un jutge. L'anotador i l'àrbitre aconsegueixen les mateixes funcions detallades en l'actual reglament, però a més l'anotador realitza un paper addicional com a jutge d'apel·lació.

Els tres components asseguts tan a prop de la paret posterior com sigui possible, per damunt de la línia de fora de la paret del darrera i separats entre si per un metre aproximadament, amb l'àrbitre ocupant la posició central, l'anotador a la dreta i el jutge a l'esquerra.

El perdedor del punt pot, com sota l'actual reglament, apel·lar contra les veus (o la falta d'elles) de l'anotador, mantenint-se el mateix paper anotador/àrbitre establert. L'àrbitre (no el jutge) pot intervenir per aturar el joc.

Qualsevol jugador pot apel·lar contra quasi totes les decisions de l'àrbitre, (no es pot apel·lar quan l'àrbitre està d'acord amb la veu de l'anotador que ha aturat el joc). Quan es

produeix una apel·lació l'àrbitre li donarà el mateix tractament que es descriu en el resum de 3-jutges originals.

## **2 JUTGES**

El sistema de 2-jutges es basa en un àrbitre i un àrbitre d'apel·lació.

L'àrbitre a compleix les mateixes funcions que en el reglament actual se li assignen a l'anotador i a l'àrbitre. L'àrbitre d'apel·lació no pren part en el control del partit a menys que es produeixi una apel·lació d'un dels dos jugadors en contra d'una decisió arbitral. Qualsevol jugador pot apel·lar a l'àrbitre d'apel·lació contra una decisió de l'àrbitre. La decisió de l'àrbitre d'apel·lació és definitiva.

Totes les primeres apel·lacions sobre interferències, jugador colpejat per la pilota, i no donar les veus dolenta, fora etc. després d'un servei o d'una devolució són considerades per l'àrbitre, però qualsevol apel·lació contra una veu de l'àrbitre durant el joc l'atén directament l'àrbitre d'apel·lació, perquè la decisió de l'àrbitre ja és coneguda.

## **APÈNDIX 7**

### **REGLAMENT EXPERIMENTAL**

De tant en tant la Federació Mundial d'Esquix pot requerir de o autoritzar als seus membres alguns assaigs amb el reglament.

Els Organitzadors del Torneigs que realitzin aquests assaigs especificaran en el moment de la inscripció la manera en la que qualsevol regla, definició o apèndix difereix d'aquells de la WSF.

## **APÈNDIX 8**

### **CITERIS ORIENTATIUS PER LES FEDERACIONS NACIONALS, LES SEVES ASSOCIACIONS AFILIADES I ORGANITZADORS DE TORNEIGS.**

#### **8.1 COMITÈ DE DISCIPLINA**

Un jugador que cometi qualsevol de les faltes detallades a continuació es pot veure sotmès a una acció disciplinària del Comitè de Disciplina.

8.1.1 Totes les faltes incloses en la regla 17. Conducta en la pista.

8.1.2 No compliment de les normes establertes per la participació en un torneig, incloent qualsevol que es refereixi a l'equipament o a la publicitat.

8.1.3 Retirada d'una competició o la no presentació a la mateixa després d'inscriure's o haver acceptat una invitació per participar.

8.1.4 No acabar un partit.

8.1.5 No participació en torneig o campionat. El Comitè de Disciplina pot sol·licitar evidència o prova de bona fe, per lesió, malaltia o altre situació d'emergència.

8.1.6 Falta d'atenció dels Mitjans Informatius, refusant raonables sol·licituds d'entrevistes.

#### **8.2 OBJECTIUS DEL COMITÈ DE DISCIPLINA**

8.2.1 Mantenir el bon nom de WSF i del joc.

8.2.2 Resoldre els problemes relacionats amb la conducta dels jugadors en les relacions entre si, i amb els directius, patrocinadors i públic.

### 8.3 PODERS DEL COMITÈ DE DISCIPLINA

8.3.1 Imposar amonestacions i multes.

8.3.2 Retenir premis en metàl·lic a un jugador si existeixen accions disciplinàries pendents.

8.3.3 Recomana als Directius de la Federació l'exclusió d'un jugador.

8.3.4 Recomana als Directius de la Federació l'acció que sigui necessària per mantenir els objectius del Comitè de Disciplina.

8.3.5 Remetre un informe complet a l'Associació nacional del jugador afectat.

### 8.4 PROCEDIMENTS

8.4.1 Després que s'hagi informat al Comitè de Disciplina d'un incident, es convindrà una reunió amb assistència del President del Comitè, un Directiu de la Federació, el jugador i un representant del jugador, si el jugador ho requereix.

8.4.2 El jugador serà informat de la probable acusació que se li farà, i se li invitarà a que expliqui davant el Comitè el seu punt de vista sobre l'incident.

8.4.3 Un jugador pot apel·lar contra l'acció disciplinària presa però ha de fer-ho per escrit dintre dels 28 següents.

8.4.4 Una apel·lació serà escoltada per un Comitè nomenat pels Directius de la Federació.

NOTA: Els Països membres poden adoptar aquests criteris orientatius per a les seves Competicions Nacionals i altres campionats sota l'autoritat d l'Associació Nacional, o utilitzar-los com a base dels seus propis procediments.

**[www.esquaix.cat](http://www.esquaix.cat)**