

ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗ

Παγκόσμιοι Κανονισμοί

Μονού

WORLD SQUASH FEDERATION

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 2010

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΟΝΟΥ ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2010

Οι Κανονισμοί του Μονού για το 2010 έχουν αναθεωρηθεί με βάση τις διορθώσεις του 2001 και προ του 1997, για να αντικατοπτρίσουν τις τρέχουσες πρακτικές Διαιτησίας – σκορ και για να λάβουν υπόψη τους τις προτάσεις των κρατών-μελών. Η γενική φόρμα των προηγούμενων Κανονισμών διατηρήθηκε. Οι Κανονισμοί ακολουθούνται από ένα σετ Παραρτημάτων, τα οποία περιλαμβάνουν οδηγίες για την ερμηνεία των Κανονισμών. Οι Οδηγίες πρέπει να διαβαστούν μαζί με τους Κανονισμούς.

Μια ένδειξη των αλλαγών δίνεται παρακάτω. Καθώς υπάρχουν πολλές αλλαγές, μια λεπτομερής περίληψη θα ήταν πολύ μακροσκελής. Οι αναγνώστες παραπέμπονται στο πλήρες κείμενο, όπου οι αλλαγές είναι υπογραμμισμένες με έντονους χαρακτήρες. Μια εναλλακτική έκδοση χωρίς υπογραμμισμένες αλλαγές είναι διαθέσιμη, στην Αγγλική, από την Παγκόσμια ομοσπονδία τοιχοσφαίρισης (WSF), <http://www.worldsquash.org/>

Σημ. Ελληνικής Ομοσπονδίας Τοιχοσφαίρισης

Για την απόδοση στα Ελληνικά βοήθησε, η καθηγήτρια κ. Στέλλα Αγρώτου και ο κ. Μάρκος Πασαλιάδης. Ορισμένες Αγγλικές εκφράσεις – ορισμοί, παρέμειναν, διότι ισχύουν Παγκοσμίως. Για πιθανά λάθη ή παραλήψεις ζητούμε την κατανόηση.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΕΣ ΑΛΛΑΓΕΣ ΤΩΝ ΕΝΝΟΙΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

1. Κανονισμός 12 – Παρεμβολή: **Κανονισμός 12.7.1.** Έχει προστεθεί η **ΕΛΑΧΙΣΤΗ Παρεμβολή**, για την οποία η απόφαση του Διαιτητή είναι **No Let**. Η Οδηγία G6 διευρύνεται, για να συμπεριλάβει την Ελάχιστη Παρεμβολή.
2. Κανονισμός 12 – Παρεμβολή: Κανονισμός 12.7.2: Επιστροφή στη φρασεολογία προ του 1997. Οι παίκτες πρέπει «... να κάνουν κάθε προσπάθεια να φτάσουν **και να παίξουν την μπάλα**».
3. Κανονισμός 12 – Παρεμβολή: Κανονισμός 12.8.2: **Νέα φρασεολογία** νομιμοποιεί την τρέχουσα πρακτική ότι, αν η θέση του αντιπάλου **εμποδίζει** την λογική αιώρηση ενός παίκτη, ακόμα και αφότου ο αντίπαλος έκανε κάθε προσπάθεια να υποχωρήσει, ο Διαιτητής θα καταλογίζει **stroke** στον παίκτη. Η Οδηγία 17 διευρύνεται, για να συμπεριλάβει την εφαρμογή αυτού του νέου Κανονισμού.
4. Κανονισμός 12 – Παρεμβολή: Κανονισμός 12.10: Stroke **δεν** καταλογίζεται σε περίπτωση υπερβολικής αιώρησης.
5. Κανονισμός 9 – Μπάλα χτυπά τον αντίπαλο και ο παίκτης γυρίζει. Ο Κανονισμός έχει γραφτεί εξ αρχής ολοκληρωτικά. Συγκεκριμένα:
 - 5.1. Κανονισμός 9.1.2: **Νέος Κανονισμός.** Η απόφαση του Διαιτητή άλλαξε. Αν ο striker **χτυπήσει** τον αντίπαλο με την μπάλα **έπειτα από το γύρισμα**, ο Διαιτητής καταλογίζει **STROKE** στον **αντίπαλο** – προηγουμένως let. (Ο striker μπορεί να κρατήσει τη βολή και να ζητήσει ένα let).
 - 5.2. Κανονισμός 9.2.2: **Παρεμβολή** στο γύρισμα. Τώρα μπορεί να επιτραπεί στον striker που γυρίζει ένα let αν η αιώρηση παρεμποδίστηκε, ή να του καταλογιστεί stroke αν η παρεμπόδιση ήταν σκόπιμη.

- 5.3. Κανονισμός 9.2.3: Άσκοπο γύρισμα. Όπως χρησιμοποιείται από την ομοσπονδία επαγγελματιών (PSA).
6. Κανονισμός 10 – Επιπρόσθετες προσπάθειες. Αναδιαμορφώθηκε με νέους υπο-τομείς. **Ο νέος 10.3** ασχολείται με την **παρεμβολή** στις επιπρόσθετες προσπάθειες.
7. Κανονισμός 13 – Lets. Προστέθηκε επιπλέον φρασεολογία στην πρώτη παράγραφο, δίνοντας έμφαση στο ότι ο Διαιτητής μπορεί να ζητήσει από έναν παίκτη τον λόγο της ένστασης.
- 7.1. **Ο Νέος Κανονισμός 13.1.3.** προσθέτει μια καινούργια διάταξη, ότι ένα stroke μπορεί να καταλογιστεί αν η παρενόχληση διέκοψε ένα νικηφόρο return.
8. Κανονισμός 15 – Καθήκοντα των Παικτών. **Νέος Κανονισμός** που καθορίζει τις ευθύνες των παικτών.
9. Κανονισμός 3 – Η Προθέρμανση. Οι παλιοί 15.1 και 15.3 γίνονται οι **νέοι Κανονισμοί 3.1 και 3.3**. Έχουν προστεθεί ο νέος υπο-τομέας **3.2** που ασχολείται με την **άνιση προθέρμανση** και ο **3.4** που ασχολείται με την προθέρμανση στη διάρκεια μιας διακοπής ή μετά απ' αυτήν. Ο Κανονισμός 3.1 δεν επιτρέπει πλέον στους παίκτες την επιλογή να **παραμείνουν στην ίδια πλευρά** αφού έχει αναγγελθεί το half time.
10. Κανονισμός 16 – Αιμορραγία, ασθένεια, ανικανότητα και τραυματισμός. Ο Κανονισμός έχει **αναδιοργανωθεί και ξαναγραφεί** πλήρως.
11. Κανονισμός 19: Καθήκοντα του Σημειωτή. Νέος Κανονισμός 19.2. Ο Σημειωτής πρέπει να αναγγέλλει το σκορ **χωρίς καθυστέρηση**.
12. Κανονισμός 20: Καθήκοντα του Διαιτητή.
- 12.1. Πρόσθεση στον 20.1, δίνει έμφαση στο ότι ο Διαιτητής πρέπει να μιλά δυνατά.
- 12.2. **Νέος Κανονισμός 20.2.3: Ο Έλεγχος των Θεατών** συμπεριλαμβάνεται τώρα στον Κανονισμό 20, προηγούμενος μέρος της G15.
13. Οδηγίες: Οι Οδηγίες G4, G5, G6 και G7 έχουν ξαναγραφεί υπό το φως των νέων Κανονισμών. Νέα G14 στην Αιμορραγία, Ασθένεια, Ανικανότητα ή Τραυματισμό, ευθυγραμμισμένη με τον καινούργιο Κανονισμό 16, αντικαθιστούσα τις παλιές G2 και G15.
14. Παράρτημα 2: Νέοι ορισμοί για **«συνωστισμό», «διακοπή», «απελευθέρωση», «λογική αιώρηση», «σέρβις», «σχηματισμό», «γύρισμα» και «προθέρμανση».**

ΑΝΑΔΙΑΤΥΠΩΣΕΙΣ και ΔΙΕΥΘΕΤΗΣΕΙΣ

1. Όλοι οι κανονισμοί μετατρέπονται στην ενεργητική φωνή.
2. Όλες οι σημειώσεις μετατρέπονται σε υπο-τομείς των Κανονισμών.
3. Νέος Κανονισμός 2 – ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ – σχηματίζεται από τη συγχώνευση των παλιών Κανονισμών 2 – Το Σκορ και 3 – Πόντοι.
4. Κανονισμός 4 – Το Σερβίς. Γραμμένο ξανά με θετική έννοια.
5. Κανονισμός 11 – Ενστάσεις. Νέοι υπο-τομείς 11.1.2.1, 11.1.2.2, 11.2.1.3, 11.2.2.1, 11.2.2.2, 11.3, 11.4, 11.5 και 11.6

6. Οι παλιές Οδηγίες G3 – G18 όλες έχουν επαναριθμηθεί G2 – G17.
7. Νέα G18. – Οδηγίες του Σημειωτή, σχηματισμένη από τη συγχώνευση των παλιών Οδηγιών G19 και G20.
8. Νέα G19. – Οδηγίες του Διαιτητή, σχηματισμένη από τη συγχώνευση των παλιών Οδηγιών G21 και G22.
9. Νέο Παράρτημα 6 – Προστατευτικός Εξοπλισμός Ματιών – επαναριθμημένο παλιό Παράρτημα 10.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

Πρόλογος – Συνοπτικοί Κανονισμοί Σκουός

1. **Το Παιχνίδι**
2. **Το Σκοράρισμα**
 - 2.1 Πόντοι
 - 2.2 παιχνίδια και αγώνες
3. **Η Προθέρμανση**
 - 3.1 Εκκίνηση ενός αγώνα
 - 3.2 Δίκαιη Προθέρμανση
 - 3.3 Προθέρμανση της μπάλας σε μια διακοπή
 - 3.4 Προθέρμανση της μπάλας έπειτα από μια διακοπή
4. **Το σέρβις**
 - 4.1 Πρώτος server
 - 4.2 Service box
 - 4.3 Ενέργεια του σέρβις
 - 4.4 Έγκυρο σέρβις
 - 4.4.1 Foot fault
 - 4.4.2 Not up
 - 4.4.3 Fault ή Down
 - 4.4.4 Fault
 - 4.4.5 Out
 - 4.5 Μη έγκυρο σέρβις και Αναγγελίες του Σημειωτή
 - 4.6 Αναγγελία του σκορ
5. **Το Παιξιμο**
6. **Έγκυρο επιστροφή - Return**
 - 6.1 Σωστό χτύπημα της μπάλας
 - 6.2 Η μπάλα πρέπει να χτυπήσει στον μπροστινό τοίχο
 - 6.3 Η μπάλα δεν είναι out ή down
7. **Συνέχιση του Παιχνιδιού**
 - 7.1 Αναστολή του παιχνιδιού
 - 7.2 Διακοπή ανάμεσα στα games και μετά την προθέρμανση
 - 7.3 Αλλαγή εξοπλισμού (G1)
 - 7.4 Αναγγελίες του Διαιτητή σχετικές με τις χρονικές διακοπές
 - 7.5 Τραυματισμός, ασθένεια ή ανικανότητα
 - 7.6 Καθυστέρηση του παιχνιδιού (G2)
 - 7.7 Πεσμένο αντικείμενο (G3)
 - 7.7.1 Ο Διαιτητής σταματά το παιχνίδι
 - 7.7.2 Ένσταση του παίκτη
 - 7.7.3 Ο παίκτης πετά το αντικείμενο
 - 7.7.4 Αντικείμενο ριγμένο από μη-παίκτη
 - 7.7.5 Νικηφόρο return
 - 7.7.6 Απαρατήρητο ριγμένο αντικείμενο
 - 7.8 Ριγμένη ρακέτα
8. **Κατάκτηση ενός Rally**
 - 8.1 Μη έγκυρο σέρβις
 - 8.2 Μη έγκυρο return
 - 8.3 Μπάλα αγγίζει τον μη-striker (G4)
 - 8.4 Ο Διαιτητής καταλογίζει stroke
9. **Μπάλα που χτυπά τον αντίπαλο και παίκτης που γυρίζει**
 - 9.1 Ο striker χτυπά την μπάλα – το παιχνίδι σταματά (G4)
 - 9.1.1 Stroke στον striker εκτός αν 9.1.2, 9.1.3
 - 9.1.2 Γύρισμα – stroke στον αντίπαλο (G4, G5)
 - 9.1.3 Επιπρόσθετη προσπάθεια – let (G5)
 - 9.1.4 Πλάγιος ή πίσω τοίχος πρώτος – let εκτός αν 9.1.5
 - 9.1.5 Νικηφόρο return – stroke στον striker
 - 9.1.6 Return μη έγκυρο – stroke στον αντίπαλο
 - 9.2 Γύρισμα
 - 9.2.1 Κίνδυνος να χτυπηθεί ο αντίπαλος

- 9.2.1.1 Let
- 9.2.1.2 Έγκυρο return αδύνατο, no let
- 9.2.2 Παρεμβολή στο γύρισμα
- 9.2.2.1 Let αν παρεμποδίστηκε ο striker
- 9.2.2.2 Stroke, η παρεμβολή δεν απεφεύχθη
- 9.2.2.3 Δεν επιτράπη Let , ο striker δεν είναι σε θέση να κάνει καλή επιστροφή (return)
- 9.2.3 Άσκοπο γύρισμα

10. Επιπρόσθετες Προσπάθειες να χτυπηθεί η Μπάλα

- 10.1 Η Μπάλα αγγίζει τον αντίπαλο
- 10.1.1 Let – Πιθανότητα έγκυρης επιστροφής
- 10.1.2 Stroke στον αντίπαλο – αδύνατη έγκυρη επιστροφή(return)
- 10.2 Let αν η επιπρόσθετη προσπάθεια χτυπήσει τον αντίπαλο
- 10.3 Παρεμβολή στην επιπρόσθετη προσπάθεια
- 10.3.1 Let εφόσον είναι δυνατό έγκυρο return
- 10.3.2 Stroke στον striker – ο αντίπαλος δεν απέτρεψε την παρεμβολή
- 10.3.3 No Let αν η επιπρόσθετη προσπάθεια δεν θα ήταν έγκυρη

11. Ενστάσεις

- 11.1 Στο σέρβις
- 11.1.1 Ένσταση του παίκτη που σερβίρει (server)
- 11.1.2 Μη αναγγελία Σημειωτή – Ένσταση του δέκτη(receiver)
- 11.1.2.1 Έγκυρο σέρβις – Stroke στον server
- 11.1.2.2 Διαιτητής αβέβαιος – Let
- 11.2 Ενστάσεις στο παιχνίδι εκτός του σέρβις
- 11.2.1 Ένσταση παίκτη σε αναγγελία του Σημειωτή
- 11.2.1.1 Let, εκτός αν 11.2.1.2 ή 11.2.1.3
- 11.2.1.2 Stroke στον παίκτη αν η αναγγελία του Σημειωτή διέκοψε το νικηφόρο return του παίκτη
- 11.2.1.3 Stroke στον αντίπαλο αν η αναγγελία του Σημειωτή διακόψει το νικηφόρο return του αντιπάλου
- 11.2.2 Ένσταση όταν ο Σημειωτής δεν μπορέσει να κάνει αναγγελία.
- 11.2.2.1 Έγκυρη επιστροφή – stroke στον striker

11.2.2.2 Διαιτητής αβέβαιος – let

- 11.3 Ένσταση μετά το σέρβις για προηγούμενο συμβάν
- 11.4 Πολλαπλές ενστάσεις
- 11.5 Το σερβίς έχει αναγγελθεί, ακολούθως down ή out
- 11.6 Ακόλουθη βολή down ή out – Κρίση του Διαιτητή

12. Παρεμβολή.

- 12.1 Ελευθερία του παίκτη από την παρεμβολή
- 12.2 Προσδιορισμός της ελευθερίας του παίκτη
- 12.2.1 Άμεση πρόσβαση (G6)
- 12.2.2 Καθαρή ορατότητα
- 12.2.3 Ελευθερία να χτυπήσει (G7)
- 12.2.4 Ελευθερία να παίξει προς τον μπροστινό τοίχο
- 12.3 Προσδιορισμός της παρεμβολής
- 12.4 Η υπερβολική αιώρηση συμβάλλει στην παρεμβολή
- 12.5 Ένσταση παίκτη
- 12.5.1 Μέθοδος ένστασης “Let please” (G8)
- 12.5.2 Ένσταση παίκτη και χρονικό σημείο
- 12.6 Ενέργεια του Διαιτητή
- 12.7 No let
- 12.7.1 Καμία και ελάχιστη παρεμβολή
- 12.7.2 Έγκυρο return αδύνατο ή ανεπαρκής προσπάθεια
- 12.7.3 Συνέχιση του παιχνιδιού πέρα από το σημείο της παρεμβολής
- 12.7.4 Δημιουργημένη παρεμβολή (G11)
- 12.8 Καταλογισμός stroke
- 12.8.1 Παρεμβολή, ανεπαρκής προσπάθεια αντιπάλου
- 12.8.2 Παρεμβολή, ο αντίπαλος έκανε κάθε προσπάθεια, όμως η θέση του παρεμποδίζει την αιώρηση
- 12.8.3 Παρεμβολή, ο αντίπαλος έκανε κάθε προσπάθεια, απετράπη νικηφόρο return (G7)
- 12.8.4 Παρεμβολή, ο παίκτης απέχει από την

- εκτέλεση του επόμενου return
- 12.9 Διαιτητής επιτρέπει let
- 12.10 Stroke δεν καταλογίζεται αν η αιώρηση είναι υπερβολική
- 12.11 Let ή stroke χωρίς ένσταση
- 12.12 Εφαρμογή του Κανονισμού 17 για παρεμβολή
- 12.12.1 Σωματική επαφή
- 12.12.2 Επικίνδυνη υπερβολική αιώρηση
- 13. Lets**
- 13.1 Ο Διαιτητής μπορεί να επιτρέψει let
- 13.1.1 Η μπάλα αγγίζει αντικείμενο στο γήπεδο
- 13.1.2 Αποχή από το χτύπημα – κίνδυνος τραυματισμού του αντίπαλου (G7)
- 13.1.3 Παρενόχληση
- 13.1.4 Αλλαγή συνθηκών του γηπέδου
- 13.2 Ο Διαιτητής θα επιτρέψει let
- 13.2.1 Ο δέκτης δεν είναι έτοιμος
- 13.2.2 Η μπάλα χαλάει στο παιχνίδι
- 13.2.3 Ο Διαιτητής είναι αβέβαιος για την ένσταση
- 13.2.4 Έγκυρο return σφηνώνεται στο γήπεδο
- 13.3 Προϋποθέσεις για τον Διαιτητή να επιτρέψει lets
- 13.4 Προϋποθέσεις για να επιτραπεί let έστω κι αν ο striker επιχειρήσει να χτυπήσει
- 13.5 Προϋποθέσεις για ένσταση
- 13.5.1 Απαραίτητη ένσταση του παίκτη
- 13.5.2 Ένσταση παίκτη ή παρέμβαση του Διαιτητή
- 14. Η μπάλα**
- 14.1 Αντικατάσταση μιας άλλης μπάλας
- 14.2 Η μπάλα χαλάει
- 14.3 Η μπάλα χαλάει δίχως να γίνει αντιληπτό
- 14.3.1 Ενστάσεις του receiver (G13)
- 14.4 Ένσταση στο τελικό rally του game
- 14.5 Ο παίκτης σταματά το παιχνίδι για να κάνει ένσταση
- 14.6 Η μπάλα παραμένει στο γήπεδο
- 14.7 Προθέρμανση μετά την αντικατάσταση
- 15. Καθήκοντα των παικτών**
- 15.1 Υπακοή στους Κανονισμούς και το πνεύμα του παιχνιδιού
- 15.2 Ξεκίνημα του παιχνιδιού
- 15.3 Δεν επιτρέπεται η **τοποθέτηση** αντικειμένων μέσα στο γήπεδο
- 15.4 Δεν επιτρέπεται να αφήσουν το γήπεδο
- 15.5 Δεν επιτρέπεται να ζητήσουν αλλαγή των επισήμων
- 15.6 Δεν επιτρέπεται σκόπιμη παρενόχληση
- 15.7 Μέθοδος ένστασης των παικτών
- 15.8 Συμμόρφωση των παικτών με όλους τους κανονισμούς
- 16. Αιμορραγία, Ασθένεια, Ανικανότητα και Τραυματισμός (G14)**
- 16.1 Αιμορραγία
- 16.1.1 Επανεμφάνιση της αιμορραγίας
- 16.2 Εναλλακτικές λύσεις στην ασθένεια ή την ανικανότητα
- 16.2.1 Επανεκκίνηση του παιχνιδιού
- 16.2.2 Παραχώρηση game
- 16.2.3 Παραχώρηση αγώνα
- 16.3 Τραυματισμός
- 16.3.1 Ενέργεια του Διαιτητή
- 16.3.1.1 Αυτο-προκαλούμενος τραυματισμός
- 16.3.1.2 Υποβοηθούμενος τραυματισμός
- 16.3.1.3 Προκαλούμενος από τον αντίπαλο
- 16.3.2 Τραυματισμός με αιμορραγία, ισχύει ο Κανονισμός 16.1
- 16.3.3 Αποφάσεις για τραυματισμό χωρίς αιμορραγία
- 16.3.3.1 Αυτο-προκαλούμενος
- 16.3.3.2 Υποβοηθούμενος
- 16.3.3.3 Προκαλούμενος από τον αντίπαλο
- 16.4 Ο τραυματισμένος παίκτης ξαναρχίζει το παιχνίδι πρόωρα
- 16.5 Ο Διαιτητής δεν επιτρέπει ισχυρισμό τραυματισμού
- 16.6 Ο παίκτης παραχωρεί game
- 17. Συμπεριφορά στο γήπεδο**
- 17.1 Απαιτούμενη ενέργεια από το Διαιτητή

- 17.2 Παραβάσεις (G15)
- 17.3 Ποινές επιβεβλημένες από το Διαιτητή (G16)
 - 17.3.1 Προειδοποίηση συμπεριφοράς – let
 - 17.3.2 Stroke συμπεριφοράς
 - 17.3.3 Stroke συμπεριφοράς ανάμεσα στα rallies
 - 17.3.4 Game συμπεριφοράς

18. Έλεγχος ενός αγώνα

- 18.1 Αριθμός των Επισήμων (G17)
- 18.2 Θέση Διαιτησίας

19. Καθήκοντα του Σημειωτή

- 19.1 Αναγγελίες (G18)
- 19.2 Αναγγελία του σκορ χωρίς καθυστέρηση
- 19.3 Το rally σταματά μετά την αναγγελία του Σημειωτή
- 19.4 Ο Σημειωτής δεν έχει ορατότητα
- 19.5 Το παιχνίδι σταματά χωρίς αναγγελία του Σημειωτή
- 19.6 Ο Σημειωτής κρατά γραπτό αρχείο

20. Καθήκοντα του Διαιτητή (G19)

- 20.1 Απόφαση και Ανακοίνωση όλων των ενστάσεων
- 20.2 Έλεγχος Διαιτητή
 - 20.2.1 Ενστάσεις παικτών
 - 20.2.2 Σωστή εφαρμογή των κανονισμών
 - 20.2.3 Έλεγχος των θεατών
- 20.3 Παρέμβαση του Διαιτητή στις αναγγελίες του σκορ
- 20.4 Παρέμβαση του Διαιτητή στις αναγγελίες του παιχνιδιού
- 20.5 Υπευθυνότητα για το χρόνο
- 20.6 Ο Διαιτητής κρατά γραπτό αρχείο
- 20.7 Υπευθυνότητα για τις συνθήκες του γηπέδου
- 20.8 Καταλογισμός αγώνα με παίκτη απόντα

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Παράρτημα 1	Οδηγίες προς τους Διαιτητές
Εισαγωγή	
G1	Αλλαγή Εξοπλισμού
G2	Σπατάλη χρόνου
G3	Πεσμένο αντικείμενο
G4	Παίκτης που χτυπιέται από την μπάλα, συμπεριλαμβανομένου Γυρίσματος και Επιπρόσθετης Προσπάθειας
G5	Παρεμβολή στο γύρισμα ή την επιπρόσθετη προσπάθεια
G6	Καταβολή κάθε προσπάθειας και Ελάχιστη Παρεμβολή
G7	Παρεμβολή στην αιώρηση και εύλογος κίνδυνος χτυπήματος του αντιπάλου
G8	Μέθοδος ένστασης
G9	Χρονική στιγμή της ένστασης
G10	Πρόωρη ένσταση
G11	Δημιουργημένη παρεμβολή
G12	Σημαντική ή σκόπιμη σωματική επαφή
G13	Χαλασμένη μπάλα
G14	Αιμορραγία, Ασθένεια, Ανικανότητα ή Τραυματισμός
G15	Coaching
G16	Διαβάθμιση των ποινών
G17	Μόνος επίσημος
G18	Οδηγίες προς τον Σημειωτή
G19	Οδηγίες προς τον Διαιτητή
Παράρτημα 2	Ορισμοί
Παράρτημα 3	Στάνταρ αναγγελίες Παράρτημα 3.1 Αναγγελίες του Σημειωτή Παράρτημα 3.2 Αναγγελίες του Διαιτητή
Παράρτημα 4	Διαγράμματα Παράρτημα 4.1 Γραμμή Σκέψης του Διαιτητή για τον κανονισμό 12 Παράρτημα 4.2 Αποφάσεις του Διαιτητή σύμφωνα με τον κανονισμό 16
Παράρτημα 5	Προδιαγραφές Γηπέδου και Εξοπλισμού Παράρτημα 5.1 Διαστάσεις γηπέδου Παράρτημα 5.2 Στάνταρ μπάλα Παράρτημα 5.3 Διαστάσεις ρακέτας
Παράρτημα 6	Προστατευτικός εξοπλισμός ματιών
Παράρτημα 7	Σκοράρισμα Point-a-Rally
Παράρτημα 8	Πειραματισμός Παράρτημα 8.1 Συστήματα Διαιτησίας Παράρτημα 8.2 Πειραματικοί Κανονισμοί

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

ΣΥΝΟΠΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

Η ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ των Παγκοσμίων Κανονισμών Μονού Σκουός σκοπεύει να βοηθήσει τους παίκτες να κατανοήσουν τις βασικές αρχές. Όλοι οι παίκτες πρέπει να διαβάσουν τους πλήρη Κανονισμούς. Οι αριθμοί των Κανονισμών σε παρενθέσεις σε κάθε επικεφαλίδα παραπέμπουν στους πλήρεις Κανονισμούς.

ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ (Κανονισμός 2)

Ένας αγώνας κρίνεται στα τρία από πέντε games. Κάθε game κερδίζεται στους 11, εκτός αν το σκορ φτάσει στο 10-όλα. Στο 10-όλα υπάρχει απαίτηση ο παίκτης να πρέπει να έχει προβάδισμα δύο πόντων για να κερδίσει το game.

Πόντοι πετυχαίνονται και από τους 2 παίκτες

Η ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗ (Κανονισμός 3)

Πριν το ξεκίνημα ενός αγώνα, επιτρέπονται στους δύο παίκτες 5 λεπτά (2 ½ λεπτά σε κάθε πλευρά) για να «προθερμάνουν» τους εαυτούς τους και την μπάλα στο γήπεδο του αγώνα.

Όταν η μπάλα έχει αλλαχθεί στη διάρκεια ενός αγώνα, ή αν ο αγώνας συνεχιστεί έπειτα από κάποια καθυστέρηση, οι παίκτες θερμαίνουν την μπάλα σε κατάσταση αγώνα.

Η μπάλα μπορεί να θερμανθεί από οποιονδήποτε παίκτη στη διάρκεια οποιασδήποτε διακοπής του αγώνα.

ΤΟ ΣΕΡΒΙΣ (Κανονισμός 4)

Ο αγώνας ξεκινά με ένα σερβίς. Ο παίκτης που θα σερβίρει πρώτος καθορίζεται από το στρίψιμο μιας ρακέτας. Ο σερβίρων(server) συνεχίζει να σερβίρει μέχρι να χάσει ένα rally, οπότε ο δέκτης(receiver) γίνεται server και ο server γίνεται "hand-out".

Ο παίκτης που κερδίζει το προηγούμενο game σερβίρει πρώτος στο ακόλουθο.

Στην αρχή κάθε game και όταν το σέρβις αλλάζει από τον έναν παίκτη στον άλλο, ο server μπορεί να σερβίρει από οποιοδήποτε service box. Εφόσον ο server κερδίσει το rally συνεχίζει να σερβίρει από το αντίθετο box.

Για να σερβίρει, ένας παίκτης στέκεται με τουλάχιστον μέρος του ενός ποδιού του στο έδαφος μέσα στο service box. Για να είναι έγκυρο ένα σέρβις, σερβίρεται απευθείας προς τον μπροστινό τοίχο πάνω από την service line και κάτω από την out line έτσι ώστε στην επιστροφή της, εκτός αν γίνει volley, να φτάσει στο έδαφος μέσα στο πίσω τέταρτο του γηπέδου απέναντι από το box του server.

ΕΓΚΥΡΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ -RETURN (Κανονισμός 6)

Η επιστροφή είναι έγκυρη, αν η μπάλα, πριν αναπηδήσει δύο φορές στο έδαφος, επιστραφεί σωστά από τον striker πίσω στον μπροστινό τοίχο πάνω από τον τσίγκο και κάτω από την out line, χωρίς να αγγίξει πρωτύτερα το έδαφος. Η μπάλα μπορεί να χτυπήσει στους πλάγιους τοίχους και/ή στον πίσω τοίχο πριν φτάσει στον μπροστινό τοίχο.

Η επιστροφή δεν είναι έγκυρη αν είναι:

"NOT UP" (η μπάλα χτυπήθηκε αφού αναπήδησε περισσότερες από μια φορές στο έδαφος, ή δεν χτυπήθηκε σωστά, ή χτυπήθηκε με διπλό χτύπημα), "DOWN" (η μπάλα, αφού χτυπήθηκε, χτύπησε στο έδαφος πριν τον μπροστινό τοίχο ή χτύπησε στον τσίγκο) ή "OUT" (η μπάλα χτύπησε έναν τοίχο πάνω στην ή πάνω από την out line).

RALLIES (Κανονισμός 8)

Μετά από την εκτέλεση ενός έγκυρου σέρβις, οι παίκτες χτυπούν την μπάλα εναλλάξ μέχρις ότου κάποιος να μην μπορέσει να κάνει έγκυρο return.

Ένα rally αποτελείται από ένα σέρβις και έναν αριθμό έγκυρων επιστροφών. Ένας παίκτης κερδίζει ένα rally, αν ο αντίπαλος αποτύχει στο να κάνει έγκυρο σέρβις ή επιστροφή της μπάλας ή αν, πριν ο παίκτης επιχειρήσει να χτυπήσει την μπάλα, εκείνη αγγίξει τον αντίπαλο (συμπεριλαμβανομένης της ρακέτας ή της ενδυμασίας) όταν ο αντίπαλος είναι ο μη-striker.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: ΣΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΣΤΙΓΜΗ ΣΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΕΝΟΣ RALLY Ο ΠΑΙΚΤΗΣ ΔΕΝ ΘΑ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΧΤΥΠΑ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ ΑΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΝΑ ΧΤΥΠΗΣΕΙ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ Ή ΤΗ ΡΑΚΕΤΑ. ΣΕ ΤΕΤΟΙΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ, ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΟ RALLY ΕΙΤΕ ΕΠΑΝΑΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ (ΕΝΑ "LET") Ή Ο ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΤΙΜΩΡΕΙΤΑΙ.

ΧΤΥΠΗΜΑ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ ΜΕ ΤΗΝ ΜΠΑΛΑ (Κανονισμός 9)

Αν ένας παίκτης χτυπήσει την μπάλα, η οποία, πριν φτάσει στον μπροστινό τοίχο, χτυπήσει τον αντίπαλο ή τη ρακέτα του αντιπάλου ή την ενδυμασία του, το παιχνίδι σταματά.

- Αν το return θα ήταν έγκυρο και η μπάλα θα είχε χτυπήσει στον μπροστινό τοίχο χωρίς πρωτύτερα να αγγίξει οποιονδήποτε άλλο τοίχο, ο striker κερδίζει το rally, εφόσον ο striker δεν «γύρισε».
- Αν η μπάλα είχε χτυπήσει, ή θα είχε χτυπήσει, σε οποιονδήποτε άλλο τοίχο και το return θα ήταν έγκυρο, παίζεται ένα let.
- Αν το return δεν θα ήταν έγκυρο, ο striker χάνει το rally.

ΓΥΡΙΣΜΑ (Κανονισμός 9)

Αν ο striker είτε έχει ακολουθήσει την μπάλα τριγύρω, ή έχει αφήσει την μπάλα να περάσει γύρω του – σε κάθε περίπτωση χτυπώντας την μπάλα στα δεξιά του σώματός του αφού η μπάλα έχει περάσει στα αριστερά (ή αντίστροφα) – τότε ο striker έχει «ΓΥΡΙΣΕΙ».

Αν ο αντίπαλος χτυπηθεί από την μπάλα αφότου ο striker έχει γυρίσει, το rally καταλογίζεται στον αντίπαλο.

Αν ο striker, ενώ γυρίζει, σταματήσει το παίξιμο του εξαιτίας κινδύνου να χτυπήσει τον αντίπαλο, τότε παίζεται let. Αυτή είναι η προτεινόμενη ενέργεια σε περιπτώσεις όπου ένας παίκτης θέλει να γυρίσει, αλλά δεν είναι βέβαιος για τη θέση του αντιπάλου.

ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ (Κανονισμός 10)

Ένας παίκτης, αφού επιχειρήσει να χτυπήσει την μπάλα και αστοχήσει, μπορεί να κάνει μια επιπρόσθετη προσπάθεια για να κάνει επιστροφή της μπάλας.

- Αν μια επιπρόσθετη προσπάθεια θα είχε καταλήξει σε μια έγκυρη επιστροφή, όμως η μπάλα χτύπησε τον αντίπαλο, παίζεται ένα let.
- Αν η επιστροφή δεν θα ήταν έγκυρη ο striker χάνει το rally.

ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ (Κανονισμός 12)

Όταν έχει σειρά να παίξει την μπάλα, ένας παίκτης έχει δικαίωμα ελευθερίας από παρεμβολή του αντιπάλου.

Για να αποφύγει την παρεμβολή, ο αντίπαλος πρέπει να προσπαθήσει να παράσχει στον παίκτη ανεμπόδιστη άμεση πρόσβαση στην μπάλα, καθαρή ορατότητα της μπάλας, χώρο να ολοκληρώσει αιώρηση προς την μπάλα και ελευθερία να παίξει την μπάλα απευθείας προς οποιοδήποτε μέρος του μπροστινού τοίχου.

Ένας παίκτης, όταν ο αντίπαλός του παρεμβληθεί στο παίξιμο του, μπορεί να αποδεχτεί την παρεμβολή και να συνεχίσει το παίξιμό του, ή να σταματήσει το παιχνίδι. Είναι προτιμότερο να σταματήσει το παιχνίδι, αν υπάρχει πιθανότητα σύγκρουσης με τον αντίπαλο ή χτυπήματος του αντιπάλου με τη ρακέτα του ή την μπάλα.

Όταν το παιχνίδι έχει σταματήσει ως αποτέλεσμα μιας παρεμβολής, οι γενικές οδηγίες είναι:

- Ο παίκτης έχει δικαίωμα ενός **let**, αν θα μπορούσε να έχει κάνει return της μπάλας και ο αντίπαλος έκανε κάθε προσπάθεια να αποφύγει την παρεμβολή.
- Ο παίκτης **δεν** έχει δικαίωμα **let** (δηλ. χάνει το rally) αν δεν θα μπορούσε να έχει κάνει return της μπάλας, ή αν αποδεχτεί την παρεμβολή και συνεχίσει να παίζει, ή αν η παρεμβολή ήταν τόσο ελάχιστη, ώστε η πρόσβαση του παίκτη προς την μπάλα και το χτύπημά της δεν επηρεάστηκαν.
- Ο παίκτης έχει το δικαίωμα ενός **stroke** (δηλ. κερδίζει το rally) αν ο αντίπαλος δεν έκανε κάθε προσπάθεια να αποφύγει την παρεμβολή, ή αν ο παίκτης θα είχε κάνει ένα νικηφόρο return, ή αν ο παίκτης θα είχε χτυπήσει τον αντίπαλο με την μπάλα να πηγαίνει απευθείας προς τον μπροστινό τοίχο.

LETS (Κανονισμός 13)

Ένα let είναι ένα rally που εκκρεμεί. Το rally δεν μετράει και ο server σερβίρει ξανά από το ίδιο box.

Επιπρόσθετα με τα lets που επιτρέπονται σύμφωνα με τις ανωτέρω παραγράφους, lets μπορούν να επιτραπούν και σε άλλες περιπτώσεις. Για παράδειγμα, ένα let μπορεί να επιτραπεί αν η μπάλα σε δράση αγγίξει οποιοδήποτε αντικείμενο που βρίσκεται στο έδαφος, ή αν ο striker δεν χτυπήσει την μπάλα εξαιτίας εύλογου κινδύνου τραυματισμού του αντιπάλου.

Ένα let πρέπει να επιτραπεί αν ο receiver δεν είναι έτοιμος και δεν επιχειρεί να κάνει return του σέρβις, ή αν η μπάλα χαλάσει στη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΣΥΝΕΧΙΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ (Κανονισμός 7)

Το παιχνίδι αναμένεται να είναι συνεχές σε κάθε game αφότου ο ένας παίκτης έχει αρχίσει να σερβίρει. Δεν θα πρέπει να υπάρχει καθυστέρηση ανάμεσα στο τέλος ενός rally και την αρχή του επόμενου.

Μεταξύ όλων των games επιτρέπεται μια διακοπή 90 δευτερολέπτων.

Οι παίκτες έχουν δικαίωμα αλλαγής αντικειμένων ένδυσης ή εξοπλισμού τους αν είναι απαραίτητο.

ΑΙΜΟΡΡΑΓΙΑ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΣΘΕΝΕΙΑ (Κανονισμός 16)

Αν λάβει χώρα κάποιος τραυματισμός που περιλαμβάνει αιμορραγία, η αιμορραγία πρέπει να σταματήσει πριν ο παίκτης να έχει το δικαίωμα να συνεχίσει. Ένας παίκτης δικαιούται εύλογο χρόνο για να φροντίσει μια αιμορραγούσα πληγή.

Αν η αιμορραγία προκλήθηκε αποκλειστικά από ενέργεια του αντιπάλου, ο τραυματισμένος παίκτης κερδίζει τον αγώνα.

Αν η αιμορραγία επανεμφανιστεί, δεν επιτρέπεται επιπρόσθετη καθυστέρηση, εκτός του ότι ο παίκτης μπορεί να παραχωρήσει ένα game, χρησιμοποιώντας την περίοδο των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games για να φροντίσει την πληγή και να σταματήσει την αιμορραγία. Αν δεν μπορέσει να τη σταματήσει, ο παίκτης πρέπει να παραχωρήσει τον αγώνα.

Για έναν τραυματισμό που δεν περιλαμβάνει αιμορραγία, πρέπει να αποφασιστεί αν ο τραυματισμός προκλήθηκε είτε από τον αντίπαλο, είτε από τον ίδιο τον παίκτη ή πρέπει να αποδοθεί και στους δύο παίκτες.

- Αν προκληθεί από τον αντίπαλο, ο τραυματισμένος παίκτης κερδίζει τον αγώνα αν χρειαστεί οποιοσδήποτε χρόνος ανάρρωσης.
- Αν είναι αυτο-προκαλούμενος, ο τραυματισμένος παίκτης έχει δικαίωμα 3 λεπτών για να αναρρώσει και πρέπει έπειτα να συνεχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει ένα game, χρησιμοποιώντας την περίοδο των 90 δευτερολέπτων για να αναρρώσει.

- Αν αποδίδεται και στους δύο παίκτες, ο τραυματισμένος παίκτης έχει δικαίωμα μιας ώρας για να αναρρώσει.

Ένας παίκτης που είναι άρρωστος πρέπει να συνεχίσει το παιχνίδι ή μπορεί να πάρει μια περίοδο ανάπαυλας παραχωρώντας ένα game και χρησιμοποιώντας τη διακοπή των 90 δευτερολέπτων για να αναρρώσει. Κράμπες, αίσθημα ασθένειας και δύσπνοια (συμπεριλαμβανομένου του άσθματος) θεωρούνται ασθένειες. Αν ένας παίκτης κάνει εμετό στο γήπεδο, ο αντίπαλος κερδίζει τον αγώνα.

ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ (Κανονισμός 15)

Ο Κανονισμός 15 παρέχει οδηγίες προς τους παίκτες. Για παράδειγμα, ο 15.6 ορίζει ότι σκόπιμη παρενόχληση δεν επιτρέπεται. Οι παίκτες πρέπει να διαβάσουν τον Κανονισμό αυτό ολόκληρο.

Ορισμένοι από τους 8 υπο-τομείς ασχολούνται με περιπτώσεις που σχετίζονται με αγώνες υπό τον έλεγχο των επισήμων (Διαιτητή/Σημειωτή). Η χρήση των επισήμων δεν καλύπτεται σ' αυτή την συνοπτική έκδοση.

ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ (Κανονισμός 17)

Επιθετική, ενοχλητική ή εκφοβιστική συμπεριφορά δεν γίνεται αποδεκτή στην τοιχοσφαιρισή.

Στην κατηγορία αυτή συμπεριλαμβάνονται: ηχητικές και οπτικές αισχροτήτες, λεκτική ή σωματική εξύβριση, διαφωνία, κατάχρηση ρακέτας, μπάλας ή γηπέδου, άσκοπη σωματική επαφή, υπερβολική αιώρηση της ρακέτας, άνιση προθέρμανση, σπατάλη χρόνου, αργή επιστροφή στο γήπεδο, επικίνδυνο παιχνίδι ή ενέργεια και coaching (εκτός ανάμεσα στα games).

ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΟΝΟΥ ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

ΣΗΜΕΙΩΣΗ

Η χρήση της λέξης «θα» στους Κανονισμούς υποδεικνύει καταναγκασμό και την έλλειψη οποιασδήποτε εναλλακτικής λύσης. Η λέξη «πρέπει» υποδεικνύει μια απαιτούμενη πορεία ενεργειών, με συνέπειες που πρέπει να ληφθούν υπόψη αν η ενέργεια δεν εκτελεστεί. Η λέξη «μπορεί» υποδεικνύει επιλογή της εκτέλεσης ή μη εκτέλεσης της ενέργειας.

Λέξεις ή όροι με [πλάγιους](#) χαρακτήρες χρησιμοποιούνται με μια συγκεκριμένη σημασία, όπως προσδιορίζεται στο Παράρτημα 2.

1. ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι του **Μονού** Σκουώς παίζεται από δύο παίκτες, χρησιμοποιώντας ο καθένας μια ρακέτα, με μια μπάλα και σε ένα γήπεδο, εκ των οποίων και τα τρία πληρούν τις προδιαγραφές της **παγκόσμιας ομοσπονδίας τοιχοσφαίρισης(WSF)**. **(βλ. Παράρτημα 2).**

2. ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

- 2.1 **Και οι δύο παίκτες πετυχαίνουν πόντους.** Ο server, κερδίζοντας ένα rally πετυχαίνει έναν πόντο, και παραμένει server. Ο receiver, κερδίζοντας ένα rally, πετυχαίνει έναν πόντο, και γίνεται server.
- 2.2 Ένας αγώνας θα κερδίζεται στα τρία ή στα πέντε games σύμφωνα με επιλογή των διοργανωτών του τουρνουά.
- 2.3 Κάθε παιχνίδι παίζεται στους 11 πόντους. Ο παίκτης πρώτος έχει 11 πόντους κερδίζει το παιχνίδι, εκτός αν το σκορ φθάσει 10 -όλα, το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ο ένας από τους δύο παίκτες κερδίσει δυο πόντους.
- 2.4 Κάθε φορά που το σκορ γίνεται 10 -όλα ο Σημειωτής αναγγέλλει «10 -όλα ο παίκτης πρέπει να κερδίσει 2 πόντους».
- 2.5 Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει "Game ball", για να υποδείξει ότι ο παίκτης για να κερδίσει το game σε εξέλιξη, χρειάζεται έναν πόντο, ανεξάρτητα αν είναι ο server ή ο receiver. Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει "Match ball" για να υποδείξει ότι ο παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει τον αγώνα ανεξάρτητα αν είναι ο server ή ο receiver.

3. Η ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗ **(βλ. Ορισμό στο Παράρτημα 2)**

- 3.1 Αμέσως πριν από την εκκίνηση του παιχνιδιού, θα επιτρέπεται **στους δύο** παίκτες πρόσβαση στον αγωνιστικό χώρο για μια περίοδο πέντε λεπτών, **για να προθερμανθούν μαζί.** Έπειτα από δυόμισι λεπτά προθέρμανσης, ο Διαιτητής θα αναγγέλλει "Half time" και **οι παίκτες θα αλλάζουν πλευρά, εκτός κι αν το έχουν ήδη κάνει.** Ο Διαιτητής θα προειδοποιεί επίσης **τους παίκτες** για την ολοκλήρωση της περιόδου προθέρμανσης με την αναγγελία "Time".
- 3.2 **Στην προθέρμανση οι δύο παίκτες πρέπει να έχουν ίσες ευκαιρίες να παίξουν τη μπάλα. Ένας παίκτης που κρατάει το παίξιμο της μπάλας για παράλογο χρονικό διάστημα προθερμαίνεται άνισα. Ο Διαιτητής θα αποφασίζει τότε η προθέρμανση είναι άνιση και θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 17.**
- 3.3 **Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να θερμάνει τη μπάλα στη διάρκεια οποιασδήποτε διακοπής.**

3.4 Οι παίκτες μπορούν να θερμάνουν τη μπάλα σε κατάσταση αγώνα έπειτα από κάθε διακοπή με τη συναίνεση του Διαιτητή.

4. ΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

4.1 Το παιχνίδι ξεκινά με ένα σέρβις και το στρίψιμο ρακέτας καθορίζει το δικαίωμα για το πρώτο σέρβις. Ο server συνεχίζει να σερβίρει έως ότου χάσει ένα rally, οπότε ο αντίπαλος γίνεται server και η διαδικασία αυτή συνεχίζεται καθόλη τη διάρκεια του αγώνα. Στο ξεκίνημα του δεύτερου και κάθε ακόλουθου game ο νικητής του προηγούμενου game σερβίρει πρώτος.

4.2 Στην αρχή κάθε game και κάθε *hand*, ο server θα επιλέγει από ποιο box θα σερβίρει, κι έπειτα θα σερβίρει από εναλλασσόμενα boxes όσο παραμένει server. Πάντως, αν ένα rally καταλήξει σε let, ο server θα σερβίρει ξανά από το ίδιο service box.

Αν ο server κινηθεί προς το λάθος box, ή οποιοσδήποτε παίκτης δεν είναι βέβαιος για το ποιο είναι το σωστό box για το σέρβις, ο Σημειωτής θα ανακοινώνει το σωστό box. Ο Διαιτητής θα επεμβαίνει για το σωστό box αν ο Σημειωτής δεν είναι βέβαιος, ή κάνει λάθος, ή υπάρχει αμφισβήτηση.

4.3 Για να σερβίρει, ένας παίκτης θα απελευθερώνει τη μπάλα από το χέρι του ή τη ρακέτα και μετά θα την χτυπά. Αν ο παίκτης δεν κάνει καμιά προσπάθεια να χτυπήσει τη μπάλα μετά την απελευθέρωσή της, θα απελευθερώνει την μπάλα ξανά για το ίδιο σέρβις.

4.4 Ένα σέρβις είναι έγκυρο, αν τηρούνται όλοι οι όροι των Κανονισμών 4.4.1 – 4.4.5:

4.4.1 ο server έχει μέρος του ενός ποδιού του σε επαφή με το έδαφος μέσα στο service box, χωρίς κάποιο μέρος του ποδιού αυτού να αγγίζει τη γραμμή του service box (μέρος του ποδιού αυτού μπορεί να προβάλλει πάνω από τη γραμμή αυτή, αν δεν αγγίζει τη γραμμή) την ώρα του χτυπήματος της μπάλας

4.4.2 ο server, αφού απελευθερώσει τη μπάλα για το σέρβις, τη χτυπήσει *σωστά* με την πρώτη ή μια επιπρόσθετη προσπάθεια πριν η μπάλα πέσει στο έδαφος, αγγίξει έναν τοίχο, ή αγγίξει οτιδήποτε φοράει ο server.

4.4.3 ο server χτυπήσει τη μπάλα απευθείας προς τον μπροστινό τοίχο ανάμεσα στη service line και τις out lines.

4.4.4 εκτός αν ο receiver εκτελέσει volley, η πρώτη αναπήδηση της μπάλας στο έδαφος είναι μέσα στο τέταρτο του γηπέδου απέναντι από το box του server, χωρίς να αγγίξει τη short line ή τη half court line.

4.4.5 ο server δεν σερβίρει τη μπάλα out.

4.5 Ένα σέρβις που δεν πληροί τις προδιαγραφές των Κανονισμών 4.4.1 – 4.4.5 δεν είναι έγκυρο και ο Σημειωτής θα κάνει την κατάλληλη αναγγελία.

Οι αναγγελίες είναι: "foot-fault" για τον Κανονισμό 4.4.1

"not up" για τον Κανονισμό 4.4.2

"fault" για τον Κανονισμό 4.4.3 αν η μπάλα χτυπήσει πρώτα πάνω σε έναν πλάγιο τοίχο, ή πάνω στον μπροστινό τοίχο πάνω στην ή κάτω από την service line, αλλά πάνω από τη σανίδα.

"down" για τον Κανονισμό 4.4.3 αν η μπάλα χτυπήσει πάνω στην ή κάτω από τη σανίδα ή στο έδαφος.

"fault" για τον Κανονισμό 4.4.4

"out" για τον Κανονισμό 4.4.5

Ένα σέρβις, στο οποίο η μπάλα θεωρήθηκε ότι χτύπησε πάνω στον μπροστινό τοίχο και σε έναν πλάγιο τοίχο ταυτόχρονα, δεν είναι έγκυρο και αναγγέλλεται "fault".

4.6 Ο server δεν πρέπει να σερβίρει, έως ότου ο Σημειωτής να έχει ολοκληρώσει την αναγγελία του σκορ. Ο Σημειωτής πρέπει να αναγγείλει το σκορ χωρίς καθυστέρηση. Αν ο server σερβίρει ή επιχειρήσει να σερβίρει πριν ο Σημειωτής ολοκληρώσει την αναγγελία του σκορ, ο Διαιτητής θα σταματά το παιχνίδι και θα ζητά από τον server να περιμένει έως ότου ο Σημειωτής να έχει ολοκληρώσει την αναγγελία του σκορ.

5. ΤΟ ΠΑΙΞΙΜΟ

Αφού ο server εκτελέσει ένα έγκυρο σέρβις, οι παίκτες κάνουν return της μπάλας εναλλάξ έως ότου ένας απ' αυτούς να αποτύχει να κάνει ένα έγκυρο return, η μπάλα να πάψει να είναι στο παιχνίδι με κάποιον άλλο τρόπο σύμφωνα με τους Κανονισμούς, ένας παίκτης να κάνει ένσταση, ή ο Σημειωτής ή ο Διαιτητής να κάνουν μια αναγγελία.

6. ΕΓΚΥΡΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ- RETURN

Ένα return είναι έγκυρο, αν τηρούνται όλοι οι όροι των Κανονισμών 6.1 – 6.3.

6.1 Ο striker κάνει return της μπάλας σωστά πριν αυτή αναπηδήσει δύο φορές πάνω στο έδαφος.

6.2 Η μπάλα χτυπήσει στον μπροστινό τοίχο πάνω από το τσίγκο, είτε απευθείας ή μέσω ενός πλάγιου τοίχου(ων) και/ή του πίσω τοίχου, χωρίς προηγουμένως να αγγίξει το έδαφος, ή οποιοδήποτε μέρος του σώματος ή της ενδυμασίας του striker, ή τη ρακέτα, το σώμα ή την ενδυμασία του αντιπάλου.

6.3 Η μπάλα δεν είναι out ή down.

7. ΣΥΝΕΧΙΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Έπειτα από την εκτέλεση από τον server του πρώτου σέρβις, το παιχνίδι θα πρέπει να είναι συνεχές όσο αυτό είναι εφικτό.

7.1 σε οποιαδήποτε στιγμή ο Διαιτητής μπορεί να αναστείλει το παιχνίδι εξαιτίας κακού φωτισμού ή άλλων καταστάσεων πέρα από τον έλεγχο των παικτών και επισήμων, για όσο χρονικό διάστημα θα αποφασίσει ο Διαιτητής. Το σκορ θα ισχύει. Αν κάποιο άλλο γήπεδο είναι διαθέσιμο και το αρχικό γήπεδο παραμένει ακατάλληλο για παιχνίδι, ο Διαιτητής μπορεί να μεταφέρει τον αγώνα σ' αυτό.

7.2 Θα υπάρχει μια διακοπή 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στο τέλος της προθέρμανσης και την εκκίνηση του πρώτου game και ανάμεσα σε όλα τα games. Οι παίκτες μπορούν να αφήσουν το γήπεδο στη διάρκεια των διακοπών, όμως πρέπει να είναι έτοιμοι να παίξουν πριν τη λήξη της διακοπής 90 δευτερολέπτων. Με κοινή συναίνεση των παικτών, το παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει ή να συνεχιστεί πριν τη λήξη της διακοπής 90 δευτερολέπτων.

(G1) 7.3 Αν ένας παίκτης πείσει τον Διαιτητή ότι είναι απαραίτητη η αλλαγή εξοπλισμού, ενδυμασίας ή υπόδησης, ο παίκτης μπορεί να αφήσει το γήπεδο για να εκτελέσει την αλλαγή όσο πιο γρήγορα γίνεται όμως πρέπει να το κάνει μέσα σε 90 δευτερόλεπτα.

7.4 Όταν παραμένουν 15 δευτερόλεπτα από μια παραχωρημένη διακοπή 90 δευτερολέπτων, ο Διαιτητής θα αναγγέλλει (15'') "Fifteen seconds" για να

προειδοποιεί τους παίκτες για να είναι έτοιμοι να συνεχίσουν το παιχνίδι. Στο τέλος των (90'') **90 δευτερολέπτων** ο Διαιτητής θα αναγγέλλει "Time".

Είναι ευθύνη των παικτών να βρίσκονται σε κατάλληλη θέση, ώστε να ακούσουν τις αναγγελίες "Fifteen seconds" και "Time".

Αν ένας ή και οι δύο παίκτες δεν είναι έτοιμοι να συνεχίσουν το παιχνίδι όταν αναγγέλλεται "Time", ο Διαιτητής θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 17.

7.5 Αν ένας παίκτης είναι τραυματισμένος, ασθενής ή ανίκανος ο Διαιτητής θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 16.

(G2) **7.6 Ο Διαιτητής, αν αποφασίσει ότι ένας παίκτης καθυστερεί χωρίς λόγο το παιχνίδι, θα εφαρμόσει τον Κανονισμό 17.**

(G3) 7.7 Αν ένα αντικείμενο, εκτός από τη ρακέτα ενός παίκτη, πέσει στο έδαφος **του γηπέδου** ενώ ένα rally είναι σε εξέλιξη, οι όροι είναι:

7.7.1 ο Διαιτητής, θα σταματά άμεσα το παιχνίδι.

7.7.2 ένας παίκτης, αντιλαμβανόμενος ένα πεσμένο αντικείμενο, μπορεί να **σταματήσει το παιχνίδι** και να **κάνει ένσταση**.

7.7.3 Αν το αντικείμενο πέσει από παίκτη, ο παίκτης αυτός θα χάνει το **rally**, εκτός αν **ισχύει ο Κανονισμός 7.7.5** ή η αιτία είναι σύγκρουση με τον αντίπαλο. Στην δεύτερη περίπτωση, ο **Διαιτητής θα επιτρέψει** let, εκτός αν ο παίκτης κάνει ένσταση για let **λόγω** παρεμβολής οπότε ο **Διαιτητής θα εφαρμόζει** τον Κανονισμό 12.

7.7.4 Αν το αντικείμενο πέσει από μια άλλη πηγή εκτός κάποιου παίκτη, ο Διαιτητής **θα επιτρέψει let** εκτός αν ισχύει ο Κανονισμός 7.7.5.

7.7.5 Αν ο παίκτης έχει ήδη κάνει ένα νικηφόρο return όταν το αντικείμενο πέσει στο έδαφος, ο παίκτης αυτός θα κερδίζει το **rally**.

7.7.6 Αν ένα πεσμένο αντικείμενο παραμείνει απαρατήρητο μέχρι το τέλος του rally, το αποτέλεσμα του rally θα ισχύει.

(G3) 7.8 Αν ένας παίκτης ρίξει μια ρακέτα, ο Διαιτητής θα επιτρέψει να συνεχιστεί το rally, εκτός αν έλαβε χώρα παρεμβολή (Κανονισμός 12), η μπάλα άγγιξε τη ρακέτα (Κανονισμός 13.1.1), υπήρξε παρενόχληση (Κανονισμός 13.1.3), ή ο **Διαιτητής επέβαλλε ποινή συμπεριφοράς (Κανονισμός 17)**.

8. ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΕΝΟΣ RALLY

Ένας παίκτης κερδίζει ένα **rally αν**:

8.1 ο αντίπαλος αποτύχει να εκτελέσει ένα έγκυρο σέρβις (Κανονισμός 4.4)

8.2 **ο** αντίπαλος αποτύχει να κάνει ένα έγκυρο return (Κανονισμός 6), εκτός αν **ο Διαιτητής επιτρέψει** ένα let ή καταλογίσει stroke στον αντίπαλο.

(G4) 8.3 **η** μπάλα αγγίξει τον αντίπαλο (συμπεριλαμβανομένου οτιδήποτε φοράει ή φέρει), χωρίς παρεμβολή, όταν ο αντίπαλος είναι ο μη-striker, εκτός αν ισχύει κάτι άλλο σύμφωνα με τους Κανονισμούς 9 και 10. Αν λάβει χώρα παρεμβολή, τότε ισχύουν οι διατάξεις του Κανονισμού 12. Σε όλες τις περιπτώσεις ο Διαιτητής θα παίρνει την απόφαση.

8.4 ο Διαιτητής καταλογίζει stroke στον παίκτη όπως ορίζεται από τους Κανονισμούς.

9. ΜΠΑΛΑ ΠΟΥ ΧΤΥΠΑ ΤΟΝ ΑΝΤΙΠΑΛΟ ΚΑΙ ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΓΥΡΙΖΕΙ

(G4) 9.1 Αν ο striker χτυπήσει την μπάλα η οποία, πριν φτάσει στον μπροστινό τοίχο, χτυπήσει τον αντίπαλο (συμπεριλαμβανομένου ο,τιδήποτε φοράει ή φέρει) το παιχνίδι θα σταματά. Ο Διαιτητής, επιπρόσθετα με το να λάβει υπόψη του πιθανή παράβαση του Κανονισμού 17, θα εκτιμά την τροχιά της μπάλας και θα:

9.1.1 καταλογίζει stroke στον striker, αν το return θα ήταν έγκυρο και η μπάλα θα είχε χτυπήσει στον μπροστινό τοίχο χωρίς προηγουμένως να αγγίξει οποιονδήποτε άλλο τοίχο, εκτός αν ισχύει ο Κανονισμός 9.1.2 ή 9.1.3.

(G4 & G5) 9.1.2 αν ο striker γύρισε, καταλογίζει stroke στον αντίπαλο, εκτός αν ο αντίπαλος έκανε σκόπιμη κίνηση για να ανακόψει το return, οπότε ο Διαιτητής θα καταλογίζει το stroke στον striker.

(G5) 9.1.3 αν το return του striker είναι μια επιπρόσθετη προσπάθεια, επιτρέπει let, εφόσον ο Κανονισμός 9.1.2 δεν ισχύει.

9.1.4 επιτρέπει let, αν η μπάλα είχε ήδη ή θα είχε χτυπήσει σε οποιονδήποτε άλλο τοίχο πριν από τον μπροστινό και το return θα ήταν έγκυρο, εκτός αν ισχύει ο Κανονισμός 9.1.5.

9.1.5 αποφασίζοντας ότι το return θα ήταν ένα νικηφόρο return, καταλογίζει stroke στον striker.

9.1.6 καταλογίζει stroke στον αντίπαλο αν το return δεν θα ήταν έγκυρο.

(G5) 9.2 Αν ο striker γυρίσει:

9.2.1 ο striker μπορεί, πριν να χτυπήσει τη μπάλα, αν υπάρξει κίνδυνος να χτυπήσει τον αντίπαλο με τη μπάλα, να σταματήσει και να κάνει ένσταση. Ο Διαιτητής θα:

9.2.1.1 επιτρέπει ένα let, αν αποφασίσει ότι υπήρξε εύλογος κίνδυνος να χτυπήσει η μπάλα τον αντίπαλο και ο striker θα είχε βρεθεί σε θέση να κάνει ένα έγκυρο return, εκτός αν ισχύει ο Κανονισμός 9.2.3 ή

9.2.1.2 δεν θα επιτρέπει let, αν αποφασίσει ότι ο striker δεν θα είχε βρεθεί σε θέση να κάνει ένα έγκυρο return.

9.2.2 Ο striker μπορεί, εξαιτίας μιας παρεμβολής, να σταματήσει το παιχνίδι και να κάνει ένσταση. Ο Διαιτητής θα:

9.2.2.1 επιτρέπει let, αν αποφασίσει ότι ο striker δεν είναι σε θέση να ολοκληρώσει μια προσπάθεια να παίξει την μπάλα εξαιτίας παρεμβολής από τον αντίπαλο ή

9.2.2.2 καταλογίζει πόντο στον striker, αν αποφασίσει ότι ο αντίπαλος δεν κατέβαλε κάθε προσπάθεια να αποφύγει την παρεμβολή στο γύρισμα, ή

9.2.2.3 δεν θα επιτρέπει let, αν αποφασίσει ότι ο striker δεν θα είχε κάνει ένα έγκυρο return, ανεξάρτητα από την παρεμβολή.

9.2.3 Ο Διαιτητής δεν θα επιτρέπει ένα let, αν αποφασίσει ότι η ενέργεια του γυρίσματος σκόπευε στην δημιουργία μιας ευκαιρίας για ένσταση αντί σε μια προσπάθεια να γίνει επιστροφή της μπάλας.

10. ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΕΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΕΣ ΝΑ ΧΤΥΠΗΘΕΙ Η ΜΠΑΛΑ

Αν ο striker επιχειρήσει να χτυπήσει την μπάλα και αστοχήσει, ο striker μπορεί να κάνει επιπρόσθετες προσπάθειες.

10.1 Αν η μπάλα, μετά την άστοχη προσπάθεια, χτυπήσει τον αντίπαλο (συμπεριλαμβανομένου ο,τιδήποτε φοράει ή φέρει), ο Διαιτητής **θα:**

10.1.1 επιτρέπει ένα let, αν αποφασίσει ότι ο striker θα μπορούσε διαφορετικά να έχει κάνει μια έγκυρη επιστροφή, ή

10.1.2 καταλογίζει stroke στον αντίπαλο, αν αποφασίσει ότι ο striker δεν θα μπορούσε να έχει κάνει έγκυρη επιστροφή.

10.2 Ο Διαιτητής θα επιτρέπει ένα let, αν οποιαδήποτε τέτοια επιπρόσθετη προσπάθεια είναι επιτυχημένη, αλλά έχει ως συνέπεια να αποτραπεί ένα έγκυρο return από το να φτάσει στον μπροστινό τοίχο χτυπώντας τον αντίπαλο, συμπεριλαμβανομένου ο,τιδήποτε φοράει ή φέρει.

10.3 Ο striker μπορεί, λόγω παρεμβολής στην επιπρόσθετη προσπάθεια, να σταματήσει το παιχνίδι και να κάνει ένσταση. Ο Διαιτητής θα:

10.3.1 επιτρέπει ένα let, αν ο striker δεν είναι σε θέση να ολοκληρώσει μια επιπρόσθετη προσπάθεια να παίξει την μπάλα, εφόσον ήταν δυνατό ένα έγκυρο return, ή

10.3.2 καταλογίζει stroke στον striker, αν αποφασίσει ότι ο αντίπαλος δεν προσπάθησε με οποιοδήποτε τρόπο να αποφύγει την παρεμβολή στην επιπρόσθετη προσπάθεια, ή

10.3.3 δεν θα επιτρέπει ένα let, αν αποφασίσει ότι η επιπρόσθετη προσπάθεια δεν θα είχε ως αποτέλεσμα ένα έγκυρο return.

11. ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

Ο ηττημένος ενός rally μπορεί να κάνει ένσταση εναντίον οποιασδήποτε απόφασης του Σημειωτή, η οποία επηρεάζει το rally αυτό.

Ο παίκτης πρέπει να προλογίσει οποιαδήποτε ένσταση σύμφωνα με τον Κανονισμό 11 λέγοντας “ένσταση παρακαλώ”. Το παιχνίδι σταματά όταν ο παίκτης κάνει ένσταση. Ο Διαιτητής, αν δεν είναι βέβαιος για την αιτία της ένστασης, μπορεί να ζητήσει εξήγηση από τον παίκτη.

Αν ο Διαιτητής απαγορεύσει μια ένσταση σύμφωνα με τον Κανονισμό 11, η απόφαση του Σημειωτή θα ισχύει. Αν είναι αβέβαιος, ο Διαιτητής θα επιτρέπει ένα let, εκτός εκεί που ισχύουν οι διατάξεις των Κανονισμών 11.2.1, 11.5 ή 11.6.

Ενστάσεις και παρεμβάσεις του Διαιτητή σε ειδικές περιπτώσεις εξετάζονται παρακάτω (βλ. επίσης Κανονισμό 20.4).

11.1 Ενστάσεις στο σέρβις

11.1.1 Αν ο Σημειωτής κάνει μια αναγγελία “Foot-fault”, “Fault”, “Not up”, “Down” ή “Out” στο σέρβις, ο server μπορεί να κάνει ένσταση. Αν ο Διαιτητής εγκρίνει την ένσταση, ο Διαιτητής θα επιτρέπει ένα let.

11.1.2 Αν, μετά το σεβίς, ο Σημειωτής δεν κάνει αναγγελία, ο receiver μπορεί να κάνει ένσταση, είτε άμεσα ή στο τέλος του rally. Ο Διαιτητής, αν είναι σίγουρος ότι το σέρβις δεν ήταν έγκυρο, θα σταματά το παιχνίδι, χωρίς να περιμένει την ένσταση, και θα καταλογίζει stroke στον αντίπαλο. Σε απάντηση μιας ένστασης, ο Διαιτητής θα:

11.1.2.1 καταλογίζει stroke στον server, αν είναι βέβαιος ότι το σέρβις ήταν έγκυρο.

11.1.2.2 επιτρέπει ένα let, αν δεν είναι βέβαιος.

11.2 Ενστάσεις στο παιχνίδι εκτός του σερβίς

11.2.1 **Ένας** παίκτης μπορεί να κάνει ένσταση αν ο Σημειωτής αναγγείλει “Not up”, “Down” ή “Out” έπειτα από το return του παίκτη **αυτού**. Ο **Διαιτητής, αν εγκρίνει** την ένσταση **ή δεν είναι βέβαιος για την ορθότητα της αναγγελίας του Σημειωτή, θα:**

11.2.1.1 επιτρέπει ένα let, εκτός αν ισχύει ο Κανονισμός 11.2.1.2 ή 11.2.1.3

11.2.1.2 καταλογίζει stroke στον παίκτη, αν η αναγγελία του Σημειωτή διέκοψε το νικηφόρο return του παίκτη αυτού.

11.2.1.3 καταλογίζει stroke στον αντίπαλο, αν η αναγγελία του Σημειωτή διέκοψε ή απέτρεψε ένα νικηφόρο return από τον αντίπαλο.

11.2.2 Αν ο Σημειωτής δεν είναι σε θέση να αναγγείλει “Not up”, “Down” ή “Out” μετά από το return ενός παίκτη, ο αντίπαλος μπορεί να κάνει ένσταση είτε άμεσα ή στο τέλος του rally. **Ο Διαιτητής, αν είναι βέβαιος ότι το return δεν ήταν έγκυρο, θα σταματά το παιχνίδι, χωρίς να περιμένει την ένσταση και θα καταλογίζει stroke στον αντίπαλο. Σε απάντηση μιας ένστασης, ο Διαιτητής θα:**

11.2.2.1 καταλογίζει stroke στον παίκτη, αν αποφασίσει ότι το return ήταν έγκυρο,

11.2.2.2 επιτρέπει ένα let, αν δεν είναι βέβαιος

11.3 Μετά την εκτέλεση ενός σερβίς, κανένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει ένσταση για οτιδήποτε συνέβη πριν το σερβίς αυτό, εκτός όπως ορίζει ο Κανονισμός 14.3.

11.4 Όταν ο ηττημένος κάνει περισσότερες από μία ενστάσεις σχετικά με ένα rally, ο Διαιτητής θα κρίνει κάθε ένσταση.

11.5 Αν ένας παίκτης κάνει ένσταση στην αναγγελία του Σημειωτή για “Foot-fault”, “Fault”, “Not up”, “Down” ή “Out” σε ένα σέρβις, όμως το ίδιο αυτό σέρβις είναι ακολούθως εμφανώς fault, not up, down ή out, ο Διαιτητής θα κρίνει μόνο το ακόλουθο συμβάν.

11.6 Αν ένας παίκτης κάνει ένσταση στην αναγγελία του Σημειωτή για “Not up”, “Down” ή “Out” σε ένα return, όμως το ίδιο αυτό return είναι ακολούθως εμφανώς down ή out, ο Διαιτητής θα κρίνει μόνο το ακόλουθο συμβάν.

12. ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ

12.1 Ο παίκτης ο οποίος έχει σειρά να παίξει την μπάλα έχει το δικαίωμα της ελευθερίας από παρεμβολή του αντιπάλου.

12.2 Για να αποφύγει την παρεμβολή, ο αντίπαλος πρέπει να καταβάλει κάθε προσπάθεια για να παρέχει στον παίκτη:

(G6) 12.2.1 ανεμπόδιστη άμεση πρόσβαση προς την μπάλα **μετά την ολοκλήρωση ενός λογικού follow-through.**

12.2.2 καθαρή ορατότητα της μπάλας **στην επιστροφή της από τον μπροστινό τοίχο.**

(G7) 12.2.3 ελευθερία να χτυπήσει την μπάλα **με μια λογική αιώρηση.**

- 12.2.4 ελευθερία να παίξει την μπάλα απευθείας προς οποιοδήποτε σημείο του μπροστινού τοίχου.
- 12.3 Παρεμβολή υπάρχει, αν ο αντίπαλος δεν εκπληρώσει κάποιες από τις απαιτήσεις του Κανονισμού 12.2, **ακόμα και αν** ο αντίπαλος κάνει κάθε προσπάθεια να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις αυτές.
- 12.4 Η υπερβολική αιώρηση ενός παίκτη μπορεί να συμβάλει στην παρεμβολή από τον αντίπαλο, όταν έρχεται η σειρά του δεύτερου να παίξει την μπάλα.**
- 12.5 Ένας παίκτης που αντιμετωπίζει πιθανή παρεμβολή, έχει την επιλογή να συνεχίσει το παιχνίδι ή να σταματήσει και να κάνει ένσταση στον Διαιτητή.
- (G8) **12.5.1 Ένας παίκτης που ζητά ένα let ή ένα stroke, πρέπει να κάνει ένσταση λέγοντας "Let please".**
- (G9, G10) **12.5.2 Μόνο** ο παίκτης που έχει σειρά να παίξει την μπάλα **μπορεί να κάνει ένσταση. Ο παίκτης πρέπει να κάνει την ένσταση είτε αμέσως μόλις συμβεί η παρεμβολή ή, όταν εμφανώς δεν συνεχίζει το παιχνίδι πέρα από το σημείο της παρεμβολής, χωρίς αδικαιολόγητη καθυστέρηση.**
- 12.6** Ο Διαιτητής θα αποφασίζει για την ένσταση και θα ανακοινώνει την απόφαση με τις λέξεις "No let", «stroke στον **(όνομα του παίκτη ή της ομάδας)**», ή "Yes let" **(βλ. Διάγραμμα στο Παράρτημα 4.1).** Ο Διαιτητής αποκλειστικά παίρνει όλες τις αποφάσεις, οι οποίες είναι οριστικές. Ο Διαιτητής, αν δεν είναι βέβαιος για την αιτία της ένστασης, **μπορεί να ζητήσει εξήγηση από τον παίκτη.**
- 12.7 Ο Διαιτητής δεν θα επιτρέπει ένα let και ο παίκτης θα χάνει το rally **αν ο Διαιτητής αποφασίσει ότι:**
- (G6) **12.7.1 δεν υπήρξε παρεμβολή ή η παρεμβολή ήταν τόσο ελάχιστη, ώστε η καθαρή ορατότητα της μπάλας και η ελευθερία να φτάσει ο παίκτης την μπάλα και να την παίξει δεν επηρεάστηκαν,**
- (G6) 12.7.2 **υπήρξε** παρεμβολή, όμως είτε ο παίκτης δεν θα είχε κάνει ένα έγκυρο return ή ο παίκτης δεν είχε κάνει κάθε προσπάθεια να φτάσει **και να παίξει την μπάλα,**
- 12.7.3 ο παίκτης **κινήθηκε πέρα από το σημείο της** παρεμβολής και **συνέχισε να παίζει,**
- (G11) 12.7.4 ο παίκτης προκάλεσε την παρεμβολή με την κίνησή του προς την μπάλα
- 12.8 Ο Διαιτητής θα καταλογίζει stroke στον παίκτη, αν:
- 12.8.1 **υπήρξε** παρεμβολή, την οποία ο αντίπαλος δεν προσπάθησε με κάθε τρόπο να αποφύγει, και ο παίκτης θα είχε κάνει ένα έγκυρο return,
- (G7) **12.8.2 υπήρξε παρεμβολή, την οποία ο αντίπαλος προσπάθησε με κάθε τρόπο να αποφύγει, όμως η θέση του αντιπάλου απέτρεψε την λογική αιώρηση του παίκτη και ο παίκτης θα ήταν σε θέση να έχει κάνει ένα έγκυρο return,**
- (G7) 12.8.3 **υπήρξε** παρεμβολή, την οποία ο αντίπαλος προσπάθησε με κάθε τρόπο να αποφύγει, και **ο παίκτης** θα μπορούσε να έχει κάνει ένα νικηφόρο return,
- 12.8.4 ο παίκτης δεν χτύπησε την μπάλα, η οποία, αν την χτυπούσε, θα είχε εμφανώς χτυπήσει τον αντίπαλο κατευθυνόμενη απευθείας προς τον μπροστινό τοίχο, ή προς έναν πλάγιο τοίχο, όμως στην δεύτερη περίπτωση θα πρέπει το return

να ήταν νικηφόρο (εκτός αν σε οποιαδήποτε περίπτωση ισχύσει γύρισμα ή επιπρόσθετη προσπάθεια).

12.9 Ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα let αν υπήρξε παρεμβολή, την οποία ο αντίπαλος προσπάθησε με κάθε τρόπο να αποφύγει, και ο παίκτης θα είχε κάνει ένα έγκυρο return.

12.10 Ο Διαιτητής δεν θα καταλογίζει stroke σε έναν παίκτη που προκαλεί παρεμβολή με μια υπερβολική αιώρηση.

12.11 Ο Διαιτητής μπορεί να επιτρέψει ένα let σύμφωνα με τον Κανονισμό 12.9 ή να καταλογίσει stroke σύμφωνα με τον Κανονισμό 12.8 χωρίς κάποια ένσταση, σταματώντας, αν είναι απαραίτητο, το παιχνίδι για να το πράξει.

12.12 **Ο Διαιτητής μπορεί επίσης** να εφαρμόσει τον Κανονισμό 17 **όταν συμβεί παρεμβολή.** Ο Διαιτητής θα επιβάλει, σταματώντας το παιχνίδι αν αυτό δεν έχει ήδη σταματήσει, την ακόλουθη ποινή αν:

(G12) 12.12.1 ο παίκτης έρθει σε **σημαντική ή σκόπιμη** σωματική επαφή με τον αντίπαλο,

12.12.2 ο παίκτης εξέθεσε σε κίνδυνο τον αντίπαλο με μια υπερβολική αιώρηση.

13. LETS

Επιπρόσθετα με τα lets που επιτρέπονται σύμφωνα με τους υπόλοιπους Κανονισμούς, **ο Διαιτητής μπορεί να ή θα επιτρέψει** lets σε ορισμένες άλλες περιπτώσεις. **Ένας παίκτης πρέπει να ζητήσει ένα let λέγοντας “Let please”. Ο Διαιτητής, αν δεν είναι βέβαιος για την αιτία της ένστασης, μπορεί να ρωτήσει τον παίκτη για εξηγήσεις.**

13.1 Ο Διαιτητής μπορεί να επιτρέψει ένα let αν:

13.1.1 **η μπάλα** σε δράση αγγίζει οποιοδήποτε αντικείμενο που βρίσκεται στο έδαφος (**βλ. Κανονισμός 15.3**),

(G7) 13.1.2 **ο striker απέχει** από το να χτυπήσει την μπάλα προς **οποιονδήποτε τοίχο συμπεριλαμβανομένου του πίσω τοίχου** εξαιτίας ενός εύλογου κινδύνου τραυματισμού του αντιπάλου,

13.1.3 **ο Διαιτητής αποφασίζει ότι** ένα συμβάν μέσα ή έξω από το γήπεδο **ενόχλησε οποιονδήποτε παίκτη.** Ένας παίκτης που κάνει ένσταση για παρενόχληση πρέπει να το πράξει άμεσα μόλις συμβεί η παρενόχληση. Αποδεχόμενος τα παραπάνω ο Διαιτητής μπορεί να καταλογίσει stroke στον παίκτη που ενοχλήθηκε, αν ο παίκτης αυτός θα μπορούσε να έχει παίξει ένα νικηφόρο **return** χωρίς την παρενόχληση,

13.1.4 ο Διαιτητής **αποφασίζει ότι** μια αλλαγή στις συνθήκες του γηπέδου επηρέασε το αποτέλεσμα του rally.

13.2 Ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα let, αν:

13.2.1 ο receiver δεν είναι έτοιμος και δεν επιχειρεί να κάνει return στο σέρβις,

13.2.2 η μπάλα χαλάσει στη διάρκεια του παιχνιδιού,

13.2.3 ο Διαιτητής δεν είναι σε θέση να αποφασίσει για μια ένσταση,

13.2.4 **ένας παίκτης κάνει** ένα κατά τα άλλα έγκυρο return, όμως η μπάλα είτε σφηνώσει σε οποιοδήποτε μέρος της επιφάνειας παιχνιδιού του γηπέδου εμποδίζοντάς την να

αναπηδήσει περισσότερες από μία φορές στο έδαφος, ή βγει out μετά την πρώτη αναπήδησή της.

- 13.3 Αν ο striker κάνει ένσταση για ένα let σύμφωνα με τους Κανονισμούς 13.1.1. έως 13.1.4, ο **Διαιτητής θα επιτρέψει** ένα let μόνο αν ο striker μπορεί να κάνει ένα έγκυρο return. Για ένσταση ενός μη-striker σύμφωνα με τους Κανονισμούς 13.1.1, 13.1.3 και 13.1.4 αυτό δεν αποτελεί προϋπόθεση.
- 13.4 Αν ο striker επιχειρήσει να παίξει την μπάλα, ο Διαιτητής μπορεί ακόμα να επιτρέψει ένα let σύμφωνα με τους Κανονισμούς 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 και 13.2.2.
- 13.5 Οι προϋποθέσεις για ένσταση του Κανονισμού 13 είναι:
- 13.5.1 η **ένσταση ενός παίκτη** είναι απαραίτητη για **να επιτρέψει ο Διαιτητής** ένα let σύμφωνα με τους Κανονισμούς 13.1.2 (μόνο για τον striker), 13.1.3, 13.2.1 (μόνο για τον receiver) και 13.2.3,
- 13.5.2 η ένσταση ενός **παίκτη** ή παρέμβαση του Διαιτητή χωρίς ένσταση είναι εφαρμόσιμη για τους Κανονισμούς 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 και 13.2.4.

14. Η ΜΠΑΛΑ

14.1 Σε οποιαδήποτε στιγμή, όταν η μπάλα δεν βρίσκεται σε δράση, **οποιοσδήποτε παίκτης ή ο Διαιτητής μπορεί να εξετάσει την μπάλα. Ο Διαιτητής μπορεί να την αντικαταστήσει με άλλη μπάλα με την κοινή συναίνεση των παικτών, ή μετά από ένσταση οποιουδήποτε παίκτη.**

14.2 Αν μια μπάλα χαλάσει στη διάρκεια του παιχνιδιού, **ο Διαιτητής, αφού επιβεβαιώσει ότι είναι χαλασμένη, θα την αντικαταστήσει αμέσως με άλλη μπάλα.**

14.3 Αν **η μπάλα χαλάσει στη διάρκεια** του παιχνιδιού **χωρίς αυτό να γίνει αντιληπτό στη διάρκεια του rally, ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα** let για το rally στο οποίο χάλασε η μπάλα, αν ο server κάνει ένσταση πριν το επόμενο σέρβις ή ο receiver κάνει ένσταση πριν την προσπάθεια να κάνει return στο σέρβις αυτό.

(G13) **14.3.1** **Αν ο receiver κάνει ένσταση πριν επιχειρήσει να κάνει return στο σέρβις και ο Διαιτητής αποφασίσει ότι η μπάλα χάλασε στη διάρκεια του σέρβις αυτού, ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα let γι' αυτό το rally μόνο, όμως αν δεν είναι βέβαιος θα επιτρέψει ένα let για το προηγούμενο rally.**

14.4 Οι διατάξεις του Κανονισμού 14.3 δεν ισχύουν για το τελευταίο rally ενός game. **Σ' αυτή την περίπτωση ο παίκτης πρέπει να κάνει ένσταση αμέσως** μετά το rally.

14.5 Αν ένας παίκτης σταματήσει στη διάρκεια ενός rally για να κάνει ένσταση ότι η μπάλα είναι χαλασμένη, και διαπιστωθεί αργότερα ότι η μπάλα δεν είναι χαλασμένη, τότε ο παίκτης αυτός θα χάνει **το rally**.

14.6 **Η μπάλα θα παραμένει μέσα στο γήπεδο όλη την ώρα, εκτός αν ο Διαιτητής επιτρέψει την απομάκρυνσή της.**

14.7 **Όταν ο Διαιτητής έχει αντικαταστήσει μια μπάλα ή όταν οι παίκτες ξαναρχίζουν έναν αγώνα μετά από κάποια καθυστέρηση, ο Διαιτητής θα επιτρέψει στους παίκτες να θερμάνουν την μπάλα σε κατάσταση αγώνα. Το παιχνίδι τότε θα ξαναρχίζει με την υπόδειξη του Διαιτητή, ή με κοινή συναίνεση των παικτών, ανάλογα με το τι γίνεται νωρίτερα.**

15. ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

- 15.1 Οι παίκτες πρέπει να υπακούν σε όλους τους Κανονισμούς και το πνεύμα του παιχνιδιού. Αν αποτύχουν σ' αυτό θα δυσφημίσουν το άθλημα και μπορεί να εφαρμοστεί ο Κανονισμός 17.
- 15.2 Οι παίκτες πρέπει να είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν το παιχνίδι στην γνωστοποιημένη ώρα έναρξης του παιχνιδιού.
- 15.3 Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να τοποθετούν μέσα στο γήπεδο οποιοδήποτε αντικείμενο(α), ρούχα ή εξοπλισμό.
- 15.4 Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να αφήσουν το γήπεδο στη διάρκεια ενός game χωρίς την άδεια του Διαιτητή. Αν το κάνουν, ο Διαιτητής μπορεί να εφαρμόσει τον Κανονισμό 17.
- 15.5 Δεν επιτρέπεται στους παίκτες να ζητήσουν αλλαγή του Σημειωτή ή του Διαιτητή.
- 15.6 Ένας παίκτης δεν πρέπει να παρενοχλεί σκόπιμα τον αντίπαλο. Αν αυτό συμβεί, ο Διαιτητής θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 17.
- 15.7 Οι παίκτες πρέπει να προλογίζουν τις ενστάσεις τους λέγοντας "Let please" ή "Arpeal please" ανάλογα με την περίπτωση. Υπόδειξη με το δάκτυλο ή τη ρακέτα, άλλες χειρονομίες, ανυψωμένα φρύδια ή άλλη ενέργεια με τα μάτια δεν είναι παγκόσμια αναγνωρίσιμες μέθοδοι ένστασης.
- 15.8 Οι παίκτες πρέπει να συμμορφώνονται με οποιουσδήποτε επιπρόσθετους αγωνιστικούς κανονισμούς (π.χ. τις προϋποθέσεις ένδυσης του τουρνουά), καθώς και μ' αυτούς που περιλαμβάνονται στους Κανονισμούς.
- (G14) 16. ΑΙΜΟΡΡΑΓΙΑ, ΑΣΘΕΝΕΙΑ, ΑΝΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ (βλ. Διάγραμμα στο Παράρτημα 4.2)
- 16.1 Αιμορραγία: Ο Διαιτητής θα σταματά άμεσα το παιχνίδι όταν οποιοσδήποτε παίκτης έχει εμφανή αιμορραγία, μια ανοικτή πληγή ή κηλιδωμένα από αίμα ρούχα. Πριν επιτρέψει να συνεχιστεί το παιχνίδι, ο Διαιτητής θα απαιτεί να σταματήσει η αιμορραγία, να καλυφθεί η πληγή και να αλλαχθεί οποιαδήποτε λερωμένη ενδυμασία, επιτρέποντας τόσο χρόνο, όσος είναι εύλογος και απαραίτητος και είναι διαθέσιμος από το πρόγραμμα του τουρνουά.
- Αν η αιμορραγία προκλήθηκε αποκλειστικά από τον αντίπαλο, ο Διαιτητής θα καταλογίζει άμεσα τον αγώνα στον παίκτη.
- 16.1.1 Επανεμφάνιση της αιμορραγίας: Αν επανεμφανιστεί αιμορραγία, για την οποία είχε ήδη παραχωρηθεί χρόνος ανάρρωσης, ο Διαιτητής δεν θα επιτρέψει περαιτέρω χρόνο ανάρρωσης, εκτός αν ο παίκτης παραχωρήσει το game σε εξέλιξη και χρησιμοποιήσει τη διακοπή των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games για ανάρρωση. Αν η εμφανής αιμορραγία συνεχιστεί στο τέλος αυτής της διακοπής των 90 δευτερολέπτων ο παίκτης πρέπει να παραχωρήσει τον αγώνα. Ένας παίκτης μπορεί να παραχωρήσει μόνο ένα game για μια διακοπή 90 δευτερολέπτων.
- Αν το κάλυμμα της πληγής που αιμορραγεί πέσει ή αφαιρεθεί στη διάρκεια του παιχνιδιού, αφήνοντας έτσι έκθετη την πληγή, ο Διαιτητής θα θεωρήσει το συμβάν ως επανεμφάνιση της αιμορραγίας, εκτός αν όλες οι ενδείξεις της αιμορραγίας έχουν σταματήσει.
- 16.2 Ασθένεια ή Ανικανότητα: Ένας παίκτης που υποφέρει από ασθένεια ή ανικανότητα που δεν συμπεριλαμβάνει αιμορραγία, έχει τις ακόλουθες εναλλακτικές λύσεις:
- 16.2.1 να ξαναρχίσει το παιχνίδι χωρίς καθυστέρηση.

16.2.2 να παραχωρήσει το game σε εξέλιξη, αποδεχόμενος τη διακοπή των 90 δευτερολέπτων, ή

16.2.3 να παραχωρήσει τον αγώνα.

Συμπτώματα κόπωσης, επικαλούμενης ασθένειας ή ανικανότητας μη σαφώς προφανή στον Διαιτητή, ή επανεμφάνιση προϋπαρχουσών ασθενειών, συμπεριλαμβανομένων τραυματισμών που προκλήθηκαν νωρίτερα στον αγώνα, θα αντιμετωπίζονται σύμφωνα με αυτόν το Κανονισμό 16.2. Αυτό συμπεριλαμβάνει κράμπες παντός είδους, παρούσα ή επικείμενη ναυτία και δύσπνοια, συμπεριλαμβανομένου του άσθματος. Ο Διαιτητής θα ενημερώνει τους παίκτες για την απόφαση και τις προϋποθέσεις των Κανονισμών.

16.3 Τραυματισμός:

16.3.1 Αν ένας παίκτης ισχυριστεί ότι υπέστη έναν τραυματισμό, ο Διαιτητής πρέπει να πειστεί ότι ο τραυματισμός είναι πραγματικός και, αν αυτό ισχύει, να αποφασίσει για την κατηγορία του τραυματισμού, ενημερώνοντας τους παίκτες για την απόφαση και τις προϋποθέσεις των Κανονισμών. Ο παίκτης έχει δικαίωμα για χρόνο ανάρρωσης αμέσως μετά την εμφάνιση του τραυματισμού.
Οι κατηγορίες είναι:

16.3.1.1 αυτο-προκαλούμενος, όπου ο αντίπαλος δεν συνέβαλε στον τραυματισμό,

16.3.1.2 υποβοηθούμενος, όπου ο αντίπαλος ακούσια συνέβαλε στον ή ακούσια προκάλεσε τον τραυματισμό. Ο Διαιτητής δεν θα ερμηνεύει τις λέξεις «ακούσια συνέβαλε στον ή ακούσια προκάλεσε» με τρόπο τέτοιο, ώστε να συμπεριλάβει την περίπτωση όπου ένας παίκτης συνωστίζεται με τον αντίπαλο.

16.3.1.3 προκαλούμενος από τον αντίπαλο, όπου ο αντίπαλος αποκλειστικά προκάλεσε τον τραυματισμό.

16.3.2 Αν ο τραυματισμός περιλαμβάνει αιμορραγία, θα ισχύει ο Κανονισμός 16.1, έως ότου σταματήσει η αιμορραγία. Μετέπειτα ισχύει ο Κανονισμός 16.3.3.

16.3.3 Αν δεν συμπεριλαμβάνεται αιμορραγία θα ισχύει ο ακόλουθος Κανονισμός:

16.3.3.1 για έναν αυτο-προκαλούμενο τραυματισμό (Κανονισμός 16.3.1.1), ο Διαιτητής θα επιτρέψει 3 λεπτά για να αναρρώσει ο τραυματισμένος παίκτης. Ο Διαιτητής θα αναγγέλλει "Time" στο τέλος της 3λεπτης περιόδου, αφού δώσει μια προειδοποίηση στα 15 δευτερόλεπτα. Αν ο παίκτης ζητήσει επιπρόσθετο χρόνο ανάρρωσης πέρα των τριών λεπτών, ο Διαιτητής θα ζητά από τον τραυματισμένο παίκτη να παραχωρήσει ένα game, να αποδεχτεί τη διακοπή των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games κι έπειτα να ξαναρχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει τον αγώνα. Αν ο τραυματισμένος παίκτης δεν έχει επιστρέψει στο γήπεδο όταν αναγγέλλεται το "Time", ο Διαιτητής θα καταλογίζει τον αγώνα στον αντίπαλο,

16.3.3.2 για έναν υποβοηθούμενο τραυματισμό (Κανονισμός 16.3.1.2), ο Διαιτητής θα επιτρέψει μία ώρα για να αναρρώσει ο τραυματισμένος παίκτης και τόσο επιπρόσθετο χρόνο, όσο επιτρέπει το ωρολόγιο πρόγραμμα της διοργάνωσης. Ο Διαιτητής θα αναγγέλλει "Time" στο τέλος οποιουδήποτε επιτρεπτού χρόνου ανάρρωσης. Ο τραυματισμένος παίκτης πρέπει, με τη λήξη αυτής της περιόδου, να ξαναρχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει τον αγώνα. Αν ο τραυματισμένος παίκτης ξαναρχίσει το παιχνίδι, θα ισχύει το σκορ στην ολοκλήρωση του rally στο οποίο συνέβη ο τραυματισμός.

- 16.3.3.3 για έναν τραυματισμό προκαλούμενο από τον αντίπαλο (Κανονισμός 16.3.1.3) ο Διαιτητής θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 17 και αν ο τραυματισμένος παίκτης ζητήσει χρόνο ανάρρωσης, ο Διαιτητής θα καταλογίζει τον αγώνα στον τραυματισμένο παίκτη.
- 16.4 Αν ένας τραυματισμένος παίκτης, έχοντας λάβει μια περίοδο χρόνου ανάρρωσης, επιθυμεί να ξαναρχίσει το παιχνίδι πριν τη λήξη του χρόνου αυτού, ο Διαιτητής θα επιτρέψει στον αντίπαλο επαρκή χρόνο να ετοιμαστεί για να ξαναρχίσει το παιχνίδι.
- 16.5 Αν ένας παίκτης ισχυριστεί τραυματισμό και ο Διαιτητής δεν πειστεί ότι έλαβε χώρα τραυματισμός, ο Διαιτητής θα απαιτεί από τον παίκτη να ξαναρχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει ένα game, να αποδεχθεί τη διαθέσιμη χρονική διακοπή και έπειτα είτε να ξαναρχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει τον αγώνα.
- 16.6 Αν παραχωρήσει το game, ο παίκτης θα διατηρεί όσους πόντους έχει ήδη κερδίσει και με τη λήξη της διακοπής των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games είτε θα ξαναρχίζει το παιχνίδι ή θα παραχωρεί τον αγώνα.

17. ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ ΣΤΟ ΓΗΠΕΔΟ

- 17.1 Αν ο Διαιτητής θεωρήσει ότι η συμπεριφορά ενός παίκτη είναι ενοχλητική, εκφοβιστική ή επιθετική προς τον αντίπαλο, έναν επίσημο ή ένα θεατή, ή θα μπορούσε με οποιονδήποτε τρόπο να δυσφημίσει το άθλημα, ο Διαιτητής θα τιμωρεί τον παίκτη.
- (G15) 17.2 Παραβάσεις τις οποίες έχει να αντιμετωπίσει ο Διαιτητής σύμφωνα μ' αυτό τον Κανονισμό συμπεριλαμβάνουν ηχητικές και οπτικές αισχροότητες, λεκτική ή σωματική εξύβριση, διαφωνία με το Σημειωτή ή το Διαιτητή, κατάχρηση ρακέτας, μπάλας ή γηπέδου και coaching πέρα από τη διάρκεια των διαλειμμάτων μεταξύ των games. Άλλες παραβάσεις περιλαμβάνουν σημαντική ή σκόπιμη σωματική επαφή (Κανονισμός 12.12.1), υπερβολική αιώρηση της ρακέτας (Κανονισμός 12.4), άνιση προθέρμανση (Κανονισμός 3.2), αργή επιστροφή στο γήπεδο (Κανονισμός 7.4), επικίνδυνο παιχνίδι ή ενέργεια (Κανονισμός 16.3.1.3) και σπατάλη χρόνου (Κανονισμός 7.6).
- (G16) 17.3 Ο Διαιτητής θα εφαρμόζει μία από τις ακόλουθες ποινές γι' αυτές και οποιεσδήποτε άλλες παραβάσεις.
 Προειδοποίηση "CONDUCT WARNING"
 Καταλογισμός stroke στον αντίπαλο "CONDUCT STROKE"
 Καταλογισμός game στον αντίπαλο "CONDUCT GAME"
 Καταλογισμός αγώνα στον αντίπαλο "CONDUCT GAME"
- 17.3.1 Αν ο Διαιτητής σταματήσει το παιχνίδι για να δώσει μια Προειδοποίηση Συμπεριφοράς, ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα let.
- 17.3.2 Στη διάρκεια ενός rally, αν κάτι συμβεί που να δικαιολογεί τον καταλογισμό ενός Stroke Συμπεριφοράς, ο Διαιτητής θα σταματά το παιχνίδι, αν δεν έχει ήδη σταματήσει. Η επιβολή του stroke συμπεριφοράς γίνεται το αποτέλεσμα του rally.
- 17.3.3 Αν ο Διαιτητής καταλογίσει ένα stroke συμπεριφοράς ως αποτέλεσμα ενός συμβάντος που έγινε ανάμεσα στα rallies, το αποτέλεσμα του ολοκληρωμένου rally ισχύει και το Stroke Συμπεριφοράς προστίθεται στο σκορ, όμως χωρίς περαιτέρω αλλαγή του service box.
- 17.3.4 Αν ο Διαιτητής καταλογίσει ένα game συμπεριφοράς, το game αυτό θα είναι εκείνο σε εξέλιξη ή το επόμενο game αν δεν υπάρχει κάποιο σε εξέλιξη. Στη δεύτερη περίπτωση, η διακοπή μεταξύ των games δεν θα ισχύσει. Ο παίκτης που κάνει την

παράβαση θα διατηρεί όλους τους πόντους που έχει ήδη πετύχει στο game που καταλογίστηκε.

18. ΕΛΕΓΧΟΣ ΕΝΟΣ ΑΓΩΝΑ

(G17) 18.1 Ένας Διαιτητής βοηθούμενος από έναν Σημειωτή, ελέγχει συνήθως έναν αγώνα. Παρόλο που ο Διαιτητής μπορεί να αναλάβει και τα καθήκοντα του Σημειωτή, η WSF προτείνει να αναλαμβάνουν ξεχωριστοί Διαιτητές τους δύο αυτούς ρόλους.

18.2 Η σωστή θέση για τον Διαιτητή και τον Σημειωτή είναι στο κέντρο του πίσω τοίχου, όσο κοντά σ' αυτόν το τοίχο γίνεται, πάνω από την out line του πίσω τοίχου και προτιμότερα με καθίσματα.

19. ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΩΤΗ

(G18) Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει το παιχνίδι, ακολουθούμενο από το σκορ, με το σκορ του server πρώτο στην αναγγελία. Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει τα σέρβις και τα return που δεν είναι έγκυρα, χρησιμοποιώντας τις αναγνωρισμένες αναγγελίες "Fault", "Foot-fault", "Not up", "Down", "Out", "Hand-out" και "Stop" **(βλ. Παράρτημα 3.1)** όπως αρμόζει και θα επαναλαμβάνει τις αποφάσεις του Διαιτητή..

19.2 Στο τέλος του rally ο Σημειωτής θα αναγγέλλει το σκορ χωρίς καθυστέρηση και έπειτα ο Διαιτητής θα αποφασίζει για οποιεσδήποτε ενστάσεις.

19.3 Αν ο Σημειωτής κάνει μια αναγγελία, το rally θα σταματά.

19.4 Ο Σημειωτής, αν δεν έχει ορατότητα ή δεν είναι βέβαιος, δεν θα κάνει αναγγελία.

19.5 Αν το παιχνίδι σταματήσει χωρίς να έχει κάνει αναγγελία ο Σημειωτής, ο Σημειωτής, αν δεν έχει ορατότητα ή δεν είναι βέβαιος, θα ενημερώνει τους παίκτες και ο Διαιτητής θα παίρνει την κατάλληλη απόφαση. Αν ο Διαιτητής είναι επίσης αβέβαιος, θα επιτρέπει ένα let.

19.6 Ο Σημειωτής θα κρατά ένα γραπτό αρχείο του σκορ και της σωστής πλευράς για σέρβις.

(G19) 20. ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ

20.1 Ο Διαιτητής θα κρίνει όλες τις ενστάσεις, θα παίρνει αποφάσεις όπου το απαιτούν οι Κανονισμοί και θα αποφασίζει για όλες τις ενστάσεις εναντίον των αναγγελιών του Σημειωτή ή της έλλειψης αναγγελιών. Η απόφαση του Διαιτητή θα είναι οριστική.

Ο Διαιτητής πρέπει να ανακοινώνει όλες τις αποφάσεις στους παίκτες στο γήπεδο και πρέπει να κάνει όλες τις αναγγελίες με φωνή αρκετά δυνατή ώστε ν' ακούγεται στο γήπεδο και στην εξέδρα.

20.2 Ο Διαιτητής θα ασκεί έλεγχο:

20.2.1 όταν ένας από τους παίκτες κάνει ένσταση, συμπεριλαμβανομένης μιας ένστασης εναντίον οποιονδήποτε προδιαγραφών,

20.2.2 για να διασφαλίσει ότι όλοι οι σχετικοί Κανονισμοί εφαρμόζονται σωστά,

20.2.3 όταν η συμπεριφορά οποιουδήποτε θεατή, επίσημου, μάνατζερ ή προπονητή είναι ενοχλητική για το παιχνίδι ή προσβλητική προς τους παίκτες, επίσημους ή θεατές. Ο Διαιτητής θα αναστέλλει το παιχνίδι μέχρι να πάψει η ενόχληση και, αν είναι

απαραίτητο, θα απαιτεί από το άτομο που ενοχλεί να αφήνει την περιοχή του γηπέδου.

- 20.3** Ο Διαιτητής δεν θα παρεμβαίνει στις αναγγελίες του σκορ από τον Σημειωτή, εκτός αν **ο Διαιτητής αποφασίσει ότι ο Σημειωτής ανήγγειλε το σκορ λανθασμένα. Σ' αυτή την περίπτωση, ο Διαιτητής θα διορθώνει το σκορ και ο Σημειωτής θα επαναλαμβάνει το διορθωμένο σκορ.**
- 20.4 Ο Διαιτητής δεν θα παρεμβαίνει στις αναγγελίες του παιχνιδιού από το Σημειωτή, εκτός αν ο Διαιτητής αποφασίσει **ότι** ο Σημειωτής λανθασμένα σταμάτησε το παιχνίδι ή επέτρεψε να συνεχιστεί το παιχνίδι, οπότε ο Διαιτητής θα διορθώνει άμεσα.
- 20.5 Ο Διαιτητής θα εφαρμόζει όλους τους **Κανονισμούς** σχετικούς με το χρόνο.
- 20.6** **Ο Διαιτητής θα κρατά ένα γραπτό αρχείο του σκορ και της σωστής πλευράς για σέρβις.**
- 20.7 Ο Διαιτητής είναι υπεύθυνος για να διασφαλίσει ότι οι συνθήκες του γηπέδου είναι ικανοποιητικές για παιχνίδι.
- 20.8 Ο Διαιτητής μπορεί να καταλογίσει έναν αγώνα στον παίκτη του οποίου ο αντίπαλος δεν είναι παρών στο γήπεδο, έτοιμος να παίξει, μέσα σε δέκα λεπτά **μετά** την γνωστοποιημένη ώρα του παιχνιδιού.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΙΣΜΩΝ

Οι αριθμοί των οδηγιών έχουν αναφερθεί στους Κανονισμούς

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η αρχή υπερίσχυσης που δίδει τους Κανονισμούς της τοιχοσφαίρισης και την ερμηνεία τους στοχεύει στο να επιτρέψει ένα δίκαιο αποτέλεσμα σε κάθε αγώνα. Αυτό προϋποθέτει τη δίκαιη εφαρμογή των Κανονισμών από το Διαιτητή και για τους δύο παίκτες **καθ' όλη τη διάρκεια** του αγώνα.

Οι κατευθυντήριες γραμμές πρέπει να αναγνωσθούν μαζί με τους Κανονισμούς και έχουν εγκριθεί από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Σκουός.

G1. ΑΛΛΑΓΗ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΥ

Για να **αποτραπεί ένας παίκτης** από το να κερδίσει μια άδικη χρονική διακοπή μέσω μιας αλλαγής εξοπλισμού, ο Διαιτητής, προτού επιτρέψει σε κάποιον παίκτη να αφήσει το γήπεδο για να κάνει την αλλαγή, **θα** πείθεται ότι πράγματι έχει προκύψει πρόβλημα στο υλικό του εξοπλισμού.

Η προτίμηση για μια άλλη ρακέτα ή ένα διαφορετικό ζευγάρι παπούτσια όταν δεν είναι εμφανής κάποια φυσική φθορά, δεν αποτελεί επαρκή λόγο για να αλλάξει **ο παίκτης αυτόν τον** εξοπλισμό. **Ο παίκτης πρέπει να αφήσει το γήπεδο για να κάνει την αλλαγή όσο γρηγορότερα γίνεται και πρέπει να την ολοκληρώσει μέσα σε 90 δευτερόλεπτα.**

Αν τα γυαλιά ενός παίκτη σπάσουν, ή ο παίκτης χάσει τους φακούς επαφής του, **στον παίκτη παραχωρούνται 90 δευτερόλεπτα, έπειτα από τα οποία ο παίκτης πρέπει να ξαναρχίσει το παιχνίδι.**

Αν ένας παίκτης δεν είναι σε θέση να ξαναρχίσει το παιχνίδι εξαιτίας έλλειψης εναλλακτικού εξοπλισμού, ο Διαιτητής θα καταλογίζει τον αγώνα στον αντίπαλο.

G2. ΣΠΑΤΑΛΗ ΧΡΟΝΟΥ

Σπατάλη χρόνου είναι η προσπάθεια ενός παίκτη να κερδίσει ένα άνισο πλεονέκτημα έναντι του αντιπάλου. Παραδείγματα αποτελούν η παρατεταμένη συζήτηση με τον Διαιτητή και η αργή προετοιμασία για να σερβίρει ή να υποδεχτεί το σερβίς. Ο Διαιτητής θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 17 **όταν** αυτό συμβεί.

Ενώ υπερβολική αναπήδηση της μπάλας πριν το σέρβις είναι σπατάλη χρόνου, δεν συντελεί στο χάσιμο του hand.

Οι παίκτες πρέπει να γνωρίζουν ότι στη διάρκεια των διακοπών 90 δευτερολέπτων, η αναγγελία του Διαιτητή "Fifteen seconds" αποτελεί ενημέρωση προς αυτούς να επιστρέψουν στο γήπεδο. Ένας παίκτης που δεν είναι έτοιμος να ξαναρχίσει το παιχνίδι με την αναγγελία "Time" αποκτά άνισο πλεονέκτημα εναντίον του αντιπάλου του και ο **Διαιτητής θα εφαρμόζει** τον Κανονισμό 17.

G3. ΠΕΣΜΕΝΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Ο Κανονισμός 7.7 καθιστά σαφές, ότι αν οποιοδήποτε αντικείμενο πέσει (ή πεταχτεί) στο έδαφος **του γηπέδου** το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει. **Εφόσον μπορεί να προκληθεί τραυματισμός αν κάποιος παίκτης πατήσει οποιοδήποτε αντικείμενο μεγάλου μεγέθους ή υφής, ο Διαιτητής ή ο Σημειωτής θα σταματά το παιχνίδι με τη λέξη "Stop", ή ο παίκτης(ες) μπορούν να σταματήσουν και να κάνουν ένσταση. Αν το πεσμένο αντικείμενο παραμένει απαρατήρητο από τους παίκτες και τους επισήμους μέχρι το τέλος του rally και ο Διαιτητής κρίνει ότι δεν επηρέασε το αποτέλεσμα του rally, το αποτέλεσμα του rally θα ισχύει (Κανονισμός 7.7.6).**

Οι παίκτες είναι υπεύθυνοι **για τη διατήρηση του εξοπλισμού** τους. Γενικά ισχύει, ότι ο παίκτης που ρίχνει **ή πετά μέρη του εξοπλισμού του** θα χάνει **ένα** stroke. Εξαιρέσεις

αποτελούν εξοπλισμός που πέφτει εξαιτίας σύγκρουσης, όπου ο Διαιτητής θα επιτρέψει let ή θα καταλογίζει stroke, ανάλογα με το αν ο παίκτης έχει κάνει έγκυρο return. Αν η σύγκρουση καταλήξει σε ένσταση για παρεμβολή, θα έχει προτεραιότητα ο Κανονισμός 12.

Αν ο παίκτης ρίξει μια ρακέτα χωρίς να συγκρουστεί με τον αντίπαλο, ο Διαιτητής θα επιτρέψει το rally να συνεχιστεί στις περισσότερες περιπτώσεις. Θεωρείται, ότι ο παίκτης έχει ήδη ένα σημαντικό μειονέκτημα, καθώς θα πρέπει να μαζέψει τη ρακέτα του για να παραμείνει στο rally.

Ο Διαιτητής θα αντιμετωπίζει το σκόπιμο ρίξιμο ή πέταγμα ενός αντικειμένου στο έδαφος του γηπέδου σύμφωνα με τον Κανονισμό 17.

G4. ΠΑΙΚΤΗΣ ΠΟΥ ΧΤΥΠΙΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗ ΜΠΑΛΑ, ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΜΕΝΟΥ ΓΥΡΙΣΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΗΣ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑΣ

Αν η μπάλα χτυπήσει τον μη-striker, ο Διαιτητής θα αποφασίζει σε όλες τις περιπτώσεις και δεν είναι απαραίτητη αναγγελία από το Σημειωτή έως ότου ο Διαιτητής να έχει πάρει την απόφασή του.

Αν η μπάλα, ερχόμενη από τον μπροστινό τοίχο, χτυπήσει τον μη-striker χωρίς να συμβαίνει παρεμβολή, ο μη-striker χάνει ένα stroke, εκτός αν ισχύει επιπρόσθετη προσπάθεια (Κανονισμός 10). Ο ορισμός της «Προσπάθειας» καθιστά σαφές, ότι ακόμα και μια προσποιοτή αιώρηση της ρακέτας ή προσποίηση προς την μπάλα αποτελεί προσπάθεια, όμως προετοιμασία της ρακέτας που περιλαμβάνει μόνο backswing χωρίς κίνηση της ρακέτας προς την μπάλα δεν αποτελεί προσπάθεια.

Οι Κανονισμοί 9 και 10 καλύπτουν τις διάφορες περιπτώσεις στις οποίες η μπάλα που κινείται προς τον μπροστινό τοίχο χτυπάει τον μη-striker.

Αν η μπάλα χτυπήσει τον striker (χωρίς παρεμβολή), ο striker χάνει το rally και ο Σημειωτής θα αναγγέλει "Not up", επειδή ο striker δεν έχει χτυπήσει την μπάλα σωστά. Ο Διαιτητής δεν χρειάζεται να πάρει απόφαση, εκτός αν ο Σημειωτής δεν μπορέσει να κάνει αναγγελία.

Όταν η μπάλα χτυπήσει οποιονδήποτε παίκτη και έλαβε χώρα παρεμβολή, ο Διαιτητής θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 12.

Αν αποφασίσει να παίξει την μπάλα γυρίζοντας, ο παίκτης πρέπει να σιγουρευτεί ότι το return δεν θα χτυπήσει τον αντίπαλο. Αν ο παίκτης χτυπήσει τον αντίπαλο με την μπάλα μετά το γύρισμα, ο Διαιτητής θα καταλογίζει stroke στον αντίπαλο, εκτός αν ο αντίπαλος έκανε σκόπιμη κίνηση για να αποτρέψει ένα έγκυρο return από το φτάσει στον μπροστινό τοίχο, οπότε ο Διαιτητής θα καταλογίζει stroke στον striker.

G5. ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ ΣΤΟ ΓΥΡΙΣΜΑ Ή ΣΤΗΝ ΕΠΙΠΡΟΣΘΕΤΗ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ

Όταν ένας παίκτης γυρίσει ή κάνει μια επιπρόσθετη προσπάθεια να παίξει την μπάλα, ο αντίπαλος έχει ακόμα την υποχρέωση να κάνει κάθε προσπάθεια ώστε να παράσχει δυνατότητα στον παίκτη να δει την μπάλα, να την πλησιάσει και να την παίξει όπως ορίζεται στον Κανονισμό 12. Πάντως, η ενέργεια του γυρίσματος ή της ανάνηψης από μια επιπρόσθετη προσπάθεια είναι συχνά τόσο γρήγορη, ώστε ο αντίπαλος να μην έχει εύλογη ευκαιρία να υποχωρήσει πριν συμβεί παρεμβολή. Σ' αυτές τις περιπτώσεις, ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα let. Αντίθετα, αν ο αντίπαλος είχε αρκετό χρόνο να υποχωρήσει όμως δεν κατέβαλε καμιά προσπάθεια να το πράξει, ή κινήθηκε σκόπιμα προκαλώντας έτσι παρεμβολή, ο Διαιτητής θα καταλογίζει stroke στον παίκτη.

Όταν ένας παίκτης παίρνει θέση για να παίξει την μπάλα από την μια πλευρά κι έπειτα φέρνει τη ρακέτα γύρω από το σώμα του για να πάρει την μπάλα από την άλλη πλευρά, δεν υπάρχει ούτε γύρισμα ούτε επιπρόσθετη προσπάθεια και, αν υπάρξει

παρεμβολή, ισχύει ο Κανονισμός 12. Η θέση αυτή προκύπτει συχνά αφού η μπάλα έχει χτυπήσει **στον πλάγιο και στον μπροστινό τοίχο ταυτόχρονα** κι έπειτα επιστρέφει στη μέση του γηπέδου.

G6. ΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΘΕ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑΣ ΚΑΙ ΕΛΑΧΙΣΤΗ ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ

Ο **αντίπαλος πρέπει** να κάνει κάθε προσπάθεια για να αφήσει ελεύθερη την μπάλα αφού εκτελέσει ένα return. **Η διαδρομή του αντιπάλου πρέπει να επιτρέπει στον παίκτη ανεμπόδιση** άμεση πρόσβαση στην μπάλα, εφόσον ο **παίκτης** δεν έχει κινηθεί προς την μπάλα τόσο γρήγορα, ώστε να μπλοκάρει την έξοδο **του αντιπάλου**. **Στη δεύτερη περίπτωση, ο Διαιτητής θα επιτρέπει ένα let, εκτός αν ο παίκτης δεν θα μπορούσε να είχε κάνει ένα έγκυρο return, οπότε ο Διαιτητής δεν θα επιτρέπει let.**

Πάντως, είναι εξίσου σημαντικό για τον **παίκτη** να κάνει κάθε προσπάθεια να φτάσει **και να παίξει την μπάλα**. Αν ο **παίκτης** δεν καταβάλει κάθε προσπάθεια να φτάσει και να παίξει την μπάλα, αυτό αποτελεί ένα σημαντικό παράγοντα στην εκτίμηση του Διαιτητή για το αν ο παίκτης αυτός θα είχε φτάσει την μπάλα και θα είχε κάνει ένα έγκυρο return ή όχι.

Ο **Διαιτητής θα εκτιμά τον** βαθμό της προσπάθειας **που ο παίκτης** πρέπει να **κάνει** για να επιδείξει την «καταβολή κάθε προσπάθειας». **Αυτό δεν δίνει το δικαίωμα στον παίκτη να** προσβάλει **τον** αντίπαλο σωματικά και **ο Διαιτητής θα τιμωρεί σημαντική ή σκόπιμη** σωματική επαφή σύμφωνα με τον **Κανονισμό 12 ή τον Κανονισμό 17.**

Όταν ένας παίκτης κάνει ένσταση για ένα let έχοντας αντιμετωπίσει κάποια παρεμβολή, ο Διαιτητής, αν κρίνει ότι η παρεμβολή δεν επηρέασε την ορατότητα της μπάλας από τον παίκτη και την ελευθερία του να φτάσει και να παίξει την μπάλα, δεν θα επιτρέπει let. Αυτό αποτελεί ελάχιστη παρεμβολή και περιλαμβάνει περιπτώσεις στις οποίες: ο αντίπαλος διέσχισε την πτήση της μπάλας πολύ νωρίς στην τροχιά της από τον μπροστινό τοίχο και όμως έδωσε στον παίκτη χρόνο να δει την μπάλα, ο παίκτης πέρασε ξυστά μπροστά από τον αντίπαλο στη διαδρομή του προς την μπάλα χωρίς να επηρεαστεί η άμεση πρόσβαση του παίκτη, και η αιώρηση της ρακέτας πέρασε ξυστά από τον αντίπαλο, την ενδυμασία του ή τη ρακέτα του χωρίς να επηρεαστεί η αιώρηση της ρακέτας.

Πάντως, **όταν** έχει λάβει χώρα παρεμβολή, ο Διαιτητής δεν **θα** αρνείται **ένα let** σε περιπτώσεις **στις οποίες** ο παίκτης έκανε εμφανώς κάθε προσπάθεια (παρά την κάποιου είδους σωματική επαφή με τον αντίπαλο) να φτάσει και να παίξει την μπάλα και απέδειξε στον Διαιτητή την ικανότητά του να φτάσει την μπάλα.

G7. ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ ΣΤΗΝ ΑΙΩΡΗΣΗ ΤΟΥ STRIKER ΚΑΙ ΕΥΛΟΓΟΣ ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ ΤΟΥ ΑΝΤΙΠΑΛΟΥ

Ο Κανονισμός 12.2.3 επιτρέπει στον striker «ελευθερία να χτυπήσει την μπάλα **με μια λογική αιώρηση**». Αν ο striker σταματήσει το παιχνίδι επειδή ο αντίπαλος δεν του διασφαλίζει την ελευθερία αυτή και κάνει ένσταση, ο Διαιτητής θα πρέπει να λάβει υπόψη του τις **ακόλουθες** εναλλακτικές λύσεις:

1. **Αν ο αντίπαλος είναι πολύ κοντά και έχει εμποδίσει την λογική αιώρηση του striker και χτυπηθεί ή θα είχε χτυπηθεί με τη ρακέτα, ο Διαιτητής θα καταλογίζει πόντο στον striker.**
2. **Αν ο striker σταματήσει το παιχνίδι ως συνέπεια μιας ελαφριάς επαφής της ρακέτας με τον αντίπαλο, ο οποίος κάνει κάθε προσπάθεια να υποχωρήσει, ο Διαιτητής θα επιτρέπει ένα let. Αυτό διαφέρει από την ελάχιστη παρεμβολή που περιγράφεται στο G6. Το ποσό της επαφής πρέπει να είναι αρκετό για να επηρεάσει την αιώρηση του παίκτη, αλλά να μην επαρκεί για να την εμποδίσει.**
3. **Αν ο striker σταματήσει το παιχνίδι ως συνέπεια κινδύνου να χτυπήσει τον αντίπαλο και ο αντίπαλος, παρότι κοντά του, δεν εμποδίζει τη λογική αιώρηση του striker, ο Διαιτητής θα επιτρέπει ένα let σύμφωνα με τον Κανονισμό 13.1.2 – εύλογος**

κίνδυνος τραυματισμού. Όσο ο αντίπαλος δεν εμποδίζει μια λογική αιώρηση, ένα let είναι η κατάλληλη απόφαση.

4. **Αν ο striker σταματήσει το παιχνίδι ως συνέπεια κινδύνου να χτυπήσει τον αντίπαλο και ο αντίπαλος έχει σαφή απόσταση από τη λογική αιώρηση, ο Διαιτητής δεν θα επιτρέψει ένα let, καθώς ο striker έκρινε λανθασμένα τη θέση του αντιπάλου.**

G8. ΜΕΘΟΔΟΣ ΕΝΣΤΑΣΗΣ

Η σωστή μέθοδος ένστασης όταν έχουν λάβει χώρα περιπτώσεις παρεμβολής σύμφωνα με τον Κανονισμό 13 είναι να λεχθεί "Let please" και για άλλες περιπτώσεις σύμφωνα με τον Κανονισμό 11 είναι να λεχθεί "Appeal please".

Ορισμένες φορές οι παίκτες χρησιμοποιούν άλλους τρόπους ένστασης, συμπεριλαμβανομένου ενός υψωμένου χεριού ή ρακέτας, ιδιαίτερα **όταν** η επικοινωνία μεταξύ των παικτών και του διαιτητή είναι δύσκολη. Ο Διαιτητής που αποδέχεται οποιαδήποτε μορφή ένστασης άλλη εκτός του στάνταρ "Let please" ή **"Appeal please"** **πρέπει να έχει πειστεί ότι** ο παίκτης **κάνει πραγματικά μια ένσταση.**

G9. ΧΡΟΝΙΚΗ ΣΤΙΓΜΗ ΤΗΣ ΕΝΣΤΑΣΗΣ

Η επιλογή του κατάλληλου χρονικού σημείου για υποβολή ένστασης για παρεμβολή είναι σημαντική.

Στην περίπτωση μιας ένστασης που αφορά δίκαιη ορατότητα και ελευθερία να χτυπηθεί η μπάλα απευθείας προς τον μπροστινό τοίχο (συχνά γνωστό ως «διασταύρωση της πτήσης»), ο Διαιτητής **θα** κρίνει την περίπτωση την στιγμή που ο παίκτης θα μπορούσε να είχε χτυπήσει την μπάλα.

Στην περίπτωση παρεμβολής στο backswing, η ένσταση πρέπει να είναι άμεση, και πριν ο παίκτης κάνει οποιαδήποτε προσπάθεια να παίξει την μπάλα. Οποιαδήποτε προσπάθεια να χτυπήσει την μπάλα αφότου έγινε παρεμβολή στο backswing υποδεικνύει ότι ο striker έχει αποδεχτεί την παρεμβολή και επομένως χάνει το δικαίωμα ένστασης.

Αν υπάρχει παρεμβολή στην πράξη του παιχνιδιού της μπάλας, η οποία συμπεριλαμβάνει ένα λογικό backswing, χτύπημα και follow-through, δικαιολογείται μια ένσταση. Ο Διαιτητής θα κρίνει αν ο αντίπαλος προκάλεσε συνωστισμό και δεν επέτρεψε ελευθερία να παιχτεί η μπάλα στην απόφασή του αν θα επιτρέψει ένα let ή θα καταλογίσει stroke.

Αν ένας παίκτης κάνει ένσταση επειδή δεν ήταν έτοιμος να δεχτεί το σέρβις, ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα let, εκτός αν αποφασίσει ότι ο παίκτης καθυστέρησε άσκοπα το παιχνίδι. Στη δεύτερη περίπτωση ο Διαιτητής θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 17.

G10. ΠΡΟΩΡΗ ΕΝΣΤΑΣΗ

Αν ένας παίκτης κάνει ένσταση για παρεμβολή πριν γίνει γνωστό το αποτέλεσμα του **return** του αντιπάλου, αυτό θεωρείται πρόωρη ένσταση. Αν ένας παίκτης κάνει οποιαδήποτε πρόωρη ένσταση και το **return** του αντιπάλου είναι έπειτα **down** ή **out**, ο Διαιτητής **θα επιτρέψει να ισχύσει το αποτέλεσμα του rally, με τον παίκτη να κερδίζει το rally.**

Όταν ο αντίπαλος κάνει ένσταση για let για μια παρεμβολή πριν ο παίκτης έχει ολοκληρώσει ένα λογικό follow-through, αυτό θεωρείται επίσης πρόωρη ένσταση. Στην περίπτωση αυτή, ο αντίπαλος δεν έχει δικαίωμα ένστασης και ο Διαιτητής δεν θα επιτρέψει let.

G11. ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΕΝΗ ΠΑΡΕΜΒΟΛΗ

Σε οποιαδήποτε στιγμή, ο **αντίπαλος** πρέπει να **επιτρέψει στον** παίκτη **ανεμπόδιση** άμεση πρόσβαση να παίξει την μπάλα.

Πάντως, ορισμένες φορές προκύπτει η περίπτωση **στην οποία** ο αντίπαλος δεν έχει προκαλέσει παρεμβολή (π.χ. ο αντίπαλος έχει εμφανώς παραχωρήσει την απαιτούμενη

άμεση πρόσβαση), όμως ο παίκτης ακολουθεί μια έμμεση διαδρομή προς την μπάλα, η οποία τον φέρνει **προς**, ή πολύ κοντά, στην θέση του αντίπαλου. Ο παίκτης τότε κάνει ένσταση για ένα let, επειδή «παρεμποδίστηκε» η πρόσβασή του στην μπάλα.

Αν δεν υπήρξε πραγματικός λόγος για αυτή την έμμεση διαδρομή, ο παίκτης προκάλεσε την παρεμβολή εκεί όπου αλλιώς δεν θα υπήρχε κάποια και, αν ο παίκτης κάνει ένσταση, ο Διαιτητής δεν θα επιτρέπει **ένα let**. Δεν γίνεται κάποια σκέψη για το αν ο παίκτης θα μπορούσε να κάνει ένα έγκυρο return – για να παραμείνει στο rally ο παίκτης πρέπει να φτάσει και να παίξει την μπάλα .

Αυτό **διαφέρει από** δύο περιπτώσεις **στις οποίες** ένας παίκτης, προσπαθώντας να βγει από μια μειονεκτική θέση, δεν έχει άμεση πρόσβαση στην μπάλα. **Στην πρώτη περίπτωση, ο παίκτης** είναι “wrong footed” και περιμένει να χτυπήσει ο αντίπαλος την μπάλα προς μια πλευρά, αρχίζει να κινείται προς εκεί, όμως έχοντας υποθέσει λάθος, αλλάζει κατεύθυνση για να βρει τον αντίπαλο στο δρόμο του. Σ’ αυτή την περίπτωση, **ο Διαιτητής θα επιτρέπει** ένα let σε ένσταση του παίκτη, αν η επιστροφή του είναι επαρκής για να επιδείξει ότι ο παίκτης **θα μπορούσε να είχε κάνει ένα έγκυρο** return. Στην πραγματικότητα, **αν ο αντίπαλος εμποδίσει τον εισερχόμενο παίκτη από το να παίξει ένα νικηφόρο return, ο Διαιτητής θα καταλογίζει stroke στον παίκτη αυτό.**

Δεύτερον, αν ένας παίκτης παίξει ένα κακό return που δίνει πλεονεκτική θέση στον αντίπαλο, ο **Διαιτητής θα επιτρέπει** στον παίκτη ένα let μόνο αν, παίρνοντας την άμεση γραμμή προς την μπάλα για το επόμενο return, ο Διαιτητής κρίνει ότι χωρίς την παρεμβολή ο παίκτης θα ήταν σε θέση να φτάσει και να παίξει την μπάλα.

G12. ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ Ή ΣΚΟΠΙΜΗ ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΕΠΑΦΗ

Σημαντική ή σκόπιμη σωματική επαφή είναι επιζήμια για το παιχνίδι και πιθανώς επικίνδυνη. Σε καταφανείς περιπτώσεις, ο Διαιτητής **θα σταματά** το rally και θα επιβάλλει την κατάλληλη ποινή. **Όταν ο παίκτης «σπρώξει μακριά» τον αντίπαλο** κι αυτό δεν επηρεάσει σημαντικά τον αντίπαλο, ο Διαιτητής θα επιτρέπει τη συνέχιση του rally και θα δίνει παρατήρηση **στον παίκτη αυτόν** στο τέλος του rally. **Όταν υπάρχει σημαντική επιρροή, ο Διαιτητής θα σταματά το παιχνίδι και θα εφαρμόζει τον Κανονισμό 17.**

G13. ΧΑΛΑΣΜΕΝΗ ΜΠΑΛΑ

Όταν ο receiver, χωρίς να προσπαθήσει να επιστρέψει το σέρβις, κάνει ένσταση ότι η μπάλα είναι χαλασμένη, ο Διαιτητής θα επιτρέπει συνήθως ένα let για το rally αυτό. Πάντως, αν ο Διαιτητής θεωρήσει ότι η μπάλα χάλασε στο προηγούμενο rally, ο Διαιτητής θα επιτρέπει ένα let για το προηγούμενο rally. Αυτό ισχύει επίσης αν το σερβίς δεν είναι έγκυρο.

G14. ΑΙΜΟΡΡΑΓΙΑ, ΑΣΘΕΝΕΙΑ, ΑΝΙΚΑΝΟΤΗΤΑ Ή ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ

1. **Αν ένας παίκτης έχει εμφανή αιμορραγία, ο Διαιτητής θα απαιτεί** από τον παίκτη να αφήσει αμέσως το γήπεδο. Ο Διαιτητής **δεν θα επιτρέπει το παιχνίδι** να συνεχιστεί όσο η **αιμορραγία** είναι ορατή. **Ο Διαιτητής θα επιτρέπει χρόνο ανάρρωσης για την αιμορραγία, σύμφωνα** με τον Κανονισμό 16.1. Ένας παίκτης που δεν είναι σε θέση να σταματήσει την **αιμορραγία** μέσα στον χρόνο που **επιτρέπει** ο Διαιτητής, είτε θα παραχωρεί ένα game για να κερδίσει **90** επιπλέον δευτερόλεπτα και έπειτα να συνεχίσει το παιχνίδι χωρίς αιμορραγία, ή θα παραχωρεί τον αγώνα.

Αν η ενδυμασία ενός παίκτη έχει λερωθεί από το αίμα ως αποτέλεσμα του τραυματισμού, ο παίκτης **θα** αλλάζει την ενδυμασία αυτή πριν **ξαναρχίσει το παιχνίδι.**

Αν η αιμορραγία επανεμφανιστεί αφότου έχει επιτραπεί χρόνος ανάρρωσης, ο Διαιτητής δεν θα επιτρέπει περαιτέρω χρόνο ανάρρωσης, εκτός αν ο παίκτης μπορεί να παραχωρήσει το game σε εξέλιξη και να χρησιμοποιήσει τη διακοπή ανάμεσα στα games για να αναρρώσει.

2. Ένας παίκτης που υποφέρει από ασθένεια ή ανικανότητα στο γήπεδο έχει την **εναλλακτική λύση**, εκτός αν είναι ορατή αιμορραγία, να ολοκληρώσει το game σε εξέλιξη ή να παραχωρήσει **αυτό το game** ή τον αγώνα.

Ένας παίκτης που δεν επιθυμεί να παραχωρήσει τον αγώνα όμως ζητά χρόνο ανάρρωσης ή να αφήσει το γήπεδο, **θα** παραχωρεί το game. Αφού ειδοποιήσει τον Διαιτητή, ο παίκτης θα παίρνει τη διακοπή των **90 δευτερολέπτων** ανάμεσα στα games για ανάρρωση κι έπειτα θα πρέπει να είναι έτοιμος να παίξει ή θα παραχωρεί τον αγώνα. **Ο παίκτης μπορεί να παραχωρεί μόνο ένα** game.

Αν ένας παίκτης κάνει εμετό ή **καθιστά με κάποιον άλλο τρόπο το γήπεδο ακατάλληλο για παιχνίδι**, ο Διαιτητής **θα καταλογίζει** τον αγώνα στον αντίπαλο, ανεξάρτητα από το αν ο άρρωστος παίκτης είναι σε θέση να συνεχίσει το παιχνίδι (Κανονισμός 17). Η απόφαση του Διαιτητή σχετικά με τις συνθήκες του γηπέδου είναι οριστική.

Στην περίπτωση συμπτωμάτων κόπωσης, επικαλούμενων τραυματισμών μη σαφώς προφανών στο Διαιτητή ή προϋπαρχούσης ασθένειας, ο **Διαιτητής δεν θα επιτρέψει** χρόνο ανάρρωσης (μόνο που **ο Διαιτητής θα επιτρέψει** στον ενδιαφερόμενο παίκτη την εναλλακτική λύση της παραχώρησης ενός game **για να πάρει τη** διακοπή των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games **και μετά να συνεχίσει το παιχνίδι**). Σ' αυτή την κατηγορία συμπεριλαμβάνονται κράμπες, είτε κοιλιακοί πόνοι ή μυϊκές κράμπες, παρούσα ή επικείμενη ναυτία και δύσπνοια συμπεριλαμβανομένων ασθματικών περιπτώσεων.

3. **Αν ένας παίκτης είναι τραυματισμένος**, ο Διαιτητής, **αφού επιβεβαιώσει ότι ο τραυματισμός είναι πραγματικός, θα** συμβουλεύει τους παίκτες για τις προϋποθέσεις των **Κανονισμών, θα ενημερώνει τους παίκτες για την κατηγορία του τραυματισμού και** θα επιβεβαιώνει τις προθέσεις των παικτών αναφορικά με την επανεκκίνηση του παιχνιδιού.

Όταν ένας παίκτης υποστεί έναν αυτο-προκαλούμενο τραυματισμό, π.χ. έναν τραυματισμό που εμφανώς δεν εμπλέκει τον αντίπαλο όπως **περιγράφεται** στον Κανονισμό 16.3.1.1, ο Διαιτητής **θα** επιτρέψει τον χρόνο ανάρρωσης που παραχωρείται από τον Κανονισμό 16.3.3.1. Τέτοιος τραυματισμός μπορεί να είναι αποτέλεσμα ενός χτυπήματος, ιδιαίτερα στο πρόσωπο ή το κεφάλι, εξαιτίας **σύγκρουσης** του παίκτη με τους **τοιχούς ή το έδαφος, ή πιθανή μυϊκή ρήξη ή διάστρεμμα άρθρωσης που αναγκάζει τον παίκτη να σταματήσει απότομα**.

Είναι ευθύνη του τραυματισμένου παίκτη να έχει επιστρέψει στο γήπεδο όταν ο Διαιτητής αναγγείλει "Time", είτε για να ξαναρχίσει το παιχνίδι ή για να ζητήσει παράταση του χρόνου ανάρρωσης αν είναι απαραίτητο, στην περίπτωση ενός τραυματισμού που ακόμα αιμορραγεί. Αν ο παίκτης δεν είναι παρών όταν ο Διαιτητής αναγγείλει "Time", ο Διαιτητής θα καταλογίζει τον αγώνα στον αντίπαλο.

Ο παίκτης θα αποφασίζει αν θα ξαναρχίσει το παιχνίδι. Ο ρόλος του Διαιτητή είναι να αποφασίζει αν υπάρχει τραυματισμός, να εφαρμόζει και να επιβλέπει τις χρονικές διακοπές και να εφαρμόζει **τους Κανονισμούς** όταν **ο** συνολικός **χρόνος ανάρρωσης** που έχει παραχωρηθεί έχει λήξει.

G15. COACHING

Coaching των παικτών επιτρέπεται μόνο στο διάλειμμα μεταξύ των games. **Το coaching δεν συμπεριλαμβάνει σύντομα σχόλια** παρότρυνσης ανάμεσα στα rallies που σαφώς δεν έχουν καμιά επιρροή στη συνέχεια του παιχνιδιού. Ο Διαιτητής **θα αποφασίσει αν τα σχόλια είναι επιτρεπτή παρότρυνση ή απαγορευμένο coaching**.

Η χρήση εξωτερικών βοηθημάτων επικοινωνίας απαγορεύεται.

Ο Διαιτητής μπορεί να τιμωρήσει coaching σε οποιαδήποτε μορφή στη διάρκεια του παιχνιδιού εφαρμόζοντας τον Κανονισμό 17 στον παίκτη που δέχεται coaching.

G16. ΔΙΑΒΑΘΜΙΣΗ ΤΩΝ ΠΟΙΝΩΝ

Οι ποινές που βρίσκονται στη διάθεση του Διαιτητή σύμφωνα με τον Κανονισμό 17 είναι:

Προειδοποίηση (ονομάζεται Προειδοποίηση Συμπεριφοράς)

Καταλογισμός stroke στον αντίπαλο (ονομάζεται Stroke Συμπεριφοράς)

Καταλογισμός game στον αντίπαλο (ονομάζεται Game Συμπεριφοράς)

Καταλογισμός αγώνα στον αντίπαλο (ονομάζεται Αγώνας Συμπεριφοράς)

Οι κατευθυντήριες γραμμές για την εφαρμογή των ποινών είναι οι ακόλουθες:

Όταν ο Διαιτητής επιβάλει την πρώτη ποινή για μια συγκεκριμένη παράβαση, αυτή θα **πρέπει** να είναι μια προειδοποίηση, stroke, game ή αγώνας, **ανάλογα με τη σοβαρότητα της παράβασης**. Πάντως, οποιαδήποτε ακόλουθη ποινή για τον ίδιο τύπο παράβασης **για τον ίδιο παίκτη πρέπει** να μην είναι **λιγότερο αυστηρή** από την προηγούμενη ποινή για την παράβαση αυτή. Επομένως, ο Διαιτητής μπορεί να επιβάλει **περισσότερες από μία** προειδοποιήσεις ή strokes για τον ίδιο τύπο παράβασης, αν ο **Διαιτητής κρίνει ότι** η παράβαση δεν δικαιολογεί μια πιο αυστηρή ποινή.

Όταν αναγγέλλει ποινές, ο Διαιτητής θα χρησιμοποιεί την ακόλουθη ορολογία:

Προειδοποίηση συμπεριφοράς (όνομα παίκτη ή ομάδας) για (Παράβαση)

Stroke συμπεριφοράς (όνομα **παίκτη ή ομάδας**) για (Παράβαση), stroke στον (όνομα **αντιπάλου ή αντίπαλης ομάδας**)

Game συμπεριφοράς (όνομα **παίκτη ή ομάδας**) για (Παράβαση), game στον (όνομα **αντιπάλου ή αντίπαλης ομάδας**)

Αγώνας συμπεριφοράς (όνομα **παίκτη ή ομάδας**) για (Παράβαση), αγώνας στον (όνομα **αντιπάλου ή αντίπαλης ομάδας**)

Ο Σημειωτής **θα** αναγγέλλει μόνο το μέρος της απόφασης του Διαιτητή **που** επηρεάζει το σκορ.

G17. ΜΟΝΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

Αν δεν είναι δυνατό να υπάρχουν δύο Διαιτητές (διαιτητής & σημειωτής) για έναν αγώνα, **ένας μόνος** διαιτητής ενεργεί ως Σημειωτής και Διαιτητής. Ο διαιτητής αναγγέλλει το παιχνίδι και το σκορ ως Σημειωτής και απαντά σε ενστάσεις ως Διαιτητής.

Όταν υπάρχει μόνος διαιτητής, οι αποφάσεις τις οποίες παίρνει άμεσα – όπως όταν η μπάλα χτυπάει έναν παίκτη ή η απάντηση σε ενστάσεις σύμφωνα με τον Κανονισμό 12 – δεν αποτελούν προβλήματα. Πάντως, υπάρχουν περιορισμοί στη διαδικασία των ενστάσεων που σχετίζονται με τις αποφάσεις του Σημειωτή. Συγκεκριμένα, ένας Σημειωτής που κάνει μια κατηγορηματική αναγγελία, π.χ. “Out” είναι απίθανο, ως Διαιτητής, να ανατρέψει την απόφαση αυτή στην ένσταση. Από την άλλη, στην περίπτωση που ο Σημειωτής δεν μπορέσει να κάνει αναγγελία (π.χ. στην υποψία ενός fault στο σέρβις), μια ένσταση μπορεί να έχει αξία, επειδή η απάντηση του Διαιτητή θα είναι είτε «έγκυρο» ή «αβέβαιος». Στη δεύτερη περίπτωση, ο Διαιτητής θα επιτρέψει ένα let.

G18. ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΝ ΣΗΜΕΙΩΤΗ

Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει τα σέρβις και τα return που δεν είναι έγκυρα μόλις αυτά συμβούν χρησιμοποιώντας την κατάλληλη αναγγελία, σταματώντας εκείνη τη στιγμή το rally.

Η σωστή ακολουθία των αναγγελιών είναι:

1. Οτιδήποτε επηρεάζει το σκορ
2. Το σκορ αναγγέλλεται πάντα με το σκορ του server πρώτο
3. Σχόλια στο σκορ:
Παραδείγματα είναι:
“Not up, hand-out, 4-3”
“Down, 10-όλα, οι παίκτες πρέπει να κερδίσουν με δυο πόντους διαφορά”
“Out, 10-όλα, οι παίκτες πρέπει να κερδίσουν με δυο πόντους διαφορά”
“Yes let, 3- 4”
“ No let, hand out, 5-7”
“Stroke στον Τζόουνς, 10-2, match-ball”
“Foot fault, hand-out, 1-0”
“Fault” (ένσταση από τον server, Διαιτητής αβέβαιος). “**Yes** let, 10-3, game ball”

Εισαγωγή του αγώνα:

«Ο Σμιθ σερβίρει, ο Τζόουνς υποδέχεται, στα 5 games, 0-όλα»

Τέλος ενός game:

«11-7, game στον Σμιθ, ο Σμιθ προηγείται με 1-0 games»
«12-10, game στον Σμιθ, ο Σμιθ προηγείται με 2-0 games»
« 11-3, game στον Τζόουνς, ο Σμιθ προηγείται με 2-1 games»
«11-4, game στον Τζόουνς, 2 όλα»
«12-10, ο αγώνας στον Σμιθ, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10»

Αρχή του ακόλουθου game:

«Ο Σμιθ προηγείται με 1-0 game, 0-όλα»

«Ο Σμιθ προηγείται με 2-1 games, ο Τζόουνς σερβίρει, 0-όλα»

«2 games όλα, **ο Σμιθ σερβίρει**, 0-όλα»

Έπειτα από επιβολή ποινής συμπεριφοράς:

«Stroke στον Σμιθ, 7-2»

«11-7, game στον Τζόουνς, 2 games όλα».

G19. ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΤΟΥΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

Απευθυνόμενοι στους παίκτες: Οι διαιτητές πρέπει να χρησιμοποιούν το επώνυμο του παίκτη, παρά το μικρό τους όνομα, όταν απευθύνονται στους παίκτες. Αυτό αποκλείει οποιαδήποτε εμφάνιση οικειότητας που θα μπορούσαν οι παίκτες ή οι θεατές να ερμηνεύσουν ως μεροληψία.

Διευκρινήσεις: Έπειτα από μια ένσταση από κάποιον παίκτη, ο Διαιτητής λέει την απόφαση του και το παιχνίδι συνεχίζεται. Πάντως, σε ορισμένες περιπτώσεις, μπορεί να χρειαστεί να εξηγήσει την απόφασή του στους παίκτες. Σ' αυτές τις περιπτώσεις, ο Διαιτητής μπορεί να δώσει μια σύντομη εξήγηση έπειτα από την απόφαση. Αποτελεί βοήθεια για τους παίκτες, αν ο Διαιτητής χρησιμοποιεί την ορολογία του κατάλληλου Κανονισμού όταν εξηγεί μια απόφαση.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

ΟΡΙΣΜΟΙ

APPEAL ΕΝΣΤΑΣΗ	<p>Η απαίτηση ενός παίκτη να <u>κάνει ο Διαιτητής μια κρίση</u>. Η «ένσταση» χρησιμοποιείται με δύο έννοιες:</p> <p>1) <u>Να απαιτήσει</u> από τον Διαιτητή να επιτρέψει ένα let, ή <u>να καταλογίσει ένα stroke</u>.</p> <p>2) <u>Να απαιτήσει</u> από τον Διαιτητή <u>να αναθεωρήσει την</u> απόφαση του Σημειωτή.</p> <p>Ο σωστός τρόπος ένστασης από έναν παίκτη είναι "Appeal please" ή "Let please".</p>
<u>ATTEMPT ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ</u>	<u>Η κίνηση της ρακέτας από θέση backswing προς την μπάλα.</u>
BOX (SERVICE)	Τετράγωνη περιοχή σε κάθε πίσω τέταρτο του γηπέδου, ορισμένο από την short line, μέρος του πλάγιου τοίχου και από δύο άλλες γραμμές και από το οποίο σερβίρει ο server.
COMPETITION ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ CORRECTLY ΣΩΣΤΑ	Ένα τουρνουά πρωταθλήματος, κατηγορίας ή άλλη αγωνιστική διοργάνωση.
<u>CROWDING ΣΥΝΩΣΤΙΣΜΟΣ DOWN</u>	Όταν η μπάλα χτυπιέται από τη ρακέτα, κρατημένη από το χέρι, όχι περισσότερες από μία φορές <u>και χωρίς</u> παρατεταμένη επαφή με τη ρακέτα.
<u>CROWDING ΣΥΝΩΣΤΙΣΜΟΣ DOWN</u>	<u>Περίπτωση στην οποία ο αντίπαλος βρίσκεται πολύ κοντά στον striker και δεν του επιτρέπει ελευθερία να χτυπήσει την μπάλα.</u>
GAME	Ο <u>όρος</u> χρησιμοποιείται για να υποδείξει <u>ότι</u> ένα σέρβις ή ένα return, που ειδάλλως θα ήταν έγκυρο, χτύπησε στο έδαφος πριν φτάσει στον μπροστινό τοίχο, ή χτύπησε στην σανίδα ή τον τσίγκο <u>πριν χτυπήσει στο έδαφος</u> . (Το "Down" είναι επίσης αναγγελία του Σημειωτή).
GAME BALL	Μέρος ενός αγώνα, που ξεκινά με ένα σέρβις και ολοκληρώνεται όταν <u>το σκορ ενός παίκτη φτάσει</u> τους εννέα ή δέκα πόντους, σύμφωνα με τους Κανονισμούς.
GAME BALL	Η κατάσταση στο σκορ όταν ο ένας παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει το game σε εξέλιξη. (Το "Game ball" χρησιμοποιείται επίσης και ως αναγγελία του Σημειωτή).
HALF-COURT LINE	Γραμμή στο έδαφος παράλληλη προς τους πλάγιους τοίχους που χωρίζει το μέρος του γηπέδου ανάμεσα στην short line και τον πίσω τοίχο σε δύο ίσα μέρη και συναντά την short line στο μέσον της για να σχηματίσει το «T».
HALF TIME	Το μέσον της προθέρμανσης (Το "Half time" χρησιμοποιείται επίσης και ως αναγγελία του Σημειωτή).
HAND ΧΕΡΙ HANDOUT	Η περίοδος από την στιγμή που ένας παίκτης γίνεται server μέχρι να γίνει receiver.
<u>INTERVAL ΔΙΑΚΟΠΗ LET</u>	Περίπτωση στην οποία συμβαίνει αλλαγή του server. (Το "Hand out" χρησιμοποιείται επίσης και ως αναγγελία του Σημειωτή, για να υποδείξει ότι έλαβε χώρα αλλαγή του server).
<u>INTERVAL ΔΙΑΚΟΠΗ LET</u>	<u>Χρονική περίοδος που προορίζεται, σύμφωνα με τους Κανονισμούς, για καθυστέρηση στο παιχνίδι.</u>
<u>INTERVAL ΔΙΑΚΟΠΗ LET</u>	Ένα rally που εκκρεμεί. <u>Αν ο Διαιτητής επιτρέψει ένα let, κανείς παίκτης δεν κερδίζει το stroke γι' αυτό το rally</u> και ο server <u>θα</u> σερβίρει ξανά από το ίδιο box.
MATCH ΑΓΩΝΑΣ	Ο πλήρης διαγωνισμός μεταξύ δύο παικτών, που ξεκινά με την προθέρμανση και ολοκληρώνεται στο τέλος του τελικού rally.

MATCH BALL	Η κατάσταση στο σκορ, όταν ο ένας παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει τον αγώνα (Το "Match ball" χρησιμοποιείται επίσης και ως αναγγελία του Σημειωτή).
NOT UP	Η έκφραση που χρησιμοποιείται, για να υποδηλώσει ότι ο παίκτης δεν χτύπησε την μπάλα σύμφωνα με τους Κανονισμούς . Το "Not up" ισχύει όταν είτε ο παίκτης δεν χτύπησε την μπάλα σωστά , ή η μπάλα αναπήδησε περισσότερες από μια φορές στο έδαφος πριν ο striker την χτυπήσει , ή η μπάλα άγγιξε τον striker ή οτιδήποτε εκείνος φορά ή φέρει εκτός της ρακέτας, ή ο server έκανε μια ή περισσότερες προσπάθειες να χτυπήσει την μπάλα όμως απέτυχε να το κάνει. (Το "Not up" είναι επίσης και αναγγελία του Σημειωτή).
OFFICIALS ΕΠΙΣΗΜΟΙ OUT	Ο Σημειωτής και ο Διαιτητής
OUT LINE ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΓΡΑΜΜΗ	Ο όρος που χρησιμοποιείται για να υποδηλώσει ότι είτε η μπάλα έχει χτυπήσει στην out line, ή σε ένα τοίχο πάνω από την out line, ή στο ταβάνι, ή σε οτιδήποτε προσαρτημένο στο ταβάνι και/ή στον τοίχο πάνω από την out line ή η μπάλα πέρασε ενδιάμεσα από οποιαδήποτε συσκευή προσαρτημένη στο ταβάνι και/ή στον τοίχο πάνω από την out line. Επιπρόσθετα, σε γήπεδα που δεν είναι εντελώς κλειστά, η μπάλα έχει περάσει πάνω από την out line και έξω από το γήπεδο χωρίς να αγγίξει οποιονδήποτε τοίχο ή, αν δεν υπάρχει out line, έχει περάσει πάνω από οποιονδήποτε τοίχο και έξω από το γήπεδο. (Το "Out" είναι επίσης μια αναγγελία του Σημειωτή). Συνεχόμενη γραμμή που αποτελείται από την front wall line, τις δύο side wall lines και την back wall line και ορίζει τα πάνω όρια του γηπέδου. Σημείωση: Όταν ένα γήπεδο έχει κατασκευαστεί χωρίς μια τέτοια γραμμή, δηλ. οι τοίχοι αποτελούνται μόνο από την περιοχή που χρησιμοποιείται για παιχνίδι, ή χωρίς μέρος αυτής της γραμμής (π.χ. με γυάλινο πίσω τοίχο) και η μπάλα στο παιχνίδι χτυπήσει μέρος της οριζόντιας άνω επιφάνειας ενός τέτοιου τοίχου και επιστρέψει στο γήπεδο, η μπάλα είναι out. Ο Σημειωτής θα παίρνει την απόφαση με τον συνήθη τρόπο, έπειτα από την ένσταση του παίκτη στον Διαιτητή. Μονάδα του συστήματος σκορ. Ο Σημειωτής προσθέτει έναν πόντο στο σκορ του παίκτη, όταν ο παίκτης είναι ο server και κερδίσει ένα rally ή του δοθεί stroke .
POINT ΠΟΝΤΟΣ	Ένα από τα δύο ίσα μέρη του πίσω γηπέδου που ορίζονται από την short line, τον πίσω τοίχο και την half court line.
QUARTER COURT	Ένα σέρβις μόνο, ή ένα σέρβις και ένας αριθμός return της μπάλας, που τελειώνει όταν ένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει έγκυρο return, ένας παίκτης κάνει ένσταση, ο Σημειωτής κάνει μια αναγγελία ή ο Διαιτητής σταματήσει το παιχνίδι .
RELEASE ΑΠΕΛΕΥΘΕΡΩΣΗ REASONABLE SWING ΛΟΓΙΚΗ ΑΙΩΡΗΣΗ	Η ενέργεια ενός παίκτη να ρίξει ή να πετάξει την μπάλα από το χέρι ή τη ρακέτα του για το σέρβις. Η ενέργεια ενός παίκτη να κινήσει τη ρακέτα του μακριά από το σώμα του ώστε να ετοιμαστεί για μια αιώρηση προς την μπάλα. Ένα backswing είναι λογικό, αν δεν είναι υπερβολικό. Ένα υπερβολικό backswing είναι κάποιο, στο οποίο το χέρι του παίκτη που κρατάει τη ρακέτα εκτείνεται προς μια τεντωμένη στάση και/ή η ρακέτα εκτείνεται με τη λαβή σχεδόν οριζόντια. Ο Διαιτητής θα αποφασίζει αν ένα backswing είναι λογικό ή υπερβολικό.
REASONABLE FOLLOW-THROUGH ΛΟΓΙΚΟ FOLLOW- THROUGH	Η ενέργεια ενός παίκτη που συνεχίζει την κίνηση της ρακέτας αφότου εκείνη έχει έρθει σε επαφή με την μπάλα. Ένα follow-through είναι λογικό αν δεν είναι υπερβολικό. Ένα υπερβολικό follow-through είναι κάποιο, στο οποίο το χέρι του παίκτη που κρατάει τη ρακέτα εκτείνεται προς μια τεντωμένη στάση, με τη ρακέτα επίσης σε έκταση με τη λαβή οριζόντια, ιδιαίτερα όταν η εκτεταμένη στάση διατηρείται για

REASONABLE SWING	περισσότερο από μια στιγμή. Ένα υπερβολικό follow-through είναι επίσης κάποιο, στο οποίο το χέρι που είναι σε έκταση προς μια τεντωμένη στάση διαγράφει ένα μεγαλύτερο τόξο απ' ό,τι η συνεχιζόμενη γραμμή πτήσης της μπάλας. <u>Ο Διαιτητής θα αποφασίζει αν ένα follow-through είναι λογικό ή υπερβολικό.</u>
ΛΟΓΙΚΗ ΑΙΩΡΗΣΗ SERVICE ΣΕΡΒΙΣ SERVICE LINE	<u>Αυτή αποτελείται από ένα λογικό backswing, χτύπημα της μπάλας και λογικό follow-through.</u> <u>Η ενέργεια ενός παίκτη να βάλει την μπάλα στο παιχνίδι στο ξεκίνημα ενός rally.</u> Γραμμή <u>πάνω</u> στον μπροστινό τοίχο, <u>ανάμεσα στο τσίγκο και την εξωτερική γραμμή</u> , που εκτείνεται σε όλο το πλάτος του γηπέδου. <u>Η προετοιμασία της ρακέτας πριν να πραγματοποιηθεί μια προσπάθεια.</u>
SHAPING ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΣ SHORT LINE SPECIFIED ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΕΝΟ STRIKER	Γραμμή στο έδαφος που εκτείνεται σε όλο το πλάτος του γηπέδου. Ο προσδιορισμός που δίνεται σε μπάλες, ρακέτες και γήπεδα που πληρούν τις προδιαγραφές της WSF. Ο παίκτης, ο οποίος έχει σειρά να χτυπήσει την μπάλα αφού αυτή επιστρέψει από τον μπροστινό τοίχο, ή που είναι στη διαδικασία να χτυπήσει την μπάλα ή – μέχρι το return να φτάσει στον μπροστινό τοίχο – έχει μόλις χτυπήσει την μπάλα.
STROKE	<u>Καταλογισμός από τον Διαιτητή που έχει ως αποτέλεσμα να κερδίσει ο παίκτης το rally, πετυχαίνοντας έναν πόντο αν σερβίρει, ή γινόμενος server αν υποδέχεται.</u>
TIN ΤΣΙΓΚΟΣ	Η περιοχή κάτω από την οριζόντια μπροστινή χαμηλότερη γραμμή, (πάχους 50mm) συμπεριλαμβανομένης, που καλύπτει όλο το πλάτος του γηπέδου, υποδεικνύοντας περιοχή εκτός γηπέδου, και η οποία θα πρέπει να κατασκευάζεται από ένα υλικό που παράγει χαρακτηριστικό ήχο όταν χτυπηθεί από την μπάλα.
TURNING, (TURNS, TURNED) ΓΥΡΙΣΜΑ (ΓΥΡΙΖΕΙ, ΓΥΡΙΖΕ)	<u>Η ενέργεια ενός striker όταν ακολουθεί την μπάλα και γυρνά με το σώμα του, ή αφήνει την μπάλα να περάσει τριγύρω του, ο οποίος σε κάθε περίπτωση χτυπά την μπάλα στα δεξιά του σώματός του αφού εκείνη έχει περάσει στα αριστερά (ή αντίστροφα).</u>
TOURNAMENT / CHAMPIONSHIP REFEREE	Άτομο στο οποίο έχει δοθεί γενική υπευθυνότητα για όλα τα ζητήματα Σημειώσεων και Διαιτησίας στη διάρκεια ενός τουρνουά, συμπεριλαμβανομένου του ορισμού και της αντικατάστασης των Επισήμων στους αγώνες. <u>(βλ. Εγχειρίδιο της WSF «Οδηγίες για Επικεφαλές Διαιτητές Τουρνουά» για πλήρη περιγραφή).</u>
ΕΠΙΚΕΦΑΛΗΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ ΤΟΥΡΝΟΥΑ / ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑΤΟΣ WARM UP ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗ	<u>Ο επιτρεπόμενος χρόνος, αμέσως πριν την εκκίνηση του παιχνιδιού, για τους παίκτες να προετοιμάσουν τους εαυτούς τους στο γήπεδο του αγώνα και για να θερμάνουν την μπάλα σε κατάσταση αγώνα.</u>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3.1

ΑΝΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΩΤΗ

Οι αναγνωρισμένες αναγγελίες του Σημειωτή εξηγούνται παρακάτω.

Οι αναγγελίες του Σημειωτή αναφέρονται στον **Κανονισμό 19 ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΩΤΗ**

FAULT	Για να υποδείξει ότι το σέρβις είναι fault. Βλ. Κανονισμούς 4.4.3 και 4.4.4.
FOOT-FAULT	Για να υποδείξει ότι το σέρβις είναι foot-fault. Βλ. Κανονισμό 4.4.1
NOT UP	Για να υποδείξει ότι ο παίκτης δεν χτύπησε την μπάλα σύμφωνα με τους Κανονισμούς . (Βλ. Ορισμό στο Παράρτημα 2).
DOWN	Για να υποδείξει ότι ένα, κατά τα άλλα έγκυρο, σέρβις ή return χτύπησε στο έδαφος πριν να φτάσει στον μπροστινό τοίχο ή χτύπησε τον τσίγκο. (Βλ. Ορισμό στο Παράρτημα 2).
OUT	Για να υποδείξει ότι ένα κατά τα άλλα έγκυρο σέρβις ή return βγήκε out. (Βλ. Ορισμό στο Παράρτημα 2).
HAND OUT	Για να υποδείξει ότι ο server έγινε receiver, δηλ. έλαβε χώρα αλλαγή του server. (Βλ. Ορισμούς στο Παράρτημα 2).
STOP	Για να σταματήσει το παιχνίδι ως αρμόζει, όταν ο Διαιτητής δεν το κάνει και άλλες αναγγελίες δεν είναι σχετικές.

Αναγγελίες που γίνονται από τον Σημειωτή όπως αναφέρεται στον **Κανονισμό 2**

ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

4 – 3	Ένα παράδειγμα του σκορ. Το σκορ του server αναγγέλλεται πάντα πρώτο, αυτό είναι ένα παράδειγμα ότι ο server προηγείται με 4 πόντους έναντι 3. Αν οι πόντοι είναι ίσοι, η φράση που χρησιμοποιείται είναι «όλα» (π.χ. «μηδέν όλα»).
10 - ΟΛΑ	Ο παίκτης πρέπει να κερδίσει 3 πόντους. Για να υποδείξει ότι πώς κερδίζεται το παιχνίδι όταν το σκορ είναι 10 –όλα.

GAME BALL Για να υποδείξει, κάθε φορά που συμβαίνει, ότι ο παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει το game σε εξέλιξη. Βλ. Ορισμό "GAME BALL".

MATCH BALL Για να υποδείξει, κάθε φορά που συμβαίνει, ότι ο παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει τον αγώνα. Βλ. Ορισμό "MATCH BALL".

Αναγγελίες που γίνονται από τον Σημειωτή όπως αναφέρεται στον **Κανονισμό 19**

ΚΑΘΗΚΟΝΤΑ ΤΟΥ ΣΗΜΕΙΩΤΗ (Επανάληψη των αποφάσεων του Διαιτητή).

<u>YES LET, LET</u>	<u>Επανάληψη της απόφασης του Διαιτητή</u> όταν ένα rally πρέπει να ξαναπαιχτεί.
<u>STROKE ΣΤΟΝ</u> <u>(ΟΝΟΜΑ του ΠΑΙΚΤΗ</u> <u>ή ΤΗΣ ΟΜΑΔΑΣ)</u>	<u>Επανάληψη της απόφασης του Διαιτητή να καταλογίσει</u> stroke σ' αυτόν τον παίκτη ή την ομάδα.
<u>NO LET</u>	<u>Επανάληψη της απόφασης του Διαιτητή</u> ότι απορρίφθηκε μια ένσταση για let.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3.2

ΑΝΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΙΤΗΤΗ

Οι αναγνωρισμένες αναγγελίες του Διαιτητή εξηγούνται παρακάτω.

STOP	Για να σταματήσει το παιχνίδι.
TIME	Για να υποδείξει ότι μια χρονική περίοδος που προσδιορίζεται στους Κανονισμούς έχει λήξει.
HALF TIME	Για να πληροφορήσει τους παίκτες για το μέσον της περιόδου προθέρμανσης.
YES LET	Όταν επιτρέπει ένα let, έπειτα από ένσταση ενός παίκτη για let.
NO LET	Όταν απορρίπτει ένσταση ενός παίκτη για let.
STROKE TO (ΠΑΙΚΤΗ ή ΟΜΑΔΑ)	Για να υποδείξει, ότι ο παίκτης ή η ομάδα που ονομάζεται έχει κερδίσει stroke.
FIFTEEN SECONDS	Για να πληροφορήσει τον/τους παίκτη/ες ότι απομένουν δεκαπέντε δευτερόλεπτα μιας επιτρεπόμενης διακοπής.
LET	Για να ενημερώσει, ότι ένα rally πρέπει να επαναληφθεί σε περιπτώσεις που η φράση "Yes let" δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί. Μπορεί να συνοδεύεται από μια εξήγηση.
WARNING ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ	Για να πληροφορήσει έναν παίκτη ότι διέπραξε παράβαση σύμφωνα με τον Κανονισμό 17 και ότι ο Διαιτητής δίνει παρατήρηση.
STROKE ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ	Για να πληροφορήσει έναν παίκτη ότι διέπραξε παράβαση σύμφωνα με τον Κανονισμό 17 και ότι ο Διαιτητής έχει καταλογίσει stroke στον αντίπαλο.
GAME ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ	Για να πληροφορήσει τον παίκτη ότι διέπραξε παράβαση σύμφωνα με τον Κανονισμό 17 και ότι ο Διαιτητής έχει καταλογίσει ένα game στον αντίπαλο.
ΑΓΩΝΑΣ ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑΣ	Για να πληροφορήσει τον παίκτη ότι διέπραξε παράβαση σύμφωνα με τον Κανονισμό 17 και ότι ο Διαιτητής έχει καταλογίσει τον αγώνα στον αντίπαλο.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4.1

Διάγραμμα: Γραμμή Σκέψης του Διαιτητή για τον Κανονισμό 12

Παρεμβολή

		Απόφαση	Κανονισμός
Έλαβε χώρα παρεμβολή;	OXI →	NO LET	12.7.1
ΝΑΙ ↓			
Ήταν η παρεμβολή ελάχιστη;	ΝΑΙ →	NO LET	12.7.1
OXI ↓			
Θα μπορούσε ο παρεμποδιζόμενος παίκτης να είχε φτάσει στην μπάλα και να κάνει έγκυρο return, και έκανε ο παίκτης αυτός κάθε προσπάθεια να πράξει κάτι τέτοιο;	OXI →	NO LET	12.7.2
ΝΑΙ ↓			
Κινήθηκε ο παρεμποδιζόμενος παίκτης πέρα από το σημείο της παρεμβολής και συνέχισε να παίζει;	ΝΑΙ →	NO LET	12.7.3
OXI ↓			
Προκάλεσε ο παρεμποδιζόμενος παίκτης την παρεμβολή κινούμενος προς την μπάλα;	ΝΑΙ →	NO LET	12.7.4
OXI ↓			
Έκανε ο αντίπαλος κάθε προσπάθεια να αποφύγει την παρεμβολή;	OXI →	STROKE στον παίκτη	12.8.1
ΝΑΙ ↓			
Απέτρεψε η παρεμβολή το λογική αιώρηση του παίκτη;	ΝΑΙ →	STROKE στον παίκτη	12.8.2
OXI ↓			
Θα μπορούσε ο παρεμποδιζόμενος παίκτης να κάνει ένα νικηφόρο return;	ΝΑΙ →	STROKE στον παίκτη	12.8.3
OXI ↓			
Θα είχε ο παρεμποδιζόμενος παίκτης χτυπήσει τον αντίπαλο, με την μπάλα να πηγαίνει απευθείας προς τον μπροστινό τοίχο ή πηγαίνοντας εκείνη προς ένα πλάγιο τοίχο θα είχε κάνει ένα νικηφόρο return;	ΝΑΙ →	STROKE στον παίκτη	12.8.4
	OXI →	YES LET	12.9

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4.2

Διάγραμμα: Αποφάσεις του Διαιτητή σύμφωνα με τον Κανονισμό 16

Αιμορραγία, Ασθένεια, Ανικανότητα ή Τραυματισμός

Συμβάν	Ενέργεια του Διαιτητή	Χρόνος Ανάρρωσης	Απόφαση	Κανονισμός
Αιμορραγία	Παύση του παιχνιδιού. Επιτρέπει χρόνο για να σταματήσει η αιμορραγία, να καλυφθεί η πληγή ή να αλλάξει η ενδυμασία. Επιτρέπει το παιχνίδι να συνεχιστεί μόλις σταματήσει η αιμορραγία	Στην ευχέρεια του Διαιτητή	Παραχώρηση χρόνου	16.1
Επανεμφάνιση της αιμορραγίας	Παύση του παιχνιδιού. Καταλογίζει game και επιτρέπει διακοπή 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games.	Κανένας	Καταλογισμός game στον αντίπαλο	16.1.1
Ακατάπαυστη αιμορραγία	Αν έπειτα από το διάλειμμα των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games η αιμορραγία συνεχίζεται, ο Διαιτητής καταλογίζει τον αγώνα.	Κανένας	Καταλογισμός αγώνα στον αντίπαλο	16.1.1
Ασθένεια ή ανικανότητα	Ζητά από τον παίκτη να συνεχίσει το παιχνίδι, να παραχωρήσει το game παίρνοντας τη διακοπή των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games, ή να παραχωρήσει τον αγώνα.	Κανείς άμεσος	Ο παίκτης αποφασίζει	16.2
Τραυματισμός	Επιβεβαιώνει ότι ο τραυματισμός είναι πραγματικός. Αποφασίζει για την κατηγορία του τραυματισμού, ανακοινώνοντάς την στους παίκτες.		Προσδιορισμός κατηγορίας	16.3
Είτε: αυτο-προκαλούμενος	Επιτρέπει τον αρχικό χρόνο ανάρρωσης.	3 λεπτά	Παροχή χρόνου	16.3.3.1
	Αν απαιτείται επιπρόσθετος χρόνος ανάρρωσης, καταλογίζει το game αυτό στον αντίπαλο και επιτρέπει διακοπή 90 δευτερολέπτων.	90 δευτερόλεπτα	Καταλογισμός game	16.3.3.1
Ή: Υποβοηθούμενος	Επιτρέπει χρόνο ανάρρωσης	Μία ώρα	Παραχώρηση χρόνου	16.3.3.2
	Αν απαιτείται επιπρόσθετος χρόνος, συμβουλευεται το πρόγραμμα του τουρνουά.	Στην ευχέρεια του Διαιτητή	Παραχώρηση χρόνου	16.3.3.2
Ή: προκαλούμενος από τον αντίπαλο	Εφαρμόζει τον Κανονισμό 17. Αν ο παίκτης δεν είναι σε θέση να συνεχίσει, καταλογίζει τον αγώνα στον τραυματισμένο παίκτη.	Κανένας	Ποινή του Κανονισμού 17, καταλογισμός του αγώνα	16.3.3.3

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5.1 ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΝΟΣ ΓΗΠΕΔΟΥ ΜΟΝΟΥ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ένα γήπεδο σκουός είναι ένα παραλληλόγραμμο κουτί με τέσσερις κάθετους τοίχους ποικίλου ύψους, οι οποίοι είναι ο Μπροστινός Τοίχος, οι Πλάγιοι Τοίχοι και ο Πίσω Τοίχος. Έχει ένα επίπεδο έδαφος και ένα καθαρό ύψος πάνω από την περιοχή του γηπέδου.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Μήκος του γηπέδου ανάμεσα στις επιφάνειες παιχνιδιού	9750 mm
Πλάτος του γηπέδου ανάμεσα στις επιφάνειες παιχνιδιού	6400 mm
Διαγώνιος	11665 mm
Ύψος πάνω από το έδαφος της κάτω άκρης της Front Wall Line	4570 mm
Ύψος πάνω από το έδαφος της κάτω άκρης της Back Wall Line	2130 mm
Ύψος πάνω από το έδαφος της κάτω άκρης της Service Line στον Μπροστινό Τοίχο	1780 mm
Ύψος πάνω από το έδαφος της πάνω άκρης του τσίγκου	480 mm
Απόσταση της κοντινότερης άκρης της Short Line από τον Πίσω Τοίχο	4260 mm
Εσωτερικές Διαστάσεις των Service Boxes	1600 mm
Πλάτος όλων των γραμμών και του πάνω μέρους του τσίγκου	50 mm
Ελάχιστο Καθαρό Ύψος πάνω από το έδαφος του γηπέδου	5640 mm

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Η Side Wall Line σχηματίζει γωνία με την Front Wall Line και την Back Wall Line.
2. Το Service Box είναι ένα τετράγωνο που σχηματίζεται από την Short Line, τον Πλάγιο Τοίχο και δύο άλλες γραμμές χαραγμένες στο έδαφος.
3. Το μήκος, πλάτος και η διαγώνιος του γηπέδου μετριοούνται σε ύψος 1000 mm από το έδαφος.
4. Συνιστάται η Front Wall Line, η Side Wall Line, η Back Wall Line και η Σανίδα να έχουν τέτοιο σχήμα, ώστε να εκτρέπουν οποιαδήποτε μπάλα χτυπά επάνω τους.
5. Η Σανίδα δεν πρέπει να εξέχει από τον Μπροστινό Τοίχο περισσότερο από 45 mm.
6. Συνιστάται η πόρτα του γηπέδου να είναι στο μέσον του Πίσω Τοίχου.
7. Η γενική διαμόρφωση ενός γηπέδου Σκουός, οι διαστάσεις του και οι διαγραμμίσεις του παρουσιάζονται στο σχεδιάγραμμα.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Ένα γήπεδο Σκουός μπορεί να κατασκευαστεί από έναν αριθμό υλικών, αρκεί να έχουν κατάλληλα χαρακτηριστικά αναπήδησης της μπάλας και να είναι ασφαλή για παιχνίδι, πάντως, η WSF εκδίδει Προδιαγραφές του Γηπέδου Σκουός, οι οποίες περιέχουν τα συνιστώμενα στάνταρ. Τα στάνταρ πρέπει να τηρούνται για το αγωνιστικό παιχνίδι, όπως απαιτείται από το κατάλληλο Εθνικό Σώμα Διοίκησης του Σκουός.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5.2

ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΜΙΑΣ ΣΤΑΝΤΑΡ ΜΠΑΛΑΣ ΣΚΟΥΩΣ ΚΙΤΡΙΝΗΣ ΚΟΥΚΙΔΑΣ

Οι ακόλουθες προδιαγραφές είναι τα στάνταρ για μια μπάλα κίτρινης κουκίδας που χρησιμοποιείται σύμφωνα με τους Κανονισμούς του Σκουώσ.

Διάμετρος	(χιλιοστά)	40.0 ± 0.5
Βάρος	(γραμμάρια)	24.0 ± 1.0
Σκληρότητα	(N/mm) @ 23 βαθμούς C	3.2 ± 0.4
Αντοχή ραφής	(N/mm)	ελάχιστη 6.0
Ελαστικότητα αναπήδησης @ 23 βαθμούς C	- από 100 ίντσες / 254 εκατοστά ελάχιστη 12%	
@ 45 βαθμούς C	26% - 33%	

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Η πλήρης διαδικασία ελέγχου των μπαλών για τις ανωτέρω προδιαγραφές είναι διαθέσιμη από την WSF. **Η WSF θα οργανώσει έλεγχο των μπαλών κάτω από στάνταρ διαδικασίες, αν αυτό ζητηθεί.**
2. Δεν καθορίζονται προδιαγραφές για χαμηλότερες ή γρηγορότερες ταχύτητες των μπαλών που μπορεί να χρησιμοποιούνται από παίκτες μεγαλύτερης ή μικρότερης ικανότητας ή σε συνθήκες γηπέδου που είναι θερμότερες ή ψυχρότερες από εκείνες που χρησιμοποιούνται για να προσδιορίσουν τις προδιαγραφές της κίτρινης κουκίδας. Όπου δημιουργούνται γρηγορότερες ταχύτητες της μπάλας, μπορεί να υπάρχουν διαφορές στη διάμετρο και το βάρος από τις ανωτέρω προδιαγραφές της στάνταρ μπάλας με κίτρινη κουκίδα. Συνιστάται να έχουν οι μπάλες έναν μόνιμο χρωματικό κώδικα που να υποδεικνύει την ταχύτητά τους ή την κατηγορία χρήσης τους. Συνιστάται επίσης, οι μπάλες για τους αρχάριους και τους βελτιωμένους να συμφωνούν σε γενικές γραμμές με τις τιμές της ελαστικότητας αναπήδησης που αναφέρονται παρακάτω.

<u>Αρχάριοι</u>	<u>Ελαστικότητα αναπήδησης @ 23 βαθμούς C όχι μικρότερη από 17%</u>
	<u>Ελαστικότητα αναπήδησης @ 45 βαθμούς C 36% έως 38%</u>
<u>Βελτιωμένοι</u>	<u>Ελαστικότητα αναπήδησης @ 23 βαθμούς C όχι μικρότερη από 15%</u>
	<u>Ελαστικότητα αναπήδησης @ 45 βαθμούς C 33% έως 36%</u>

Οι προδιαγραφές για μπάλες που πληρούν αυτή τη στιγμή τις προϋποθέσεις αυτές μπορούν να αποκτηθούν από την WSF μετά από αίτηση.

Η ταχύτητα των μπαλών μπορεί επίσης να προσδιοριστεί ως ακολούθως:

Υπέρ αργή -	Κίτρινη κουκίδα
Αργή -	Λευκή κουκίδα ή πράσινη κουκίδα
Μέτρια -	Κόκκινη κουκίδα
Γρήγορη -	Μπλε κουκίδα

3. Οι μπάλες με κίτρινη κουκίδα που χρησιμοποιούνται σε Παγκόσμια Πρωταθλήματα ή σε παρόμοια στάνταρ παιχνιδιού πρέπει να πληρούν τις ανωτέρω προδιαγραφές, όμως επιπλέον υποκειμενικός έλεγχος θα διεξάγεται από την WSF με παίκτες εξακριβωμένου επιπέδου να προσδιορίζουν την καταλληλότητα της μπάλας για χρήση στο Πρωτάθλημα. **Η πιο αργή ταχύτητα των μπαλών που προορίζονται για παίκτες υψηλού επιπέδου και χρήση σε Πρωταθλήματα μπορεί, αν είναι απαραίτητο, να προσδιοριστεί από μια διπλή κίτρινη κουκίδα. Τέτοιες μπάλες θα θεωρούνται, για τους σκοπούς της προδιαγραφής αυτής, να είναι μπάλες με μονή κίτρινη κουκίδα.**

4. **Από την 1^η Μαΐου 2001, μπάλες με κίτρινη κουκίδα με διάμετρο μεγαλύτερη των 40.0 mm που, κατά τα άλλα, πληρούν τις προδιαγραφές, μπορούν να επιτραπούν προς χρήση σε τουρνουά από το επίσημο οργανωτικό σώμα.**

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5.3 ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΜΙΑΣ ΡΑΚΕΤΑΣ ΣΚΟΥΩΣ

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Μέγιστο μήκος	686mm
Μέγιστο πλάτος, μετρημένο σε ορθή γωνία προς τη λαβή	215 mm
Μέγιστο μήκος χορδών	390 mm
Μέγιστη περιοχή χορδών	500 sq. cm
Ελάχιστο πλάτος οποιουδήποτε πλαισίου ή οποιουδήποτε δομικού μέλους (μετρημένο στο επίπεδο των χορδών)	7 mm
Ελάχιστο βάθος οποιουδήποτε πλαισίου ή οποιουδήποτε δομικού μέλους (μετρημένο σε ορθές γωνίες με το επίπεδο των χορδών)	26 mm
Ελάχιστη ακτίνα της εξωτερικής καμπύλης του πλαισίου σε οποιοδήποτε σημείο	50 mm
Ελάχιστη ακτίνα της καμπύλης οποιασδήποτε άκρης του πλαισίου ή άλου δομικού μέλους	2 mm

ΒΑΡΟΣ

Μέγιστο βάρος 255 γραμ.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

- α) Η κεφαλή της ρακέτας ορίζεται ως το τμήμα εκείνο της ρακέτας που περιέχει ή περιβάλλει την περιοχή των χορδών.
- β) Οι χορδές και οι άκρες των χορδών πρέπει να βρίσκονται σε εσοχές της κεφαλής της ρακέτας ή, σε περιπτώσεις όπου αυτό είναι αδύνατο εξαιτίας του υλικού ή του σχεδιασμού της ρακέτας, πρέπει να προστατεύονται με μια ασφαλώς προσαρμοσμένη προστατευτική ταινία.
- γ) Η προστατευτική ταινία πρέπει να είναι από εύκαμπτο υλικό, το οποίο δεν μπορεί να τσακίσει δημιουργώντας αιχμηρές άκρες έπειτα από τραχεία επαφή με τον έδαφος ή τους τοίχους.
- δ) Η προστατευτική ταινία πρέπει να είναι από λευκό, διαφανές ή αχρωμάτιστο υλικό. Όπου, για διακοσμητικούς λόγους, ένας κατασκευαστής επιλέγει να χρησιμοποιήσει χρωματιστή ταινία, ο κατασκευαστής θα πρέπει να επιδείξει προς ικανοποίηση της WSF ότι αυτή δεν αφήνει χρωματιστά υπολείμματα στους τοίχους ή το έδαφος του γηπέδου έπειτα από επαφή.
- ε) Το πλαίσιο της ρακέτας θα πρέπει να είναι από χρώμα και/ή υλικό που δεν θα αφήνει σημάδια στους τοίχους ή το γηπέδο έπειτα από πρόσκρουση στο παιχνίδι.
- στ) Οι χορδές θα πρέπει να είναι από έντερο, νάιλον ή παρόμοιο υλικό, αρκεί να μην χρησιμοποιηθεί μέταλλο.
- ζ) Θα πρέπει να επιτρέπονται μόνο δύο στρώσεις χορδών και αυτές θα πρέπει να είναι συνυφασμένες ή συνδεδεμένες εναλλάξ όπου διασταυρώνονται και το σχήμα του πλέγματος θα πρέπει να είναι γενικά ομοιόμορφο και να σχηματίζει ένα μόνο επίπεδο στην κεφαλή της ρακέτας.
- η) Οποιοδήποτε κρίκοι ή spacers ή άλλες συσκευές προσαρμοσμένες σε οποιοδήποτε μέρος της ρακέτας θα πρέπει να χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για να περιορίζουν ή να προλαμβάνουν φθορά και ρήξη ή ταλάντωση και να έχουν το λογικό μέγεθος και τοποθέτηση γι' αυτό το σκοπό. Δεν θα πρέπει να προσαρμόζονται σε οποιοδήποτε μέρος των χορδών μέσα στην περιοχή με την οποία χτυπιέται η μπάλα (προσδιορισμένη ως η περιοχή όπου οι χορδές διασταυρώνονται).
- θ) Δεν θα πρέπει να υπάρχουν περιοχές χωρίς χορδές στην κατασκευή της ρακέτας τέτοιες που να επιτρέπουν το πέρασμα μιας σφαίρας μεγαλύτερης από 50 mm σε διάμετρο.
- ι) Η ολική κατασκευή της ρακέτας, συμπεριλαμβανομένης της κεφαλής, θα πρέπει να είναι συμμετρική γύρω από το κέντρο της ρακέτας σε μια γραμμή χαραγμένη κάθετα διαμέσου της κεφαλής και της λαβής και έπειτα ειδικά κατά πρόσωπο.

- κ) Όλες οι αλλαγές στις προδιαγραφές της ρακέτας θα υπόκεινται σε μια πληροφοριακή περίοδο δύο ετών πριν ισχύσουν.

Η Παγκόσμια Ομοσπονδία Σκουός θα αποφαινεται για το ερώτημα αν οποιαδήποτε ρακέτα ή πρωτότυπο πληροί τις ανωτέρω προδιαγραφές, ή αν κατά άλλο τρόπο θα εγκρίνεται ή θα απορρίπτεται για παιχνίδι και θα εκδίδει οδηγίες για να συμβάλει στην ερμηνεία των παραπάνω.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ ΜΑΤΙΩΝ

Η WSF προτείνει, ότι όλοι οι παίκτες του Σκουός θα πρέπει να φορούν προστατευτικό εξοπλισμό ματιών, κατασκευασμένο σύμφωνα με τα κατάλληλα εθνικά στάνταρ, τοποθετημένο με σωστό τρόπο πάνω από τα μάτια σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αποτελεί ευθύνη του παίκτη να διασφαλίσει ότι η ποιότητα του προϊόντος που φορά είναι ικανοποιητική για τον σκοπό αυτό.

Από τον Οκτώβριο του 2000 έχουν εκδοθεί τα Εθνικά Στάνταρ για την Προστασία των Ματιών στα Αθλήματα Ρακέτας από την Καναδική Ένωση Στάνταρντς, την ASTM των Ηνωμένων Πολιτειών, την Στάνταρντς Αυστραλίας / Νέας Ζηλανδίας και το Βρετανικό Ίδρυμα Στάνταρντς.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7

ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ POINT-A-RALLY

Point-a-Rally (PAR) to 15,

Αντικαθιστά τον Κανονισμό 2 των κυρίων Κανονισμών με:

- 2.1 Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να πετύχει πόντους. Ο server, κερδίζοντας ένα stroke πετυχαίνει έναν πόντο και διατηρεί το σέρβις, ο receiver, κερδίζοντας ένα stroke, πετυχαίνει έναν πόντο και γίνεται server.
- 2.2 Ένας αγώνας θα αποτελείται από 3 νικηφόρα games στα 5, με επιλογή των διοργανωτών του διαγωνισμού.
- 2.3 Όπου το κάθε game παίζεται μέχρι τους 15 πόντους, ο παίκτης που πετυχαίνει 15 πόντους πρώτος, κερδίζει το game, εκτός αν όταν το σκορ φτάσει στο 14-όλα, το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ένας παίκτης κερδίσει δύο πόντους.
- 2.4 Κάθε φορά που το σκορ γίνεται 14 -όλα ο Σημειωτής αναγγέλλει «14- όλα ο παίκτης πρέπει να κερδίσει 2 πόντους».
- 2.5 Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει "Game ball", για να υποδείξει ότι ο παίκτης για να κερδίσει το game σε εξέλιξη, χρειάζεται έναν πόντο, ανεξάρτητα αν είναι ο server ή ο receiver. Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει "Match ball" για να υποδείξει ότι ο παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει τον αγώνα ανεξάρτητα αν είναι ο server ή ο receiver.

Αντικαθιστά τον Κανονισμό 2 των κυρίων Κανονισμών με:

- 2.1 Μόνο ο server μπορεί να πετύχει πόντους. Ο server, κερδίζοντας ένα stroke πετυχαίνει έναν πόντο και διατηρεί το σέρβις, ο receiver, κερδίζοντας ένα stroke, πετυχαίνει έναν πόντο και γίνεται server.
- 2.2 Ένας αγώνας θα αποτελείται από 3 νικηφόρα games στα 5, με επιλογή των διοργανωτών του διαγωνισμού.
- 2.3 Όπου το κάθε game παίζεται μέχρι τους 9 πόντους, ο παίκτης που τους πετυχαίνει πρώτος, κερδίζει το game, εκτός αν το σκορ φτάσει στο 8-όλα, ο receiver επιλέγει αν το παιχνίδι θα συνεχιστεί μέχρι τους 9 (γνωστό σαν «σετ 1») ή στους 10 πόντους

(γνωστό σαν «σετ 2») Ο receiver πρέπει να το ξεκαθαρίσει στον Διαιτητή, στον σημειωτή και στον αντίπαλο, πριν από το σερβίς .

2.4 Ο σημειωτής αναγγέλλει «σετ 1» ή «σετ 2» πριν συνεχιστεί το παιχνίδι. Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει "Game ball", για να υποδείξει ότι ο παίκτης για να κερδίσει το game σε εξέλιξη, χρειάζεται έναν πόντο, αν είναι ο server. Ο Σημειωτής θα αναγγέλλει "Match ball" για να υποδείξει ότι ο παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει τον αγώνα αν είναι ο server.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8.1

ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ

Η Παγκόσμια Ομοσπονδία Σκουός εκτιμά ένα πειραματικό σύστημα διαιτησίας για να προσδιορίσει αν είναι βιώσιμη η εναλλακτική λύση του συστήματος Σημειωτή/Διαιτητή που περιγράφεται στους Κανονισμούς 18, 19 και 20.

Η χρησιμοποίηση 3 Διαιτητών χρησιμοποιήθηκε μέχρι τις αρχές του 2007.

Το σύστημα είναι γνωστό ως το σύστημα των 3 Διαιτητών. **Το Παράρτημα αυτό παρέχει** μια σύντομη περιγραφή του. Οι πλήρεις λεπτομέρειες είναι διαθέσιμες από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Σκουός και τα κράτη μέλη της WSF.

Οποιοσδήποτε διοργανωτής αγωνιστικού Σκουός επιθυμεί να δοκιμάσει το σύστημα αυτό, παρακαλείται να αποκτήσει τις λεπτομέρειες από την WSF και (αν δυνατόν) να αποστείλει μια σύντομη αναφορά στα Κεντρικά Γραφεία της WSF σχετικά με την αποτελεσματικότητα του συστήματος.

Το σύστημα 3 Διαιτητών χρησιμοποιεί έναν κεντρικό και 2 δευτέρους Ο Διαιτητής εκτελεί **όλα τα καθήκοντα του Σημειωτή και του Διαιτητή** όπως στο παραδοσιακό σύστημα διαιτησίας. Ο Διαιτητής Ενστάσεων δεν παίρνει μέρος στον έλεγχο του αγώνα, εκτός αν υπάρξει ένσταση από έναν από τους παίκτες εναντίον μιας απόφασης του Διαιτητή **ή αν ο Διαιτητής Ενστάσεων είναι βέβαιος ότι ο Διαιτητής έκανε λάθος στο να αφήσει το παιχνίδι να συνεχιστεί.**

Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να ασκήσει ένσταση στον Διαιτητή Ενστάσεων εναντίον οποιασδήποτε απόφασης του Διαιτητή. Η απόφαση του Διαιτητή Ενστάσεων είναι οριστική.

Ο Διαιτητής ασχολείται με όλες τις αρχικές ενστάσεις σχετικά με παρεμβολή, παίκτη χτυπημένο από μπάλα και μη-αναγγελία σε σέρβις ή return, όμως οποιαδήποτε ένσταση εναντίον μιας αναγγελίας του Διαιτητή πηγαίνει απευθείας στον Διαιτητή Ενστάσεων, επειδή η απόφαση του Διαιτητή είναι ήδη γνωστή.

Τόσο ο Διαιτητής όσο και ο Διαιτητής Ενστάσεων μπορούν να επικαλεστούν τον Κανονισμό 17 Συμπεριφορά στο Γήπεδο. Οι παίκτες δεν μπορούν να κάνουν ένσταση εναντίον αποφάσεων του Κανονισμού 17.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8.2

ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ

Η Παγκόσμια Ομοσπονδία Σκουός μπορεί από καιρό σε καιρό να ζητήσει από ή να εξουσιοδοτήσει τα μέλη της να διεξάγουν ορισμένα πειράματα σε κανονισμούς.

Οι διοργανωτές των τουρνουά που χρησιμοποιούν πειραματικούς κανονισμούς θα καθορίζουν την ώρα της δήλωσης συμμετοχής τον τρόπο με τον οποίο οποιοσδήποτε κανονισμοί, ορισμοί ή παραρτήματα διαφέρουν από εκείνους της WSF.

