

A squash szabályai

Hatályos: 2025. szeptember 01-től

(Frissítve 2025. szeptember 12-én a WSO Refinar online meetingen)

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	14
10	FELLEBBEZÉSEK	15
11	LABDA	16
12	FIGYELEMELTERELÉS.....	18
13	LEESETT TÁRGY.....	18
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 1 perc megengedett a bemelegítés vége és az első játszma kezdete között, minden egyes játszma között pedig maximum 2 perc.

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 2 perc 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 ítélni „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

A játékosoknak törekedniük kell a 8.1. alatti szabálynak való megfelelésnek, ami az alábbi 4 feltétel teljesülését jelenti:

- megfelelő rálátás a labdára
- hozzáférés a labdához
- elegendő hely az ütő felkészítésére és kivezetésére
- a főfal bármely részére történő ütés lehetősége

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 ütő felkészítését, kivezetését az ellenfél helyzete megzavarta vagy megzavarhatta volna, akkor „let” a megfelelő döntés.

8.9.2 Ha az ütő felkészítését, kivezetését az ellenfél helyzete megakadályozta vagy megakadályozhatta volna, akkor „stroke” a megfelelő döntés

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

Minden olyan helyzet megfordulás, amikor valaki körbefordul a saját tengelye körül, és ezáltal szem előtt téveszti egy pillanatra a labdát vagy az ellenfelet, illetve, ha a labda megkerüli a játékos testét. Ha közben zavarás történik, akkor:

- ha az ütést megakadályozta az ellenfél, „stroke” a helyes döntés
- ha az ellenfélnek nem volt elég ideje elkerülni a zavarást, akkor „let” a helyes döntés
- ha szükségtelen volt a megfordulás, „no let” a helyes döntés

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 ütest 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 bemondásának hiánya miatt, ha azt mondja: „let, please.”

10.2 A labdamenet vesztese fellebbezhet a Jegyző bemondása 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 játékoskal. 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 bemondása vagy annak hiánya ellen történő fellebbezésre a Bírónak:

10.6.1 Ha a Jegyző bemondása 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 ütest 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 SÍKOS PADLÓ

Ha a padló egy játékos miatt nedvessé válik (ugrás, elesés, kézletétel, letérdelés miatt):

- az okozó nem kérheti a játék megállítását
- az ellenfél kérheti, de csak azonnal, mielőtt megütné a labdát
- ha a játék folytatódik, már nem kérhető a megállítás egyik játékos részéről sem, safety okokból
- ha egy játékos taktikai okból teszi nedvessé a padlót (pl. hogy a pálya törlése alatt időt nyerjen), akkor figyelmeztetni kell
- a bíró továbbra is megállíthatja maga a játékot, ha úgy érzékeli, hogy nem biztonságosak a körülmények

15 BETEGSÉG, SÉRÜLÉS, VÉRZÉS

15.1 Betegség

A játékos, aki olyan betegséggel küzd, amely nem jár sérüléssel vagy vérzéssel, mint például vízhólyag, vérhólyag, 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.

15.2 Sérülés

A felépülési idő akkor indul, amikor a bíró bemondja a sérülési kategóriát, valamint a felépülésre rendelkezésre bocsátott időt.

A Bíró:

15.2.1 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.

15.2.2 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.

15.2.3 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.

15.3 Sérülések kategóriái:

15.3.1 **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 maximum 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.

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

A sérült játékosnak maximum 15 perc áll rendelkezésére a felépülésre. Ezt követően a játékosnak folytatnia kell a játékot, vagy fel kell adnia a mérkőzést.

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

15.3.3.1 Amennyiben a sérülést az ellenfél véletlenül okozta, a Bírónak alkalmaznia kell a 15. Szabályt (Magatartás). A sérült játékosnak maximum 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.

15.3.3.2 *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).*

15.4 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:

15.4.1 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 maximum 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.

A játékos felelőssége, hogy a már meglévő sérüléseit megfelelően lefedje.

Ha a játék során egy ilyen korábban keletkezett sérülésből vér kezd szivárogni, a játékosnak azonnal fel kell adni a játszmát, és a játszmák közötti szünetet használhatja fel a vérzés elállítására.

15.4.2 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.

A játékos felelőssége, hogy a már meglévő sérüléseit megfelelően lefedje.

Ha a játék során egy ilyen korábban keletkezett sérülésből vér kezd szivárogni, a játékosnak azonnal fel kell adni a játszmát, és a játszmák közötti szünetet használhatja fel a vérzés elállítására.

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

15.4.3.1 *Amennyiben a vérző sérülést kizárólag az ellenfél vétlen 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.

15.4.3.2 *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.*

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

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

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

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

16 MAGATARTÁS

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

Az alábbi viselkedési formák példák az elfogadhatatlan viselkedésre:

- 16.6.1 Hangos vagy látható obszcenitás.
- 16.6.2 Verbális, fizikai vagy bármilyen más formájú bántalmazás.
- 16.6.3 Szükségtelen fizikai érintkezés, beleértve az ellenfél lökdösését.
- 16.6.4 Szándékos vagy veszélyes játék, beleértve a túlzott ütőmozdulatot.
- 16.6.5 Ellenkezés a játékvezetővel.
- 16.6.6 A felszerelés vagy a pálya rongálása.
- 16.6.7 Inkorrekt bemelegítés.
- 16.6.8 A játék késleltetése, beleértve a pályára késve történő érkezést.
- 16.6.9 Szándékos figyelemelterelés.
- 16.6.10 Edzői tanácsok fogadása a játék során.
- 16.6.11 Veszélyes megfordulás.
- 16.6.12 Bíró befolyásolásának kísérlete.

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

16.8 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.

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

16.10 Ha a Bíró:

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

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

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

16.10.4 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.

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

16.11 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 szervanégyszetből.

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 JÁTEKOS: 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 érkezve, 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 labdamentet 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 labdamentet 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 (JÁTEKOSNAK 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.