

AZ EGYÉNI SQUASH SZABÁLYAI

HATÁLYOS: 2024. JANUÁR 1-TŐL

(Frissítve a WSF Éves Közgyűlésén 2023. novemberében)

BEVEZETÉS

A squash zárt térben zajlik, gyakran nagy sebességgel. Két alapelv elengedhetetlen a szabályos játékhoz:

Biztonság: A játékosoknak mindig a biztonságot kell első helyen kezelniük, és nem szabad olyat tenniük, ami veszélyeztetheti az ellenfelet.

Fair play (Tisztességes játék): A játékosoknak tiszteletben kell tartaniuk az ellenfél jogait, és becsületesen kell játszaniuk.

Tartalomjegyzék

1	JÁTÉK.....	3
2	PONTOZÁS.....	3
3	JÁTÉKVEZETŐK.....	3
4	BEMELEGÍTÉS.....	6
5	SZERVA.....	6
6	LABDAMENET.....	8
7	SZÜNETEK.....	8
8	ZAVARÁS.....	9
9	A LABDA ELTALÁLJA A JÁTÉKOST.....	15
10	FELLEBBEZÉSEK.....	16
11	LABDA.....	18
12	FIGYELEMELTERELÉS.....	19
13	LEESETT TÁRGY.....	19
14	BETEGSÉG, SÉRÜLÉS, VÉRZÉS.....	20
15	MAGATARTÁS.....	25
	FÜGGELÉK 1 - DEFINÍCIÓK.....	27
	FÜGGELÉK 2 – A JÁTÉKVEZETŐK BEMONDÁSAI.....	30

1 JÁTÉK

- 1.1 Az egyéni squasht zárt pályán, ütővel játssza 2 játékos. A pályának, a labdának és az ütőnek is meg kell felelnie a WSF előírásainak.
- 1.2 Minden labdamenet szervával kezdődik, majd a játékosok felváltva ütik vissza a labdást, amíg a labdamenet véget nem ér (lásd a 6-os szabályt: Labdamenet).
- 1.3 A játékot folytonosnak kell lennie, amennyire csak lehetséges.

2 PONTOZÁS

- 2.1 A labdamenet győztese 1 pontot szerez, és ő szervál az új labdamenet kezdetén.
- 2.2 Minden játszma 11 pontig tart, kivéve, ha az állás 10–10, ekkor a játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos 2 pontos előnyt nem szerez.
- 2.3 A mérkőzést az a játékos nyeri, aki 3 játszmát nyer, de egyes versenyeken 2 nyert játszmáig is tarthat egy mérkőzés.

3 JÁTÉKVEZETŐK

- 3.1 A mérkőzést általában egy Jegyző és egy Bíró vezeti, akik mindketten rögzítik a labdamenetek eredményét, valamint, hogy melyik játékos szervál és melyik oldalról.
- 3.2 Ha csak egy játékvezető van, akkor ő egyszerre tölti be Jegyző és a Bíró szerepét is. Ez esetben a játékos bármilyen döntés vagy döntés hiánya ellen a játékvezetőnél fellebbezhet.
- 3.3 A játékvezetők ideális pozíciója a hátsó üvegfal mögött, középen, az üvegfal közelében, annak felső pereme felett egy kevéssel van.
- 3.4 A játékosok megszólításakor a játékvezetőknek a játékosok családneveit javasolt használniuk.

3.5 A Jegyző feladatai:

- 3.5.1 Felkonferálja a mérkőzést, bemutatja a játékosokat, jelzi, hogy a mérkőzés hány nyert játszmaig tart. Minden játszma elején bemondja az aktuális állást, majd a mérkőzés végén bejelenti a végeredményt.
- 3.5.2 Azonnal bemondja a „lábhiba”, a „lent”, a „kint”, a „nem jó” és az „állj” jelzéseket, amennyiben azokat biztosan érzékeli vagy indokoltnak ítéli.
- 3.5.3 Nem szól, hacsak nem biztos abban, hogy valóban szabálytalan dolog történt a labdamenet során.
- 3.5.4 Az aktuális pontszámokat minden labdamenet végén, késedelem nélkül bejelenti, a szerváló pontszámával kezdve, amelyet „csere” bemondás előz meg, amikor változik a szerváló.
- 3.5.5 Megismétli a Bíró döntését, miután az egyik játékos „let”-et kért, majd bejelenti az aktuális pontszámokat.
- 3.5.6 Megvárja a Bíró döntését, miután egy játékos fellebbezett a Jegyző döntésével vagy döntésének hiányával szemben, majd bejelenti a pontszámokat.
- 3.5.7 Bemondja, hogy „játszma labda”, ha az egyik játékosnak csak 1 pont kell a játszma megnyeréséhez, továbbá „mérkőzés labda”, ha az egyik játékosnak csak 1 pont kell a mérkőzés megnyeréséhez.
- 3.5.8 Minden játszmában kizárólag csak 10-10 állásnál, be kell mondania, hogy „10-10, a játékosoknak 2 ponttal kell nyerniük”.

3.6 A Bíró feladatai:

- 3.6.1 Meghozza a végleges döntést.
- 3.6.2 Elhalasztja a mérkőzést, ha a pálya nem alkalmas a játékra vagy fel is függeszti a játékot, ha a mérkőzés már elkezdődött. Később a mérkőzés a felfüggesztés előtti eredménytől folytatódik.
- 3.6.3 Megállítja a játékot, ha a játékos önhibáján kívül, a pályakörülmények megváltozása hatással van egy labdamenetre.
- 3.6.4 Dönthet úgy, hogy a mérkőzést annak a játékosnak adja, akinek az ellenfele nem tartózkodik a pályán és nem áll készen a játékra a versenyszabályzatban megadott időn belül.

- 3.6.5 Döntést hoz minden olyan esetben, amelyben nem ért egyet a Jegyző döntésével, beleértve minden „let” kérést, fellebbezést, illetve a Jegyző döntésének hiányát.
- 3.6.6 Azonnal kijavítja az eredményt, ha a Jegyző tévesen jelenti be azt, szükség esetén megállítva a játékot.
- 3.6.7 Betartatja az összes időkorláttal kapcsolatos szabályt, bejelenti a hátralevő időt, mint például "15 másodperc", "félidő" és "idő".
- Megjegyzés: A játékosok felelőssége, hogy elég közel legyenek ahhoz, hogy hallják ezeket a bejelentéseket.
- 3.6.8 Döntést hoz, abban az esetben, ha a labda eltalálja bármelyik játékost (lásd 9. szabály: A labda eltalálja a játékost);
- 3.6.9 „Let”-et ítél, ha nem tud dönteni a Jegyző döntésével vagy annak hiányával kapcsolatos fellebbezésről .
- 3.6.10 Ha kétségei vannak, tisztázza a játékosal a „let” kérés vagy fellebbezés okát.
- 3.6.11 Magyarázatot adhat a döntésére.
- 3.6.12 A döntéseket a játékosok, a Jegyző és a nézők által is jól hallható hangerővel jelenti be.
- 3.6.13 Alkalmazza a 15. szabályt (Magatartás), ha egy játékos magatartása elfogadhatatlan.
- 3.6.14 Felfüggeszti a játékot, ha bármely, játékosokon kívüli személy, zavaró vagy sértő módon viselkedik. Engedélyezi a játék folytatását amint a zavaró tényező meg nem szűnik, vagy amíg a zavaró személy el nem hagyja a verseny helyszínét.

4 BEMELEGÍTÉS

- 4.1 A mérkőzés elején a játékosok együtt lépnek pályára, hogy maximum 4 percig bemelegítsék a labdát. 2 perc elteltével a játékosoknak oldalt kell váltaniuk, hacsak ezt már nem tették meg korábban.
- 4.2 A játékosoknak egyenlő lehetőségeket kell kapniuk a labdával való bemelegítésére. A labdát indokolatlanul hosszú ideig ütő játékos igazságtalanul melegít, és a játékvezetőnek alkalmaznia kell a 15. szabályt (Magatartás).

5 SZERVA

- 5.1 A tipikusan ütő-pörgetéssel történő sorsolást megnyerő játékos szervál először.
- 5.2 Minden játék kezdetén és minden szerva-váltás után a szerváló választja ki, hogy melyik oldalról szervál. A szerváló, a szerva megőrzése közben a szervanégyszetektől felváltva szervál.
- 5.3 Ha egy labdamenet „let”-el végződik, a szerválónak ugyanabból a négyszetből kell szerválnia.
- 5.4 Ha a szerváló a helytelen négyszetből szervál, vagy ha bármelyik játékos nem biztos a helyes oldalban, a Jegyzőnek kell tájékoztatnia a játékosokat a helyes oldalról.
- 5.5 Vitás helyzetben a Bíró dönt a helyes négyszetről.
- 5.6 A pontszámok bemondását követően mindkét játékosnak törekednie kell a játék késedelem nélküli megkezdésére. Azonban a szerváló nem szerválhat, ameddig a fogadó készen nem áll.

5.7 A szerva érvényes:

- 5.7.1 Ha a szerváló a labdát kézzel vagy ütő segítségével feldobja, majd ütővel szabályosan megüti azt. Sikertelen lendítés esetén további próbálkozást tehet, ha nem ért bele semmivel a labdába a feldobás után és a földre esés előtt; és
- 5.7.2 Ha a labda megütésének pillanatában a szerváló legalább egyik lába a szervanégyzeten belül érintkezik a padlóval, anélkül, hogy annak bármely része érintkezne a szervanégyzet bármely határvonalával; és
- 5.7.3 Ha a szervát követően a labda közvetlenül a szerva-vonal és a főfal-vonal közötti részén éri a főfalat, de nem találkozik egyszerre a főfal és az oldalfal közötti éllel; és
- 5.7.4 Ha a labda először a másik hátsó negyedben pattan le anélkül, hogy bármelyik vonalat érintené, hacsak a fogadó le nem röptézi azt; és
- 5.7.5 Ha a labda nem kerül a játéktéren kívülre.

5.8 A szerva, amely nem felel meg az 5.7. szabálynak, hibának számít, és a fogadó nyeri a labdamenetet.

Megjegyzés: Az a szerva, amely éri a szerva-vonalat, a rövid-vonalat, a félpálya-vonalat vagy bármely a pálya tetejét határoló felső vonalat, hibának számít.

- 5.9 Ha a szerváló leejti vagy feldobás után nem próbálja megütni a labdát, nem számít hibának, a szervát újra kezdheti.
- 5.10 „Let”-et kell ítélni, ha a fogadó nincs felkészülve a szerva fogadására, és nem is próbálkozik ezzel. Ennek ellenére, hibás szerva esetén a szerváló elveszíti a labdamenetet.
- 5.11 Ha a szerváló rossz szervanégyzetből szervál, és ezt a játékosok és a játékvezetők sem veszik észre, a labdamenet eredménye érvényben marad. Ha a szerváló nyeri a labdamenetet, akkor a szerváló a következő labdamenetet a másik szervanégyzetből kezdi.

5.12 A szerváló nem szerválhat, amíg a Jegyző be nem jelenti a pontszámot. Ilyen esetben a Bírónak meg kell állítania a játékot, és utasítania kell a szerválót, hogy várjon, amíg a pontszámokat be nem mondják.

6 LABDAMENET

6.1 Ha a szerva szabályos, a játék folytatódik, amíg:

- Minden ütés érvényes, vagy
- Amíg egy játékos „let”-et kér, vagy fellebbez, vagy
- A játékvezető meg nem állítja a játékot, vagy
- A labda eltalálja valamelyik játékost, annak ruházatát vagy a nem ütő játékos ütőjét.

6.2 Az ütés érvényes, ha a labda:

6.2.1 Szabályosan, a kétszeri a földre-pattanás előtt lett megütve; és

6.2.2 A főfalat találja el, anélkül, hogy hozzáérne bármelyik játékoshoz, azok a ruházatához vagy ütőjéhez, akár közvetlenül, akár más fal(ak) érintése után, a tin fölött és a felső vonal alatt, anélkül, hogy először a földre pattanna; és

6.2.3 Visszapattan a főfalról anélkül, hogy hozzáérne a tinhez; és

6.2.4 Nem megy ki a játéktérről.

7 SZÜNETEK

7.1 Maximum 90 másodperc megengedett a bemelegítés vége és az első játszma kezdete között, valamint minden egyes játszma között.

7.2 A játékosoknak készen kell állniuk a játék folytatására a szünetek végén, de korábban is folytathatják, ha mindketten egyetértenek.

7.3 A sérült felszerelés cseréjére legfeljebb 90 másodperc engedélyezett. Ez magában foglalja a szemüveget, a védőszemüveget vagy egy elmozdult kontaktlencsét is. A játékosnak a lehető leggyorsabban kell elvégeznie a cserét, különben a Bírónak alkalmaznia kell a 15. szabályt (Magatartás).

7.4 A sérülés vagy vérzés esetén a szünetekről a 14. szabály (Sérülés) rendelkezik.

7.5 Bármelyik szünet alatt bármelyik játékos melegítheti a labdát.

8 ZAVARÁS

8.1 A játékosnak a normál ütőkivezetéssel történő ütés befejezése után minden tőle telhetőt meg kell tennie, hogy ne zavarja az ellenfelét, tehát amikor a labda a főfalról visszapattan, az ellenfele:

8.1.1 Jól lássa a labdát; és

8.1.2 Akadálytalanul, közvetlenül férjen a labdához; és

8.1.3 Elegendő hellyel rendelkezzen az ütés kivitelezésére; és

8.1.4 A főfal bármelyik részére képes legyen ütni a labdát.

Zavarás akkor következik be, amikor a játékos a fentieket nem biztosítja az ellenfele számára, az ellenfele viszont minden tőle telhetőt megtesz, hogy megjátssza a labdát.

8.2 Az a játékos, aki úgy véli, hogy zavarás történt, megállhat, és lehetőleg "let, please" bemondásával döntést kérhet. Ezt a kérést késedelem nélkül kell jeleznie.

Megjegyzések:

- Mielőtt bármilyen kérést elfogadna, a Bírónak meg kell győződnie arról, hogy a játékos valóban döntést kér.
- A játékos „let, please” kérés magában foglalja a „stroke” kérését is.

- Normál esetben csak az ütő játékos kérhet „let”-et zavarás miatt. Azonban, a nem-ütő játékos kérelmét is figyelembe lehet venni, ha az ütő játékos nem biztosít kellő helyet, még mielőtt a labda elérné a főfalat.

8.3 A Bíró, ha nem biztos a „let” kérelem okát illetően, a játékostól indoklást kérhet.

8.4 A Bíró a játékosok kérése nélkül is ítélhet „let”-et vagy „stroke”-ot, szükség esetén megállítva ezzel a játékot, különösen biztonsági okokból.

8.5 Ha a játékos megüti a labdát, majd az ellenfele „let”-et kér, de a labda a játéktéren kívülre megy, akkor az ellenfél nyeri a labdamenetet.

8.6 Általános szabályok

A következő rendelkezések a zavarás minden formájára vonatkoznak:

- 8.6.1 Ha semmilyen zavarás vagy sérülésveszély nem történt, az ítélet „no let”.
- 8.6.2 Ha történt ugyan zavarás, de az ütő játékos nem lett volna képes szabályos ütés kivitelezésére, az ítélet „no let”.
- 8.6.3 Ha az ütő játékos a zavarást követően folytatta a játékot – ezzel elfogadva a zavarást - majd „let”-et kért, akkor az ítélet „no let”.
- 8.6.4 Ha történt ugyan zavarás, de ez nem akadályozta meg az ütő játékost, a labda elérésében és egy szabályos válaszütés kivitelezésében, ez minimális zavarásnak minősül és az ítélet „no let”.
- 8.6.5 Ha az ütő játékos képes lett volna szabályos ütés kivitelezésére, de az ellenfele nem tett meg minden tőle telhetőt a zavarás elkerülésére, az ítélet „stroke” az ütő játékosnak.
- 8.6.6 Zavarás esetén, amennyiben az ellenfél minden tőle telhetőt megtett annak elkerülésére és az ütő játékos képes lett volna egy szabályos ütés kivitelezésére, az ítélet „let”.
- 8.6.7 Zavarás esetén, ha az ütő játékosnak lehetősége nyílt egy nyerő ütés kivitelezésére, az ítélet „stroke” az ütő játékosnak.
- A 8.6. általános szabályon felül a következő rendelkezések vonatkoznak zavarás esetén.

8.7 Tiszta rálátás biztosítása

A tiszta rálátás értelmében a soron következő játékosnak elegendő idő kell, hogy rendelkezésére álljon ahhoz, hogy a főfalról visszapattanó labdát észlelje, és felkészüljön a megfelelő ütés kivitelezésére.

8.8 Közvetlen hozzáférés a labdához

Ha a játékos kér egy „let”-et, mert nincs közvetlen hozzáférése a labdához, akkor:

- 8.8.1 Zavarás esetén, ha a játékos nem követett el minden tőle telhetőt, hogy elérje és megjátssza a labdát, az ítélet „no let”.

Megjegyzés: A labda elérésére elkövetett erőfeszítésnek mellőznie kell minden fizikai kontaktust az ellenféllel. Ha bármilyen szükségtelen kontaktus történik, a játékvezetőnek alkalmaznia kell a 15. szabályt (Magatartás).

8.8.2 Ha a játékos közvetlen hozzáféréssel rendelkezett, de a labdához egy másik úton próbált eljutni, és az ütközés miatt „let”-et kért, az ítélet „no let”, kivéve, ha a 8.8.3. szabály vonatkozik az adott helyzetre.

8.8.3 Ha a játékos rossz irányba indult el, de utána képes volt javítani a pozícióján és meg tudta volna játszani a labdát, de ütközött az ellenfelével, az ítélet „let”, kivéve, ha a játékos egy nyerő ütést tudott volna ütni, ebben az esetben az ítélet „stroke” a játékosnak.

8.9 Ütés

A szabályos ütés az ütő felkészítéséből, a labda megütéséből és a kivezetésből áll. A felkészítés és kivezetés akkor szabályos, ha nem haladja meg a szükséges mértéket.

Ha az ütőjátékos „let”-et kér az ütés zavarása miatt, akkor:

8.9.1 Ha az ütést az ellenféllel történő kontaktus **megzavarta**, annak ellenére, hogy a másik játékos minden tőle telhetőt megtett a zavarás elkerülésére, az ítélet „let”. Ez alól kivételt képez, ha az ütő játékos nyerő ütést tudott volna ütni ebben az esetben az ítélet „stroke” az ütő játékosnak.

8.9.2 Ha az ütést az ellenféllel való kontaktus **megakadályozta**, akkor az ítélet „stroke” az ütő játékos javára, még akkor is, ha az ellenfél minden tőle telhetőt megtett a zavarás elkerülésére.

8.9.3 Ha nem volt kontaktus és az ütést a játékos azért tartotta vissza, mert félt, hogy eltalálja az ellenfelet, akkor a 8.6 pont rendelkezései az irányadóak.

8.10 Túlzott ütőmozdulat

8.10.1 Ha az ütőjátékos eltúlzott ütőmozdulata okozta a zavarást, akkor az ítélet „no let”.

8.10.2 Ha történt zavarás, de az ütő játékos eltúlozta az ütőmozdulatot, hogy „stroke”-ot kapjon, akkor az ítélet „let”.

8.10.3 Ha az ütő játékos eltúlzott ütőmozdulata hozzájárult az ellenfél zavarásához, amikor az ellenfél a labda megjátszásának joga, ilyenkor az ellenfél kérhet „let”-et.

8.11 A főfal teljes terjedelmének megjátszásához való szabadság

Ha az ütőjátékos tartózkodik a labda megütésétől, mert nem tudja megjátszani a főfal egy részét, és kér egy „let”-et, akkor:

8.11.1 Ha a labda közvetlen úton haladva a főfal felé eltalálta volna az ellenfelét, akkor az ítélet „stroke” a játékosnak, hacsak a játékos nem fordult meg a tengelye körül, vagy nem tett további kísérletet az ütésre, mert ebben az esetben az ítélet csak „let”.

8.11.2 Ha a labda nem közvetlen úton, hanem először az oldalfal felé haladva találta volna el az ellenfelét, mielőtt elérte volna a főfalat, akkor az ítélet „let”, hacsak az ütés nem lett volna nyerő, mert ebben az esetben „stroke”-ot kap a játékos.

8.11.3 Ha a labda az oldalfalról a főfal felé találta volna el az ellenfelét, az ítélet „let”, hacsak az ütés nem lett volna nyerő, mert ebben az esetben „stroke”-ot kap a játékos.

8.11.4 Ha a labda nem találta volna el az ellenfelét, akkor a 8.6. pont rendelkezései az irányadóak.

8.12 További kísérlet a labda megütésére

Ha az ütőjátékos újra próbálkozik a labda megütésével, de „let”-et kér zavarás miatt, miközben egy szabályos ütést tudott volna kivitelezni, akkor:

8.12.1 Ha az ellenfelének nem volt ideje elkerülni a zavarást, akkor „let” az ítélet.

8.13 Megfordulás

Megfordulásnak minősül minden az ütőjátékos által végzett tevékenység, amikor a labda a játékos egyik oldalán halad el a főfalról érkező, és másik oldalán megy vissza, függetlenül attól, hogy a játékos fizikailag megfordul-e a tengelye körül vagy sem.

Ha az ütő játékos megfordulás közben, zavarás miatt „let”-et kér, miközben képes lett volna szabályos ütést kivitelezésére, akkor:

- 8.13.1 Ha az ütés kivitelezését az ellenfél megakadályozta, az ütő játékos „stroke”-ot kap, még akkor is, ha az ellenfél minden tőle telhetőt megtett, hogy elkerülje a zavarást.
- 8.13.2 Ha az ellenfélnek nem volt elég ideje elkerülni a zavarást, akkor az ítélet „let”.
- 8.13.3 Ha az ütő játékos meg tudta volna ütni a labdát anélkül, hogy megfordult volna, de azért fordult meg, hogy lehetőséget teremtsen egy „let” kérésére, akkor az ítélet „no let”.
- 8.13.4 Amikor az ütő játékos megfordul, a Bírónak mindig figyelembe kell vennie, hogy a cselekedet veszélyes volt-e, és ennek megfelelően kell döntenie.

9 A LABDA ELTALÁLJA A JÁTÉKOST

9.1 Ha a labda a főfal felé haladva eltalálja az ellenfelet vagy annak ütőjét vagy ruházatát, akkor a játékot meg kell állítani. Ezt követően:

- 9.1.1 Ha a labda nem érte volna el a főfalat, akkor az ellenfél nyeri a labdamenetet
- 9.1.2 Ha a labda közvetlenül a főfal felé haladt, és az ütő játékos első szándékból ütötte meg a labdát anélkül, hogy megfordult volna, az ítélet „stroke” az ütő játékosnak.
- 9.1.3 Ha a labda eltalálta vagy eltalálta volna bármely másik falat a főfal előtt, és az ütőjátékos nem fordult meg, csak „let” adható, hacsak az ütés nem lett volna nyerő, ebben az esetben „stroke” jár az ütőnek.
- 9.1.4 Ha az ütő játékos nem fordult meg, de újabb kísérletet tett az ütésre, csak „let” adható.
- 9.1.5 Ha az ütő játékos megfordult, akkor „stroke” jár az ellenfélnek, hacsak az ellenfél nem lépett bele szándékosan a labda útjába, ebben az esetben „stroke” jár az ütő játékosnak.

9.2 Ha a labda a főfalról történő visszapattanás során, eltalál egy játékost, mielőtt kétszer is lepattanna a földre, a játékot meg kell állítani. Ezt követően:

9.2.1 Ha a labda eltalálja az ellenfelet vagy annak ütőjét, mielőtt az ütő játékos megpróbálta volna megütni azt, és nem történt zavarás, az ütő játékos megnyeri a labdamenetet, kivéve, ha az ütő játékos pozíciója miatt találta el a labda az ellenfelet, ebben az esetben az ítélet „let”.

9.2.2 Ha a labda eltalálja az ellenfelet vagy annak ütőjét, miután az ütőjátékos egy vagy több kísérletet tett a labda megütésére, az ítélet „let”, feltéve, hogy utána az ütőjátékos egy szabályos ütést tudott volna végrehajtani. Ellenkező esetben az ellenfél nyeri a labdamenetet.

9.2.3 Ha a labda eltalálja az ütő játékost, és nincs zavarás, az ellenfél nyeri a labdamenetet. Ha zavarás történt, akkor a 8. szabály (Zavarás) rendelkezései az irányadóak.

9.3 Ha az ütőjátékos eltalálja ellenfelét a labdával, a Bírónak mérlegelnie kell, hogy a cselekedet szándékos vagy veszélyes volt-e, és ennek megfelelően kell döntenie.

10 FELLEBBEZÉSEK

10.1 Bármelyik játékos megállíthatja a játékot a labdamenet során, és fellebbezhet a Jegyző bementésének hiánya miatt, ha azt mondja: „let, please.”

10.2 A labdamenet vesztese fellebbezhet a Jegyző bementése vagy annak hiánya ellen, ha azt mondja: „let, please.”

10.3 Ha a Bíró nem biztos abban, hogy melyik ütést fellebbezik meg, akkor pontosítást kér a fellebbező játékosal. Ha több fellebbezés történt, a Bírónak mindegyiket mérlegelnie kell.

10.4 Szerva után egyik játékos sem fellebbezhet semmilyen, a szerva előtt történt esemény miatt, kivéve, ha kilyukadt a labda.

10.5 A labdamenetet követően a játékosnak azonnal fellebbeznie kell.

10.6 A Jegyző bementése vagy annak hiánya ellen történő fellebbezésre a Bírónak:

10.6.1 Ha a Jegyző bementése vagy annak hiánya helyes volt, a labdamenet eredménye nem módosul, vagy

- 10.6.2 Ha a Jegyző bemondása téves volt, az ítélet „let”, kivéve, ha a Jegyző bemondása egy nyerő ütést akadályozott meg, ebben az esetben az ütő játékosé a labdamenet, vagy
- 10.6.3 Ha a Jegyző nem mondott be egy hibás szervát vagy visszaütést, a labdamenetet a másik játékosnak kell ítélni, vagy
- 10.6.4 Ha a Bíró nem volt biztos abban, hogy a szerva szabályos volt-e, „let”-et kell adni, vagy
- 10.6.5 Ha a Bíró nem volt biztos abban, hogy a visszaütés szabályos volt-e, „let”-et kell ítélnie, kivéve, ha a Jegyző bemondása egy nyerő ütést szakított meg a másik játékos részéről, ebben az esetben a másik játékost illeti a labdamenet.
- 10.6.6 A Bíró döntése minden esetben végleges.

11 LABDA

- 11.1 Ha a labda kilyukad a labdamenet során, akkor az ítélet „let”.
- 11.2 Ha egy játékos megállítja a labdamenetet, hogy jelezze, a labda kilyukadt, és kiderül, hogy nem, a játékot megállító játékos elveszíti a labdamenetet.
- 11.3 Ha a fogadó a szerva előtt jelzi, hogy a labda kilyukadt, erről a Bíró is meggyőződik, továbbá ha a Bíró nem biztos abban, hogy mikor vált a labda használhatatlanná, az előző labdamenetre „let”-et kell ítélnie.
- 11.4 A játékosoknak, a labdamenet végén azonnal kell jelezniük, ha a labda kilyukadt, még a pálya elhagyása előtt.
- 11.5 A labdát ki kell cserélni, ha mindkét játékos egyetért, vagy ha a Bíró egyetért az egyik játékos kérésével.
- 11.6 Ha a labdát kicserélték, vagy ha a játékosok folytatják a játszmát egy megszakítást követően, a játékosok bemelegíthetik a labdát. A játszma akkor folytatódik, amikor mindkét játékos egyetért, vagy a Bíró úgy dönt, bármelyik is történik előbb.
- 11.7 A labdának mindig a pályán kell maradnia, kivéve, ha a Bíró engedélyezi az elvitelét.
- 11.8 Ha a labda beszorul a pálya bármely részébe, az ítélet „let”.
- 11.9. „Let” adható, ha a labda érint bármilyen tárgyat a pályán, ami nem a pálya része.
- 11.10 A labda szokatlan pattanása esetén az ítélet „no let”.

12 FIGYELEMELTERELÉS

12.1 Bármelyik játékos kérhet „let”-et figyelemelterelés esetén, de ezt azonnal meg kell tennie.

12.2 Ha a figyelemelterelést az egyik játékos okozta, akkor:

12.2.1 Ha véletlen, akkor az ítélet „let”, kivéve, ha a másik játékos egy nyerő ütést tudott volna ütni, ebben az esetben a labdamenetet a másik játékos nyeri.

12.2.2 Ha szándékos, a Bírónak alkalmaznia kell a 15. szabályt (Magatartás).

12.3 Ha a figyelemelterelést egyik játékos sem okozta, az ítélet „let”, kivéve, ha az egyik játékos nyerő ütést tudott volna ütni, ebben az esetben a labdamenetez a játékos nyeri.

12.4 Néhány versenyen előfordulhat, hogy a közönség reakciói zavarják a játékot. A nézők szórakoztatása érdekében a 12.3. szabály felfüggeszthető és ilyenkor, ha hirtelen zaj hallatszik a közönségből, akkor a játékosoktól elvárható, hogy folytassák a játékot, a Bíró pedig nem kéri a nézőket a csendesebb szurkolásra. Azonban, ha ilyenkor egy játékos megállítja a játékot és „let”-et kér egy pályán kívülről jövő hangos vagy izolált zaj miatt, akkor „let” adható a játékosnak a figyelemelterelés miatt.

13 LEESETT TÁRGY

13.1 Az a játékos, aki leejti az ütőjét, felveheti azt és folytathatja a játékot, kivéve, ha a labda hozzáért az ütőhöz, vagy ha ezzel elterelte a másik játékos figyelmét, vagy ha a Bíró fegyelmi ítéletet alkalmaz.

13.2 Az ütő játékos, aki a zavarás miatt ejti el az ütőjét, kérhet „let”-et.

13.3 Az ellenfél, aki leejti az ütőjét az ütő játékosal történt kontaktus miatt, miközben az ütő játékos próbálja elérni és megjátszani a labdát, kérhet „let”-et, ilyenkor a 12. szabály (Figyelem Elterelés) alkalmazandó.

13.4 Ha bármilyen tárgy, kivéve egy játékos ütőjét, a padlóra esik labdamenet során, a játékot meg kell állítani, ezután:

13.4.1 Ha a tárgy az egyik játékosról esett le, anélkül, hogy a játékos ütközött volna az ellenféllel, az ellenfél nyeri a labdamenetet.

13.4.2 Ha a tárgy egy játékosról esett le az ellenféllel való ütközés miatt, az ítélet „let”, kivéve, ha az ütő játékos nyerő ütést tudott volna ütni, vagy „let”-et kért a zavarás miatt, ekkor a 8. szabály (Zavarás) alkalmazandó.

13.4.3 Ha a leesett tárgy nem a játékosoktól származik, az ítélet „let”, kivéve, ha az ütő játékos egy nyerő ütést tudott volna ütni, ebben az esetben a labdamenetet az ütő játékos nyeri.

13.4.4 Ha a tárgyat csak a labdamenet végén vették észre, és nem befolyásolta a labdamenet kimenetelét, az eredmény érvényben marad.

14 BETEGSÉG, SÉRÜLÉS, VÉRZÉS

14.1 Betegség

A játékos, aki olyan betegséggel küzd, amely nem jár sérüléssel vagy vérzéssel, mint például görcs, hányinger, légszomj, valamint asztma, köteles vagy azonnal folytatni a játékot, vagy feladni a folyamatban lévő játszmát, és ha lehetséges a szünetet, igénybe venni a felépülésre. Ezt követően a játékosnak el kell kezdeni következő játszmát, vagy fel kell adnia a mérkőzést.

Ha a játékos hányása vagy egyéb más tevékenysége miatt a pálya használhatatlanná válik, a mérkőzést az ellenfélnek ítélik.

14.2 Sérülés

A Bíró:

14.2.1 Ha nincs meggyőződve arról, hogy a játékos sérülése valódi, akkor köteles tájékoztatni a játékost, hogy vagy azonnal folytatja a játékot, vagy feladja a folyamatban lévő játszmát, és ha lehetséges a szünetet, veszi igénybe a felépülésre. Ezt követően a játékosnak el kell kezdeni következő játszmát, vagy fel kell adnia a mérkőzést.

14.2.2 Ha meg van győződve a sérülés valódiságáról, köteles tájékoztatni mindkét játékost a sérülés kategóriájáról és a felépülésre engedélyezett időről. Felépülési idő csak a sérülés bekövetkezésének időpontjában engedélyezett, ha ez a játszma végén történik, akkor a felépülési idő magában foglalja játszma utáni szünetet is.

Megjegyzés: A sérülés bekövetkezésekor a labdamenet végén megítélt pontszám érvényben marad.

14.2.3 Ha meg van győződve, hogy a sérülés egy, korábban a mérkőzés során elszenvedett sérülés kiújulása, köteles tájékoztatni a játékost, hogy döntsön: azonnal folytatja a játékot, vagy feladja a folyamatban lévő játszmát, és ha lehetséges, igénybe veszi a szünetet, majd folytatja a következő játszmát, vagy feladja a mérkőzést.

Megjegyzés: A játékos, aki felad egy játszmát/mérkőzést, megőrzi az addig megszerzett pontjait/játszmáit.

14.3 Sérülések kategóriái:

14.3.1 **Önmaga által okozott:** Amikor a sérülés a játékos saját cselekedetének következménye. Ez magában foglalja az izomszakadást vagy rándulást, vagy a falnak ütközésből származó zúzódást, illetve az elesés következményeként bekövetkező sérüléseket.

A játékosnak 3 perc áll rendelkezésére a felépülésre, ha ezt követően nem képes folytatni a játékot, akkor elveszítette a játszmát, és ha lehetséges, akkor a szünetet kell kihasználnia a további felépülésre. Ezt követően a játékosnak folytatnia kell a játékot, vagy fel kell adnia a mérkőzést.

14.3.2 Együttesen okozott: Amikor a sérülés a két játékos véletlen cselekedetének következménye.

A sérült játékosnak 15 perc áll rendelkezésére a felépülésre. Ez további 15 perccel meghosszabbítható a Bíró belátása szerint. Ezt követően a játékosnak folytatnia kell a játékot, vagy el kell ismernie a vereséget.

14.3.3 Ellenfél által okozott: Amikor a sérülést kizárólag az ellenfél okozta.

14.3.3.1 Amennyiben a sérülést az ellenfél véletlenül okozta, a Bírónak alkalmaznia kell a 15. Szabályt (Magatartás). A sérült játékosnak 15 perc áll rendelkezésére a felépülésre. Ha a játékos ezután nem képes folytatni a játékot, a Bírónak a mérkőzést a sérült játékos javára kell ítélnie.

14.3.3.2 *Amennyiben a sérülést az ellenfél szándékos cselekedete vagy veszélyes játéka okozta, és ha a sérült játékosnak időre van szüksége a felépüléshez, a Bírónak a mérkőzést a sérült játékos javára kell ítélnie. Ha a sérült játékos késedelem nélkül folytatni tudja a játékot, a Bírónak alkalmaznia kell a 15. Szabályt (Magatartás).*

14.4 Vérző sérülés

Vérző sérülés akkor következik be, amikor egy játékos vérezni kezd, és a véráram olyan mértékű, hogy a vér átkerülhet a játékosról az ellenfelére vagy a pályára.

Egy karcolás, horzsolás vagy vágás, amely nem jár vérzéssel, nem számít vérző sérülésnek, és a játékot folytatni kell.

Egy látható vérfolt a kötésen, öltözéken nem minősül vérző sérülésnek.

Ha vérző sérülés következik be, a sérült játékosnak el kell hagynia a pályát, és a Bírónak biztosítania kell, hogy a sérült játékos a lehető leghamarabb visszatérjen a pályára, a következő szabályok szerint:

14.4.1 Önmaga által okozott: Amikor a vérző sérülés egy játékos saját cselekedete vagy állapota, például esés, kitörés, vetődés, közel helyezkedés, orrvérzés vagy hasonló okok miatt következik be, a játékosnak 5 perc áll rendelkezésére a vérzés megállítására és a seb lefedésére. Az engedélyezett idő a sérült játékos kezelésének megkezdésével kezdődik. Ha a sérült játékos 5 perc elteltével nem áll készen a játék folytatására, a játékosnak fel kell adnia a játszmát, és ha lehetséges, akkor a szünetet kell igénybe vennie a további felépüléshez.

Ha ugyanaz a vérzés kiújul, további felépülési idő nem engedélyezett, és a sérült játékosnak fel kell adnia a játszmát, és ha lehetséges, a szünetet kell igénybe vennie a további felépüléshez.

Ha ugyanaz a vérzés kiújul és a sérülést mindkét játékos együttes cselekedete okozta (lásd: 14.4.2.: Együttesen okozott), a sérült játékosnak további ésszerű idő áll rendelkezésére a vérző sérülés kezelésére.

Ha a sérült játékos nem tudja folytatni a játékot az engedélyezett időn belül, a Bírónak a mérkőzést az ellenfél javára kell ítélnie.

14.4.2 Együttesen okozott: Amikor a vérző sérülés mindkét játékos cselekedete által keletkezik, a sérült játékosnak ésszerű idő áll rendelkezésére, hogy megállítsa a vérzést és lefedje a sebet. Az ésszerű időt a játékvezető határozza meg, aki a helyszíni orvosi személyzet segítségét is kérheti, ha lehetséges.

Ha ugyanaz a vérző sérülés kiújul, de egyik játékos sem hibás benne, vagy az újbóli vérzés az együttes cselekedetük eredménye, a sérült játékosnak további ésszerű idő áll rendelkezésére a vérzés kezelésére.

Ha ugyanaz a vérzés újra előfordul, de kizárólag a sérült játékos cselekedete miatt, a játékosnak nincs további ideje a vérzés kezelésére, és fel kell adnia a játszmát és ha lehetséges, a szünetet kell igénybe vennie a további felépülésre.

Ha a sérült játékos nem tudja folytatni a játékot ésszerű időn vagy a meghosszabbított időszakokon belül, a Bíró köteles a mérkőzést az ellenfél javára ítélni.

14.4.3 Ellenfél által okozott: amikor a vérző sérülés kizárólag az ellenfél cselekedete miatt keletkezik;

14.4.3.1 Amennyiben a vérző sérülést kizárólag az ellenfél véltlen cselekedete okozza, a sérült játékosnak ésszerű ideje van arra, hogy megállítsa a vérzést és ellássa a sebet. Az ésszerű időt a Bíró határozza meg, aki kérheti a helyszíni orvosi személyzet segítségét, ha lehetséges. Ha a sérült játékos nem tudja folytatni a játékot az engedélyezett ésszerű időn belül, a Bíró a sérült játékos javára kell, hogy ítélje a mérkőzést.

Ha ugyanaz a vérző sérülés kiújul, de egyik játékos sem hibás benne, vagy az újbóli vérzés az együttes cselekedetük eredménye, a sérült játékosnak további ésszerű idő áll rendelkezésére a vérzés kezelésére. Ha a vérzést ésszerű időn belül nem tudják megállítani, a Bíró a sérült játékos javára kell, hogy ítélje a mérkőzést.

Ha ugyanaz a vérzés újra előfordul, de kizárólag a sérült játékos cselekedete miatt, a játékosnak nincs további ideje a vérzés kezelésére, és fel kell adnia a játszmát és ha lehetséges, a szünetet kell igénybe vennie a további felépülésre.

Ha a sérült játékos nem tudja folytatni a játékot ésszerű időn vagy a meghosszabbított időszakokon belül, a Bíró köteles a mérkőzést az ellenfél javára ítélni.

14.4.3.2 Ha a vérző sérülést az ellenfél szándékos cselekedete vagy veszélyes játéka okozta, a Bírónak alkalmaznia kell a 15. Szabályt (Magatartás), és a mérkőzést a sérült játékos javára kell ítélnie.

14.4.4 Ha játékmegszakítás történik, a pályát meg kell tisztítani, és a vérfoltos ruházatot ki kell cserélni.

14.5 A sérült játékos a megengedett felépülési idő vége előtt is folytathatja a játékot.

Mindkét játékosnak ésszerű időt kell biztosítani a játék folytatásához való felkészülésre.

14.6 Mindig a sérült játékos döntése, hogy folytatja-e a játékot vagy sem.

15 MAGATARTÁS

- 15.1 A játékosoknak meg kell felelniük az adott verseny szabályainak, a lenti Szabályokon felül.
- 15.2 A játékosok nem helyezhetnek el semmilyen tárgyat a pályán.
- 15.3 A játékosok a játék során nem hagyhatják el a pályát a Bíró engedélye nélkül.
- 15.4 A játékosok nem kérhetik a játékvezetők cseréjét.
- 15.5 A játékosoknak nem szabad méltánytalan, veszélyes, bántó, sértő vagy bármilyen, a sporthoz nem illő módon viselkedniük.
- 15.6 Ha egy játékos magatartása elfogadhatatlan, a Bírónak büntetnie kell a játékost, szükség esetén megszakítva a játékot.

Az alábbi viselkedési formák példák az elfogadhatatlan viselkedésre:

- 15.6.1 Hangos vagy látható obszcenitás.
- 15.6.2 Verbális, fizikai vagy bármilyen más formájú bántalmazás.
- 15.6.3 Szükségtelen fizikai érintkezés, beleértve az ellenfél lökdösését.
- 15.6.4 Szándékos vagy veszélyes játék, beleértve a túlzott ütőmozdulatot.
- 15.6.5 Ellenkezés a játékvezetővel.
- 15.6.6 A felszerelés vagy a pálya rongálása.
- 15.6.7 Inkorrekt bemelegítés.
- 15.6.8 A játék késleltetése, beleértve a pályára késve történő érkezést.
- 15.6.9 Szándékos figyelemelterelés.
- 15.6.10 Edzői tanácsok fogadása a játék során.

15.7 A játékos, aki szabálysértést követ el, „Conduct Warning” Figyelmeztetést vagy „Conduct Stroke”, „Conduct Game”, „Conduct Match” Büntetést kaphat, a szabálysértés súlyosságától függően.

15.8 A Bíró több Figyelmeztetést vagy azonos kategóriájú Büntetést is kiszabhat egy játékosra hasonló kihágásért, feltéve, hogy semelyik Büntetés nem enyhébb, mint a korábbi Büntetés ugyanazon szabálysértésért.

15.9 A Figyelmeztetést vagy a Büntetést a Bíró bármikor kiszabhatja, beleértve a bemelegítést és a mérkőzés befejezése utáni időszakot is.

15.10 Ha a Bíró:

15.10.1. Megállítja a játékot egy „Conduct Warning” Figyelmeztetés kiszabása miatt, akkor a labdament eredménye egy „let”.

15.10.2 Megállítja a játékot egy „Conduct Stroke” Büntetés kiszabása miatt, akkor a labdament eredménye egy „stroke”.

15.10.3 Egy labdament befejezése után kiszab egy „Conduct Stroke” Büntetést a játékosnak, akkor a labdament eredménye érvényben marad, és a „Conduct Stroke” büntetés pontját hozzáadják az ellenfél pontszámához, a szervaoldal változtatása nélkül.

15.10.4 Egy „Conduct Game” Büntetést ítél, akkor az arra a játszámára vonatkozik, amelyik folyamatban van, vagy ha az már befejeződött, akkor a következőre. Az utóbbi esetben további 90 másodperces szünet nem alkalmazandó.

15.10.5 „Conduct Game” vagy „Conduct Match” büntetés kiszabása esetén a vétkes játékos megtartja az összes már megnyert pontját vagy játszámáját.

15.11 Ha bármilyen „Conduct” Büntetés lesz kiszabva a mérkőzés során, a Bíró köteles elvégezni a szükséges dokumentációt.

FÜGGELÉK 1 - DEFINÍCIÓK

FELLEBBEZÉS: A játékos kérése a Bíró felé, hogy vizsgálja felül a Jegyző döntését vagy annak hiányát, vagy jelezze a Bírónak, hogy a labda megsérült.

ÜTÉSI KÍSÉRLET: Az ütő bármilyen előre irányuló mozgása a labda felé. Egy megtévesztő ütőmozdulat is kísérletnek számít, de ha az ütőt csak felkészítik és nincs előre irányuló mozgás a labda felé, az nem számít kísérletnek.

SZERVANÉGYZET: A pálya mindkét oldalán egy négyzet alakú terület, amelyet a rövid vonal, egy oldalfal és két másik vonal határol, ahonnan a játékos szervál. 2 db található a pályán, jobb és bal oldali.

SZABÁLYOS ÜTÉS: Amikor a játékos a labdát a kézben tartott ütővel legfeljebb egyszer találja, anélkül, hogy az ütő hosszú ideig érintkezne az ütővel.

LENT: Érvénytelen ütés, amely a tin-t vagy a padlót találja el először, mielőtt elérné a főfalat, vagy először eltalálja a főfalat, majd utána ér hozzá a tin-hez.

TISZTA RÁLÁTÁS: Elegendő időt jelent a labda megfigyelésére és a megfelelő ütés előkészítésére, amikor az visszapattan a főfalról.

SZERVAHIBA: Egy szerva, amely nem érvényes.

TOVÁBBI ÜTÉSI KÍSÉRLET: A játékos következő kísérlete a még játékban lévő labda megütésére, miután már tett egy vagy több kísérletet.

JÁTSZMA: A mérkőzés része. A játékosnak 3 játszmát kell nyernie, hogy megnyerje a „best of 5-game” mérkőzést, és 2 játszmát, hogy megnyerje a „best of 3-game” mérkőzést.

JÓ VISSZAÜTÉS: Egy visszaütés, amely szabályosan van megütve, és a labda a főfalra közvetlenül vagy más falat, falakat érintve érkezik anélkül, hogy a pályán kívülre menne, és amely a főfalat a tin felett és a felső vonal alatt érinti.

CSERE: A szerva jogosultság cseréje.

LET: Egyik játékos sem nyeri meg a labdamenetet, hanem a szerváló újra szervál ugyanabból a szervanégyzetből.

MÉRKŐZÉS: A teljes meccs, beleértve a bemelegítést is.

NEM JÓ: Nem szabályos ütés vagy a labda több mint egyszer pattan a földön, mielőtt megütnék, vagy a labda hozzáér a játékoshoz vagy azok ruházatához.

KINT: A labda a főfalat a főfal vonalon vagy az felett éri, vagy bármilyen tárgyhöz ér a főfal vonal felett, vagy a pálya bármely falának felső széléhez ér, vagy a felső széle felett ér bármelyik falat vagy kimegy a pályáról, vagy átmegy bármilyen belógó tárgyon vagy az felett.

NEGYED PÁLYA: A pálya két egyenlő részének egyike, amelyet a rövid vonal, egy oldalfal, a hátsó fal és a félpálya vonal határol.

LABDAMENET: Egy jó szervát követ egy vagy több váltakozó visszaütés, amíg az egyik játékos nem tud érvényes visszaütést végrehajtani.

ÜTŐ JÁTÉKOS: A játékos akkor válik ütő játékosná, amikor az ellenfél ütése visszapattan a főfalról, egészen addig, amíg az ütő játékos ütése el nem találja a főfalat.

TIN: A főfal alján helyezkedik el a pálya teljes szélességében és a padlótól a legalsó vízszintes vonalig terjed.

MEGFORDULÁS:

Megfordulásnak minősül minden az ütőjátékos által végzett tevékenység, amikor a labda a játékos egyik oldalán halad el a főfalról érkező, és másik oldalon megy vissza, függetlenül attól, hogy a játékos fizikailag megfordul-e a tengelye körül vagy sem.

Megjegyzés: Az ütő felkészítése az egyik oldalon, majd annak átvétele a másik oldalra, nem számít megfordulásnak és további kísérletnek sem.

NYERŐ ÜTÉS: Egy jó ütés, amit az ellenfél nem tud elérni.

ROSSZ IRÁNYBA INDULÁS: Amikor az ellenfél rossz irányba indul, arra számítva, hogy a labda oda fog érkezni, miközben az ütő játékos a labdát a másik irányba üti.

FÜGGELÉK 2 – A JÁTÉKVEZETŐK BEMONDÁSAI

2.1 JEGYZŐ

LENT: Azt jelzi, hogy a játékos a tinre, vagy a padlóra ütötte a labdát főfal előtt, vagy a főfalról a tinre esett a labda.

SZERVAHIBA: A hibás szervát jelzi.

CSERE: Azt jelzi, hogy a másik játékos szervál.

NEM JÓ: Azt jelzi, hogy nem volt szabályos az ütés vagy a labda több mint egyszer pattant a földön vagy a labda hozzáért a játékoshoz vagy annak ruházatához.

KINT: Azt jelzi, hogy a labda a főfalat a főfal vonalon vagy az felett érte, vagy bármilyen tárgyhoz ért a főfal vonal felett, vagy a pálya bármely falának felső széléhez ért, vagy a felső széle felett érte bármelyik falat vagy kiment a pályáról, vagy átment bármilyen belógó tárgyon vagy az felett.

10-10: A JÁTÉKOSOKNAK 2 PONTTAL KELL NYERNIÜK:

Azt jelzi, hogy 10-10 után egy játékosnak 2 ponttal kell vezetnie a játszma megnyeréséhez.

Egy játszmán belül csak az első előforduláskor kell bemondani.

JÁTSZMALABDA: Azt jelzi, hogy az egyik játékosnak egy pontra van szüksége a játszma megnyeréséhez.

MÉRKŐZÉSLABDA: Azt jelzi, hogy az egyik játékosnak egy pontra van szüksége a mérkőzés megnyeréséhez.

YES LET/ LET: Megismétli a Bíró döntését, hogy a labdamenetet újra kell játszani.

STROKE (JÁTÉKOSNAK vagy CSAPATNAK): Megismétli a Bíró döntését, hogy stroke-ot ítéljen meg egy játékosnak vagy csapatnak.

NO LET: Megismétli a Bíró döntését, hogy a let iránti kérelmet elutasítják.

ÁLLJ: Azt jelzi, hogy a játékosoknak azonnal meg kell állítaniuk a játékot.

2.2 BÍRÓ

ÁLLJ: Azt jelzi, hogy a játékosoknak azonnal meg kell állítaniuk a játékot.

TIZENÖT MÁSODPERC: Azt jelzi, hogy 15 másodperc maradt az engedélyezett időintervallumból.

FÉLIDŐ: Azt jelzi, hogy 2 perc eltelt a bemelegítési időből.

LET/ PLAY A LET: Azt jelzi, hogy a labdamenetet újra kell játszani. A „YES LET” kifejezés nem megfelelő amikor egyik játékos sem kért „LET”-et.

NO LET: Azt jelzi, hogy a let iránti kérelmet elutasítja.

STROKE (JÁTÉKOSNAK vagy CSAPATNAK): Azt jelzi, hogy stroke-ot ítélt meg egy játékosnak vagy csapatnak.

IDŐ: Azt jelzi, hogy egy engedélyezett időintervallum lejárt.

YES LET: Engedélyezi a „LET” kérést.

CONDUCT WARNING: Azt jelzi, hogy sportszerűtlen magatartás miatt Figyelmeztetés került megítélésre.

CONDUCT STROKE: Azt jelzi, hogy sportszerűtlen magatartás miatt Büntetés került megítélésre, amely során az ellenfél kap egy pontot és a szervanégyszet nem változik.

CONDUCT GAME: Azt jelzi, hogy sportszerűtlen magatartás miatt Büntetés került megítélésre, amely során az ellenfél kap egy játszmát.

CONDUCT MATCH: Azt jelzi, hogy sportszerűtlen magatartás miatt Büntetés került megítélésre, amely során az ellenfél kap egy mérkőzést.