

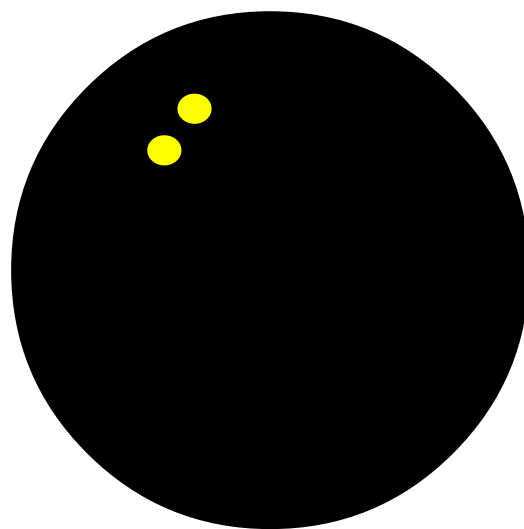
**SQUASH**

**A**

**A**

**N**

**N**



**O**

**T**

# SQUASHIN KAKSINPELIN SÄÄNNÖT 2001

Kaksinpelin säännöt vuodelle 2001 on korjattu vastaamaan nykyisiä tuomitsemiskäytäntöjä ja huomioimaan jäsenliittojen ehdotuksia. Aikaisempien sääntöjen yleistä formaattia on noudatettu. Sääntöjä seuraa joukko liitteitä, jotka sisältävät ohjeet sääntöjen tulkinnalle. Ohjeet on luettava rinnan sääntöjen kanssa.

Korjausten määrän vuoksi yksityiskohtainen luettelo olisi liian pitkä, minkä vuoksi seuraavassa on lueteltu merkittävimmät muutokset. Lukijoita kehoitetaan lukemaan säännöt kokonaisuudessaan.

## MERKITTÄVIMMÄT SÄÄNTÖMUUTOKSET

1. Sääntö 12 - Estäminen:  
12.7.1 Vähäinen estäminen, josta refereen päätös "ei letiä" lisätty. Ohjeeseen G6 lisätty vähäinen estäminen.
2. Sääntö 12 - Estäminen:  
12.8.2 Uusi sanamuoto sallii nykyisen käytännön, jossa vastustajan sijainti estää lyöjän kohtuullisen mailanheilahduksen vaikka vastustaja on kaikin tavoin pyrkinyt väistämään, Refereen on myönnettävä stroke lyöjälle. Ohjeeseen G7 lisätty tätä koskeva ohje.
3. Sääntö 12 - Estäminen:  
12.10 Strokea ei myönnetä kun kyseessä on kohtuuton mailanheilahdus.
4. Sääntö 9 - Pallo osuu vastustajaan ja pelaajan kääntyminen:  
Sääntö kirjoitettu kokonaan uudestaan:  
9.1.2 Uusi sääntö, refereen päätös muuttunut. Jos pelaajan lyömä pallo osuu vastustajaan kääntymisen jälkeen referee myöntää strokeen vastustajalle.  
  
9.2.2 Estäminen kääntymistilanteessa. Lyöjälle voidaan myöntää let jos lyönti estetään kääntymistilanteessa ja stroke jos estäminen on tahallista.  
  
9.2.3 Tarpeeton kääntyminen.
5. Sääntö 10 - Toistuvat yritykset.  
Muotoiltu uudelleen. Uusi 10.3 käsittelee estämistä toistuvassa yrityksessä.
6. Sääntö 13 - Let  
Ensimmäiseen kappaleeseen lisätty refereeelle mahdollisuus tiedustella valituksen syytä.  
  
Uusi sääntö 13.1.3 mahdollistaa strokeen myöntämisen jos häiriö estää voittavan lyönnin.
7. Sääntö 15 - Pelaajien velvollisuudet  
Uusi sääntö, joka määrittelee pelaajien vastuut.
8. Sääntö 3 - Lämmittely  
Vanhat 15.1 ja 15.3 muuttuvat uusiksi säännöiksi 3.1 ja 3.3. Uusi momentti 3.2 käsittelee sääntöjen vastaista lämmittelyä ja 3.4 lämmittelyä tauon aikana. Sääntö 3.1 ei enää mahdollista pelaajien pysymistä samalla puolella "puoliaika"-ilmoituksen jälkeen.
9. Sääntö 16 - Verenvuoto, sairaus, pelikyvyttömyys ja loukkaantuminen  
Sääntö kirjoitettu kokonaan uudestaan.
10. Sääntö 19 - Markerin velvollisuudet  
Uusi sääntö 19.2. Markerin on ilmoitettava pistetilanne viipymättä.
11. Sääntö 20 - Refereen velvollisuudet  
Lisäys sääntöön 20.1 painottaa, että refereen on puhuttava kovalla äänellä.  
Uusi sääntö 20.2.3 - Yleisön käytöksen valvonta - lisätty, aiemmin osana ohjetta G15.
12. Ohjeet  
Ohjeet G4, G5, G6 ja G7 korjattu vastaamaan sääntömuutoksia. Uusi G14 vastaa uutta sääntöä 16a ja korvaa vanhat G2 ja G15.

# SQUASHIN KAKSINPELIN SÄÄNNÖT

## SISÄLTÖ

## SÄÄNNÖT

- 1 Peli
2. Pistelasku
  - 2.1. Pisteet
  - 2.2. Erät ja ottelut
3. Lämmittely
  - 3.1 Ottelun alku
  - 3.2 Tasapuolinen lämmittely
  - 3.3 Lämmittely tauon aikana
  - 3.4 Lämmittely tauon jälkeen
4. Syöttö
  - 4.1 Syötön aloittaja
  - 4.2 Syöttöruutu
  - 4.3 Syöttötapa
  - 4.4 Oikea syöttö
    - 4.4.1 Jalkavirhe
    - 4.4.2 Syöttövirhe
    - 4.4.3 Väärä syöttö
    - 4.4.4 Väärä tai matala syöttö
    - 4.4.5 Ylisyöttö
  - 4.5 Väärä syöttö ja markerin (marker) ilmoitukset
  - 4.6 Pistetilanteen ilmoittaminen
5. Pelin kulku
6. Oikea palautus
  - 6.1 Oikea lyönti
  - 6.2 Pallon on osuttava etuseinään
  - 6.3 Pallo ei mene yli
7. Pelin jatkuvuus
  - 7.1 Pelin keskeytys
  - 7.2 Erätauko ja tauko lämmittelyn jälkeen
  - 7.3 Varusteiden vaihto (G1)
  - 7.4 Refereen (referee) ilmoitukset koskien aikarajoja
  - 7.5 Loukkaantuminen tai sairastuminen
  - 7.6 Pelin viivytys (G2)
  - 7.7 Esineen putoaminen (G3)
    - 7.7.1 Referee keskeyttää pelin
    - 7.7.2 Pelaaja valittaa
    - 7.7.3 Pelaaja pudottaa esineen
    - 7.7.4 Muu kuin pelaaja pudottaa esineen
    - 7.7.5 Voittava lyönti
    - 7.7.6 Pudonnutta esineet ei ole huomattu
  - 7.8 Mailan putoaminen
8. Pallon voittaminen
  - 8.1 Väärä syöttö
  - 8.2 Väärä palautus
  - 8.3 Pallo osuu vastustajaan (G4)
  - 8.4 Referee myöntää pallon (stroke)
9. Pallo osuu vastustajaan ja pelaajan kääntyminen
  - 9.1 Pelaaja lyö palloa - peli keskeytyy (G4)
    - 9.1.1 Stroke lyöjälle paitsi 9.1.2 ja 9.1.3
    - 9.1.2 Kääntyminen - stroke vastustajalle (G4, G5)
    - 9.1.3 Toistuva yritys - let (G5)
    - 9.1.4 Pallo osuu ensin sivu- tai takaseinään - let paitsi 9.1.5
    - 9.1.5 Voittava lyönti - stroke lyöjälle
    - 9.1.6 Väärä palautus - stroke vastustajalle

- 9.2 Kääntyminen
  - 9.2.1 Pelko osua vastustajaan
    - 9.2.1.1 Let
    - 9.2.1.2 Oikea palautus ei mahdollinen, ei letiä
  - 9.2.2 Estäminen kääntymistilanteessa
    - 9.2.2.1 Let jos lyöjä estynyt
    - 9.2.2.2 Stroke jos vastustaja ei kaikin tavoin pyrkinyt väistämään
    - 9.2.2.3 Ei letiä - lyöjä ei olisi kyennyt palauttamaan oikein
  - 9.2.3 Tarpeeton kääntyminen
- 10. Toistuvat yritykset lyödä palloa
  - 10.1 Pallo osuu vastustajaan
    - 10.1.1 Let - oikea palautus mahdollinen
    - 10.1.2 Stroke vastustajalle - oikea palautus ei mahdollinen
  - 10.2 Let jos toistuva yritys osuu vastustajaan
  - 10.3 Estäminen toistuvassa yrityksessä
    - 10.3.1 Let edellyttäen että oikea palautus mahdollinen
    - 10.3.2 Stroke lyöjälle - vastustaja ei kaikin tavoin pyrkinyt väistämään
    - 10.3.3 Ei letiä jos toistuva yritys ei olisi mennyt oikein
- 11. Valitukset
  - 11.1 Syötössä
    - 11.1.1 Syöttäjän valitukset
    - 11.1.2 Markerin ilmoittamatta jättäminen - vastustajan valitukset
      - 11.1.2.1 Oikea syöttö - pallo syöttäjälle
      - 11.1.2.2 Referee epävarma - let
  - 11.2 Pelitilanteessa (ei syötössä)
    - 11.2.1 Pelaajan valitus markerin ilmoituksesta
      - 11.2.1.1 Let paitsi 11.2.1.2 tai 11.2.1.3
      - 11.2.1.2 Pallo lyöjälle jos markerin ilmoitus estää voittavan lyönnin
      - 11.2.1.3 Pallo vastustajalle jos markerin ilmoitus estää vastustajan voittavan lyönnin
    - 11.2.2 Valitus markerin ilmoituksen puuttuessa
      - 11.2.2.1 Palautus oikea - pallo lyöjälle
      - 11.2.2.2 Referee epävarma - let
  - 11.3 Valitus syötön jälkeen syöttöä edeltävästä tapahtumasta
  - 11.4 Useammat valitukset
  - 11.5 Virheilmoitusta seuraava virhe syötössä
  - 11.6 Virheilmoitusta seuraava virhe - refereeen tuomio
- 12. Estäminen
  - 12.1 Pelaajan lyönnin vapaus
  - 12.2 Pelaajan oikeuksien määrittely
    - 12.2.1 Suora kulku palloon (G6)
    - 12.2.2 Vapaa näkyvyys
    - 12.2.3 Lyönnin vapaus (G7)
    - 12.2.4 Vapaus lyödä pallo etuseinään
  - 12.3 Estämisen määrittely
  - 12.4 Kohtuuton lyöntiliike myötävaikuttaa estämiseen
  - 12.5 Pelaajan valitus
    - 12.5.1 Valitustapa "let please" (G8)
    - 12.5.2 Pelaajan valitus ja ajoitus (G9, G10)
  - 12.6 Refereen toiminta
  - 12.7 Ei letiä
    - 12.7.1 Olematon ja merkityksetön estäminen (G6)
    - 12.7.2 Oikea palautus ei mahdollinen tai riittämätön yritys väistää
    - 12.7.3 Pelin jatkaminen estämishetken jälkeen
    - 12.7.4 Itse aiheutettu estäminen
  - 12.8 Stroken myöntäminen
    - 12.8.1 Estäminen, vastustajan riittämätön yritys väistää
    - 12.8.2 Estäminen, vastustajan väistäminen riittävä mutta sijainti estää lyönnin
    - 12.8.3 Estäminen, vastustajan väistäminen riittävä mutta voittava lyönti estetty (G7)
  - 12.8.4 Estäminen, lyöjä varoo lyömästä seuraavaa palautusta
  - 12.9 Let myönnetään
  - 12.10 Strokea ei myönnetä jos lyöntiliike on kohtuuton
  - 12.11 Let tai stroke ilman valitusta
  - 12.12 Säännön 17 soveltaminen estämistapauksissa

- 12.12.1 Fyysinen kosketus (G12)
- 12.12.2 Vaarallinen kohtuuton lyöntiliike

- 13. Let
  - 13.1 Referee voi myöntää letin
    - 13.1.1 Pallo osuu kentällä olevaan esineeseen
    - 13.1.2 Lönnistä pidättäytyminen - pelko osua vastustajaan
    - 13.1.3 Häiritsevä tekijä
    - 13.1.4 Kentän olosuhteet muuttuvat
  - 13.2 Refereen on myönnettävä let
    - 13.2.1 Syötönvastaaja ei ole valmis
    - 13.2.2 Pallo rikkoontuu pelissä
    - 13.2.3 Referee on epävarma tilanteesta
    - 13.2.4 Oikea palautus takertuu kenttään
  - 13.3 Refereen ehdot letin myöntämiselle
  - 13.4 Ehdot letin myöntämiselle vaikka lyöjä yrittää lyödä
  - 13.5 Valitusvaatimukset
    - 13.5.1 Pelaajan valitus tarpeellinen
    - 13.5.2 Pelaajan valitus tai refereen puuttuminen tapahtumiin
- 14. Pallo
  - 14.1 Pallon vaihtaminen
  - 14.2 Pallon rikkoontuminen
  - 14.3 Pallon rikkoontumista ei huomata
    - 14.3.1 Vastaanottaja valittaa (G13)
  - 14.4 Valitus ottelun viimeisestä pallosta
  - 14.5 Pelaaja lopettaa pelaamisen valittaakseen
  - 14.6 Pallo pysyy kentällä
  - 14.7 Lämmittely pallon vaihdon jälkeen
- 15. Pelaajien velvollisuudet
  - 15.1 Huomioida säännöt ja pelin henki
  - 15.2 Valmiina aloittamaan peli
  - 15.3 Ei lupaa sijoittaa esineitä kentälle
  - 15.4 Ei lupaa poistua kentältä
  - 15.5 Ei lupaa vaatia toimitsijoiden vaihtoa
  - 15.6 Tahallinen häirintä ei sallittu
  - 15.7 Pelaajan valitustapa
  - 15.8 Pelaajien mukautuminen määräyksiin
- 16. Verenvuoto, sairaus, pelikyvyttömyys ja loukkaantuminen (G14)
  - 16.1 Verenvuoto
    - 16.1.1 Verenvuodon toistuminen
  - 16.2 Sairaus- tai pelikyvyttömyystapauksen vaihtoehdot
    - 16.2.1 Pelin jatkaminen
    - 16.2.2 Erän luovuttaminen
    - 16.2.3 Ottelun luovuttaminen
  - 16.3 Loukkaantuminen
    - 16.3.1 Refereen toiminta
      - 16.3.1.1 Itseaiheutettu
      - 16.3.1.2 Vastustajan myötävaikutus
      - 16.3.1.3 Vastustajan aiheuttama
    - 16.3.2 Loukkaantumiseen liittyvään verenvuotoon sovelletaan sääntöä 16.1
    - 16.3.3 Ratkaisut loukkaantumistilanteissa ilman verenvuotoa
      - 16.3.3.1 Itseaiheutettu
      - 16.3.3.2 Vastustajan myötävaikutus
      - 16.3.3.3 Vastustajan aiheuttama
  - 16.4 Loukkaantunut pelaaja jatkaa ennen myönnetyn ajan umpeutumista
  - 16.5 Referee kieltäytyy hyväksymästä loukkaantumisen
  - 16.6 Pelaaja luovuttaa erän
- 17. Käytös kentällä
  - 17.1 Refereen toiminta
  - 17.2 Rikkomukset (G15)
  - 17.3 Refereen noudattamat rangaistukset (G16)
    - 17.3.1 Käytösvaroitus - let
    - 17.3.2 Käytös-stroke

- 17.3.3 Käytös-stroke pallojen välissä
- 17.3.4 Käytöserä

- 18. Ottelun valvonta
  - 18.1 Toimitsijoiden määrä (G17)
  - 18.2 Toimitsijoiden sijainti
- 19. Markerin velvollisuudet
  - 19.1 Virheiden ilmoittaminen
  - 19.2 Pistetilanteen ilmoittaminen viivytyksettä
  - 19.3 Pallo keskeytyy markerin ilmoitukseen
  - 19.4 Marker estynyt näkemästä
  - 19.5 Peli keskeytyy ilman markerin ilmoitusta
  - 19.6 Pitää pöytäkirjaa
- 20. Refereen velvollisuudet
  - 20.1 Ratkaisee valitukset ilmoittaa päätöksensä
  - 20.2 Refereen vastuulla
    - 20.2.1 Pelaajien valitukset
    - 20.2.2 Sääntöjen oikea noudattaminen
    - 20.2.3 Yleisön käytöksen valvonta
  - 20.3 Puuttuminen pistetilanteen ilmoittamiseen
  - 20.4 Puuttuminen virheiden ilmoittamiseen
  - 20.5 Vastaa säännöissä mainittujen määräaikojen noudattamisesta
  - 20.6 Pitää pöytäkirjaa
  - 20.7 Vastaa kenttäolosuhteista
  - 20.8 Myöntää ottelu pelaajalle jonka vastustaja ei ole paikalla

## LIITTEET

### Liite 1 Sääntötulkintojen viralliset ohjeet

#### Johdanto

- G1 Varusteiden vaihtaminen
- G2 Viivyttely
- G3 Pudonnut esine
- G4 Pallo osuu pelaajaan sisältäen kääntymisen ja toistuvan yrityksen
- G5 Estäminen kääntymistilanteessa ja toistuvassa yrityksessä
- G6 Riittävä väistäminen ja merkityksetön estäminen
- G7 Lyönnin estäminen ja kohtuullinen pelko osua vastustajaan
- G8 Valitustapa
- G9 Valitusten ajoitus
- G10 Ennenaikainen valitus
- G11 Itse aiheutettu estäminen
- G12 Merkittävä tai tahallinen fyysinen kosketus
- G13 Pallon rikkoutuminen
- G14 Verenvuoto, sairaus, pelikyvyttömyys tai loukkaantuminen
- G15 Peliohjeiden antaminen
- G16 Käyttäytymisrangaistusten vaihtoehdot
- G17 Yksin tuomitseminen
- G18 Ohjeet markerille
- G19 Ohjeet refereeelle

### Liite 2 Määritelmät

### Liite 3 Ilmoitusten sanamuodot

- Liite 3.1 Markerin ilmoitukset
- Liite 3.2 Refereen ilmoitukset

### Liite 4 Ratkaisumallit

- Liite 4.1 Refereen ratkaisumalli sääntöä 12 koskien
- Liite 4.2 Refereen päätökset sääntöä 16 koskien

### Liite 5 Kentän ja varusteiden mitat

- Liite 5.1 Kentän mitat
- Liite 5.2 Pallon ominaisuudet
- Liite 5.3 Mailan mitat

### Liite 6 Silmäsuojat

### Liite 7 Piste-ja-pallo pistelasku

### Liite 8 Kokeilut

- Liite 8.1 Tuomitsemiskokeilut
- Liite 8.2 Kokeilusäännöt

## 1. PELI

Squash-pelin kaksinpeliä pelataan kahden määräysten mukaista mailaa käyttävän pelaajan kesken määräysten mukaisella pallolla ja WSF:n määräysten mukaisella kentällä (Liite 5).

## 2. PISTELASKU

- 2.1 Ainoastaan syöttäjä voi voittaa pisteitä. Voittaessaan pallon syöttäjä voittaa pisteen; voittaessaan pallon syötönvastaajasta tulee syöttäjä.
- 2.2 Ottelu ratkaistaan kilpailun järjestäjän päätöksellä paras kolmesta tai viidestä erästä. Pelaaja joka voittaa 9 pistettä, voittaa erän paitsi siinä tapauksessa, kun tilanteeksi ensimmäisen kerran tulee tasan 8, syötönvastaajan on valittava ennen seuraavaa syöttöä, jatketaanko erää 9 pisteeseen (pelataan 9:ään [Set one]) vai 10 pisteeseen (pelataan 10:een [set two]). Viimeksimainitussa tilanteessa pelaaja, joka ensiksi voittaa kaksi pistettä lisää, voittaa erän. Syötönvastaajan pitää kummassakin tapauksessa selvästi ilmoittaa valintansa markerille, refereeelle ja vastustajalle.

Ennen pelin jatkumista markerin on tilanteen mukaan ilmoitettava joko "pelataan 9:ään" tai "pelataan 10:een".

Markerin on ilmoitettava "eräpallo" (Game ball) tilanteessa, jossa syöttäjä tarvitsee yhden pisteen voittaakseen käynnissä olevan erän tai "ottelupallo" (Match ball) tilanteessa, jossa syöttäjä tarvitsee yhden pisteen voittaakseen ottelun.

## 3. LÄMMITTELY

- 3.1 Välittömästi ennen ottelun alkua pelaajien on annettava lämmitellä yhdessä ottelukentällä 5 minuutin ajan. Kun lämmittelystä on kulunut 2 1/2 minuuttia, refereeen on ilmoitettava "puoliaika" ("Half time") ja pelaajien on vaihdettava puolia, elleivät he jo aiemmin ole sitä tehneet. Refereen on myös ilmoitettava lämmittelyn päättymisestä ilmoittamalla "aika" ("Time").
- 3.2 Lämmittelyssä kummallakin pelaajalla on oltava yhtäläiset mahdollisuudet lyödä palloa. Pelaaja, joka lyö itselleen kohtuuttoman kauan lämmittelee sääntöjen vastaisesti. Refereen on päätettävä milloin lämmitely on sääntöjen vastainen ja sovellettava sääntöä 17.
- 3.3 Kumpi hyvänsä pelaajista saa lämmitellä palloa minkä hyvänsä tauon aikana.
- 3.4 Pelaajat voivat lämmitellä pallon pelikuntoon minkä hyvänsä tauon jälkeen refereeen harkinnan mukaisesti.

## 4. SYÖTTÖ

- 4.1. Peli alkaa syötöllä ja oikeus ensimmäiseen syöttövuoroon ratkaistaan mailanpyöriyksellä. Tämän jälkeen syöttäjä syöttää, kunnes häviää pallon, jolloin syöttövuoro siirtyy vastustajalle ja näin jatketaan koko ottelun ajan. Toisen ja jokaisen seuraavan erän alussa edellisen erän voittaja syöttää ensin.
- 4.2. Jokaisen erän ja syöttövuoron alussa syöttäjän on valittava syöttöruutu, minkä jälkeen hänen on syötettävä vuorotellen kummastakin syöttöruudusta niin kauan, kun hän jatkaa syöttäjänä. Jos pallo kuitenkin päättyy let'iin, on hänen syötettävä uudestaan samasta ruudusta. Jos syöttäjä aikoo syöttää väärästä ruudusta tai jompikumpi pelaajista ei ole varma oikeasta ruudusta, markerin tulee osoittaa syöttäjälle oikea ruutu. Jos marker osoittaa väärän ruudun tai asia on epäselvä, on refereeen päätettävä oikea ruutu.
- 4.3. Syötössä pallo on ennen lyöntiä heitettävä tai pudotettava ilmaan. Jos pelaaja heittää tai pudottaa pallon ilmaan, mutta ei yritä lyödä sitä, pallon saa heittää tai pudottaa uudelleen.
- 4.4. Syöttö on oikea jos kaikki sääntöjen 4.4.1 - 4.4.5 ehdot täyttyvät:
- 4.4.1 lyöntihetkellä osa syöttäjän toisesta jalasta koskettaa lattiaa syöttöruudun sisällä ilman että osakaan tästä jalasta koskettaa syöttöruudun rajaa (osa jalasta voi olla tämän rajan yläpuolella kunhan se ei kosketa rajaa);
- 4.4.2 heitettyään tai pudotettuaan pallon ilmaan syöttäjä lyö pallon oikein ensimmäisellä tai toistuvalla yrityksellä ennen kuin pallo putoaa lattiaan, koskettaa seinää tai jotakin syöttäjän varusteista;
- 4.4.3 syöttäjä lyö pallon etuseinään syöttö- ja ylärajan väliin;
- 4.4.4 mikäli syötönvastaaja ei lyö palloa suoraan ilmasta, pallon ensimmäinen kosketus lattiaan tapahtuu syöttäjän ruutua vastapäätä olevaan kenttäneljännekseen koskettamatta lyhyt- tai keskikenttärajaa;
- 4.4.5 syöttäjä ei lyö palloa ulos.

4.5 Syöttö, joka ei täytä sääntöjen 4.4.1 - 4.4.5 ehtoja ei ole oikea ja markerin on tehtävä tilanteen mukainen ilmoitus.

Ilmoitukset ovat:

"jalkavirhe" (foot-fault) - sääntö 4.4.1

"väärin" (not up) - sääntö 4.4.2

"väärin" (fault) - sääntö 4.4.3 jos pallo osuu ensin sivuseinään tai etuseinän syöttörajaan tai sen alle mutta alarajan yläpuolelle

"väärin" (down) - sääntö 4.4.3 jos pallo osuu alarajaan, sen alle tai lattiaan

"väärin" (fault) - sääntö 4.4.4

"ulkona" (out) - sääntö 4.4.5

Syöttö, jossa pallon katsotaan osuneen etu- ja sivuseinään yhtäaikaaisesti, ei ole oikea ja tuomio on "väärin" (fault).

4.6. Syöttäjä ei saa syöttää, ennen kuin marker on ilmoittanut pistetilanteen. Markerin on ilmoitettava pistetilanne ilman viivytystä. Jos syöttäjä syöttää tai yrittää syöttää ennen pistetilanteen ilmoittamista, referee tulee keskeyttää peli ja vaatia syöttäjää odottamaan, kunnes pistetilanne on ilmoitettu.

## 5. PELIN KULKU

Oikean syötön jälkeen pelaajat palauttavat pallon vuorotellen, kunnes toinen pelaajista epäonnistuu palautuksessaan tai pallo ei sääntöjen mukaan enää ole pelissä, pelaaja valittaa tai marker tai referee keskeyttää pelin.

## 6. OIKEA PALAUTUS

Palautus on oikea jos sääntöjen 6.1 - 6.4 ehdot täyttyvät.

6.1 Lyöjä palauttaa pallon oikein ennen kuin se on koskettanut lattiaa kaksi kertaa.

6.2 Pallo osuu etuseinään alarajan yläpuolelle joko suoraan tai sivuseinän/sivuseinien ja/ tai takaseinän kautta, koskettamatta sitä ennen lattiaa tai mitään osaa lyöjän kehosta tai vaatteista tai vastustajan mailaa, kehoa tai vaatteita.

6.3 Pallo ei mene ulos.

## 7. PELIN JATKUVUUS

Ensimmäisen syötön jälkeen pelin on jatkuttava keskeytyksestä niin kauan kuin mahdollista huomioiden että:

7.1 Referee voi keskeyttää pelin milloin hyvänsä, jos valaistus tai jokin muu, pelaajista tai toimitsijoista riippumaton seikka sitä vaatii, refereeen määräämäksi ajaksi. Peliä jatketaan siitä pistetilanteesta, jossa peli keskeytettiin. Mikäli jokin toinen kenttä voidaan ottaa käyttöön alunperin käytetyn kentän ollessa edelleen pelikelvoton, referee voi siirtää ottelun tälle kentälle.

7.2 Lämmittelyn ja ensimmäisen erän sekä kaikkien erien välissä pelaajille annetaan 90 sekunnin tauko. Pelaajat saavat poistua kentältä erätauojen aikana mutta heidän tulee olla valmiit jatkamaan peliä ennen 90 sekunnin tauon päättymistä. Pelaajien keskenäisellä sopimuksella peli voi jatkua ennen 90 sekunnin tauon päättymistä.

(G1) 7.3 Jos pelaaja saa refereeelta luvan varusteiden vaihtoon hän saa poistua kentältä suorittaakseen vaihdon mahdollisimman pikaisesti, korkeintaan 90 sekunnin kuluessa.

7.4 Kun viisitoista sekuntia sallitusta 90 sekunnin tauosta on jäljellä, refereeen on ilmoitettava "viisitoista sekuntia" huomauttaakseen pelaajille, että heidän tulee valmistautua jatkamaan peliä.

Tauon lopussa refereeen on ilmoitettava "aika".

Pelaajien velvollisuutena on olla riittävän lähellä kuullakseen ilmoitukset "viisitoista sekuntia" ja "aika".

Mikäli toinen tai molemmat pelaajat eivät ole valmiina jatkamaan peliä kun "aika" on ilmoitettu, refereeen on sovellettava säännön 17 määräyksiä.

7.5 Jos pelaaja on loukkaantunut, sairas tai pelikyvytön on refereeen sovellettava sääntöä 16.

(G2) 7.6 Päättäessään, että pelaaja on viivytännyt peliä kohtuuttomasti, on refereeen sovellettava säännön 17 määräyksiä.

(G3) 7.7 Esineen, muun kuin pelaajan mailan, pudotessa lattialle pallon ollessa pelissä, ovat määräykset seuraavat:

7.7.1 Refereeen on keskeytettävä peli välittömästi huomattuaan pudonneen esineen;

7.7.2 Pelaaja voi lopettaa pelaamisen ja pyytää letiä huomattuaan pudonneen esineen;

7.7.3 Mikäli esine putoaa pelaajalta, tämä pelaaja häviää pallon, paitsi säännön

7.7.5 mukaisesti tai jos putoaminen johtuu törmäyksestä vastustajaan.

Jälkimmäisessä tapauksessa refereeen on myönnettävä letiä paitsi jos samassa tilanteessa estämisestä on pyydetty letiä, jolloin refereeen on sovellettava säännön 12. määräyksiä;

- 7.7.4 Jos esine putoaa muualta kuin pelaajalta on refereeen myönnettävä let  
ellei tilanteeseen sovelleta sääntöä 7.7.5;
- 7.7.5 Mikäli pelaaja on jo lyönyt voittavan lyönnin esineen pudotessa hän voittaa  
pallon;
- 7.7.6 Jos pudonnutta esinettä ei huomata ennen pallon päättymistä jää pallon  
lopputuloks voimaan.
- (G3) 7.8 Jos pelaaja pudottaa mailansa refereeen on annettava pelin jatkoa ellei estämistä  
tapahtunut (sääntö 20), pallo osunut mailaan (sääntö 13.1.1), häirintää tapahtunut  
(sääntö 13.1.3) tai referee soveltaa käytös rangaistusta (sääntö 17).

## 8. PALLON VOITTAMINEN

Pelaaja voittaa pallon jos:

- 8.1 vastustaja ei onnistu syöttämään palloa oikein (sääntö 4.4);
- 8.2 vastustaja ei onnistu palauttamaan palloa oikein (sääntö 6), paitsi jos referee myöntää  
letin tai strokeen vastustajalle;
- (G4) 8.3 pallo osuu vastustajaan (mukaanlukien varusteet ja vaatetus) ilman että estämistä  
tapahtuu kun vastustaja ei ole lyöntivuorossa, paitsi milloin säännöt 9 ja 10 toisin  
määräävät. Jos estämistä tapahtuu sovelletaan säännön 12 määräyksiä. Referee  
ratkaisee tilanteen kaikissa tapauksissa;
- 8.4 referee myöntää strokeen pelaajalle sääntöjen mukaisesti

## 9. PALLO OSUU VASTUSTAJAAN JA KÄÄNTYMINEN

- (G4) 9.1 Peli keskeytyy jos pelaajan lyömä pallo, ennen etuseinään osumista, osuu  
vastustajaan (mukaanlukien varusteet ja vaatetus). Refereen on huomioitava säännön  
17 mahdolliset rikkomukset ja lisäksi arvioitava pallon lentorata ja:
- 9.1.1 myönnettävä stroke lyöjälle jos palautus olisi ollut oikea ja pallo olisi osunut  
etuseinään koskettamatta sitä ennen mitään muuta seinää, paitsi säännön  
9.1.2 tai 9.1.3 mukaisesti;
- (G4&G5) 9.1.2 myönnettävä stroke vastustajalle jos lyöjä on kääntynyt, paitsi jos vastustaja  
on tarkoituksellisesti siirtynyt estämään palautuksen, missä tapauksessa  
referee on myönnettävä stroke lyöjälle;
- (G5) 9.1.3 myönnettävä let jos lyöjä palauttaa toistuvan yrityksen, edellyttäen että sääntö  
9.1.2 ei päde.
- 9.1.4 myönnettävä let jos pallo joko oli tai olisi osunut mihin tahansa muuhun  
seinään ennen etuseinää ja palautus olisi ollut oikea, paitsi säännön 9.1.5  
mukaisesti;
- 9.1.5 myönnettävä stroke lyöjälle jos hän päättää, että palautus olisi ollut voittava;
- 9.1.6 myönnettävä stroke vastustajalle, jos palautus ei olisi ollut oikea.
- (G5) 9.2 Jos lyöjä kääntyy:
- 9.2.1 pelätessään osuvansa vastustajaan pallolla lyöjä voi, ennen lyöntiä, lopettaa  
ja pyytää letiä.
- 9.2.1.1 Refereen on myönnettävä let jos hänen mielestään oli olemassa  
kohtuullinen pelko osua vastustajaan ja lyöjä olisi pystynyt  
palauttamaan pallon oikein paitsi säännön 9.2.3 mukaisesti
- tai
- 9.2.1.2 Referee ei voi myöntää letiä jos hänen mielestään lyöjä ei olisi  
pystynyt palauttamaan palloa oikein.
- 9.2.2 Lyöjä voi estämisen vuoksi lopettaa pelaamisen ja pyytää letiä:
- 9.2.2.1 refereeen on myönnettävä let jos lyöjä hänen mielestään ei pysty  
saattamaan loppuun lyöntiyritystä vastustajan estämisestä johtuen
- tai
- 9.2.2.2 refereeen on myönnettävä stroke lyöjälle jos vastustaja hänen  
mielestään ei kaikin tavoin pyrkinyt välttämään estämistä tai
- 9.2.2.3 referee ei voi myöntää letiä jos lyöjä hänen mielestään ei olisi  
pystynyt palauttamaan palloa oikein huolimatta estämisestä.
- 9.2.3 Referee ei voi myöntää letiä jos kääntyminen hänen mielestään oli tarkoitettu  
letpyynnön mahdollistamiseksi mieluummin kuin yritykseksi palauttaa pallo.

## 10. TOISTUVAT YRITYKSET OSUA PALLOON

Jos pelaaja yrittää lyödä, mutta ei osu palloon, hän saa yrittää uudestaan.

- 10.1 Jos pallo ohilyönnin jälkeen osuu vastustajaan (mukaanlukien varusteet ja vaatetus)  
refereen on:
- 10.1.1 myönnettävä let jos lyöjä hänen mielestään olisi muuten pystynyt  
palauttamaan pallon oikein, tai

- 10.1.2 myönnettävä stroke vastustajalle jos lyöjä hänen mielestään ei olisi pystynyt palauttamaan palloa oikein.
- 10.2 Refereen on myönnettävä let jos uusi yritys onnistuu, mutta pallo ei mene etuseinään sen takia, että se osuu vastustajaan (mukaanlukien varusteet ja vaatetus).
- 10.3 Lyöjä voi lopettaa pelaamisen ja pyytää letiä kun toistuva yritys estetään:
- 10.3.1 refereen on myönnettävä let jos lyöjä ei pysty saattamaan loppuun toistuvaa yritystä edellyttäen, että oikea palautus olisi mahdollinen, tai
- 10.3.2 refereen on myönnettävä stroke lyöjälle jos vastustaja hänen mielestään ei kaikin tavoin pyrkinyt välttämään estämistä toistuvassa yrityksessä, tai
- 10.3.3 refereen ei tule myöntää letiä jos toistuva yritys hänen mielestään ei olisi johtanut oikeaan palautukseen.

## 11. APPEALS (VALITUKSET)

Pallon hävinnyt pelaaja voi valittaa jokaisesta kyseiseen palloon vaikuttaneesta markerin päätöksestä.

Pelaajan on esitettävä valituksensa säännön 11 mukaan sanoin "appeal please". Peli keskeytyy pelaajan valitukseen. Jos referee on epävarma valituksen syystä hän voi pyytää pelaajalta selityksen. Jos referee hylkää valituksen säännön 11 mukaan jää markerin päätös voimaan. Jos referee on epävarma on hänen myönnettävä let, paitsi sääntöjen 11.2.1, 11.5 tai 11.6 mukaisesti. Valituksia ja refereeen puutumista peliin tietyissä tilanteissa käsitellään seuraavassa (kts. myös sääntö 20.4)

- 11.1 Syöttöä koskevat valitukset.
- 11.1.1 Jos marker ilmoittaa "väärin", "jalkavirhe", ("not up") tai "ulkona" syötössä, syöttäjä saa valittaa. Jos referee hyväksyy valituksen on hänen myönnettävä let.
- 11.1.2 Jos marker hyväksyy syötön voi syötönvastaaja valittaa joko heti tai pallon päätyttyä. Jos referee on varma, että syöttö ei ollut oikea on hänen odottamatta valitusta keskeytettävä peli ja myönnettävä stroke syötönvastaajalle. Valituksen jälkeen refereeen on:
- 11.1.2.1 myönnettävä stroke syöttäjälle jos hän on varma, että syöttö oli oikea;
- 11.1.2.2 myönnettävä let jos hän on epävarma.
- 11.2 Muuta kuin syöttöä koskevat valitukset.
- 11.2.1 Pelaaja voi valittaa jos marker ilmoittaa hänen palautuksensa vääräksi. Hyväksyessään valituksen tai ollessaan epävarma markerin ilmoituksen oikeellisuudesta refereeen on:
- 11.2.1.1 myönnettävä let, paitsi säännön 11.2.1.2 tai 11.2.1.3 mukaan;
- 11.2.1.2 myönnettävä stroke pelaajalle jos markerin ilmoitus keskeytti pelaajan voittavan palautuksen;
- 11.2.1.3 myönnettävä stroke vastustajalle jos markerin ilmoitus keskeytti tai esti vastustajan voittavan palautuksen.
- 11.2.2 Jos marker ei ilmoita pelaajan palautusta vääräksi voi vastustaja valittaa joko heti tai pallon päätyttyä. Jos referee on varma, että palautus ei ollut oikea on hänen odottamatta valitusta keskeytettävä peli ja myönnettävä stroke vastustajalle. Valituksen jälkeen refereeen on:
- 11.2.2.1 myönnettävä stroke pelaajalle jos hän on varma, että palautus oli oikea;
- 11.2.2.2 myönnettävä let jos hän on epävarma.
- 11.3 Mitään valitusta ei saa tehdä mistään, mikä on tapahtunut ennen viimeisintä syöttöä, paitsi säännön 14.3 mukaan.
- 11.4 Kun pallon hävinnyt pelaaja tekee enemmän kuin yhden valituksen samaa palloa koskien on refereeen käsiteltävä jokainen valitus.
- 11.5 Jos pelaaja valittaa markerin syöttöä koskevasta virheilmoituksesta (esim. jalkavirhe) ja tämä syöttö sen jälkeen menee "ulos" on refereeen huomioitava ainoastaan tämä myöhempi tapaus
- 11.6. Jos pelaaja valittaa markerin palautusta koskevasta virheilmoituksesta (esim. not up) ja tämä palautus sen jälkeen menee "ulos" on refereeen huomioitava ainoastaan tämä myöhempi tapaus.

## 12. ESTÄMINEN

- 12.1. Lyöntivuorossa olevalla pelaajalla on oikeus, vastustajan estämättä, vapaasti pelata palloa.
- 12.2 Välttääkseen estämisen on vastustajan kaikin tavoin suotava vastustajalleen:
- (G6) 12.2.1 esteetön suora kulku palloon kohtuullisen saaton jälkeen;

- (G7) 12.2.2 vapaus nähdä pallo sen palautuessa etuseinästä;  
 12.2.3 vapaus lyödä palloa kohtuullisella heilahduksella;  
 12.2.4 vapaus lyödä pallo suoraan etuseinään.
- 12.3 Estämistä tapahtuu jos vastustaja ei täytä säännön 12.2. vaatimuksia, huolimatta siitä pyrkikö hän kaikin tavoin täyttämään nämä vaatimukset
- 12.4 Pelaajan kohtuuton heilahdus voi aiheuttaa estämistilanteen kun vastustaja siirtyy lyöntivuoroon.
- 12.5 Estämisen kohteeksi joutuva pelaaja voi joko jatkaa pelaamista tai keskeyttää ja pyytää letiä.
- (G8) 12.5.1 Letiä tai strokea haluavan pelaajan on pyydettävä sitä "ket please"-sanoin.  
 (G9, G10) 12.5.2 Letiä voi pyytää vain lyöntivuorossa oleva pelaaja. Pelaajan on pyydettävä letiä joko heti estämisen tapahtuessa tai, kun selvästi ei jatka pelaamista, viipymättä.
- 12.6 Refereen on tehtävä päätös let pyyntöön ja hänen on ilmoitettava päätöksensä sanoin "ei letiä", "Stroke (pelaajan tai joukkueen nimi)" tai "Kyllä let" (katso kaavio liitteessä 4.1.) Referee tekee yksin päätökset ja ne ovat lopulliset. Jos referee on epävarma letpyynnön syystä hän voi pyytää pelaajalta selitystä.
- 12.7 Refereen ei tule myöntää letiä ja pelaaja häviää pallon jos:
- (G6) 12.7.1 referee päättää, että estämistä ei tapahtunut tai estäminen oli niin vähäistä ettei pelaajan vapaata näkyvyyttä eikä vapautta päästä pallon vaikeutettu;
- (G6) 12.7.2 referee päättää, että estämistä tapahtui mutta pelaaja ei olisi pystynyt palauttamaan palloa oikein tai pelaaja ei ole kaikin tavoin pyrkinyt pääsemään palloon ja pelaamaan palloa;
- 12.7.3 referee päättää, että pelaaja on ohittanut estämiskohdan ja jatkanut pelaamista;
- (G11) 12.7.4 referee päättää, että pelaaja aiheutti itse estämistilanteen liikkeessaan palloon.
- 12.8 Refereen on myönnettävä stroke pelaajalle jos:
- 12.8.1 estämistä, jota vastustaja ei kaikin tavoin pyrkinyt välttämään, tapahtui ja pelaaja olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein;
- (G7) 12.8.2 estämistä, jota vastustaja kaikin tavoin pyrki välttämään, tapahtui mutta vastustajan sijainti esti pelaajan kohtuullisen heilahduksen ja pelaaja olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein;
- (G7) 12.8.3 estämistä, jota vastustaja kaikin tavoin pyrki välttämään, tapahtui mutta pelaaja olisi pystynyt lyömään voittavan lyönnin;
- 12.8.4 pelaaja jätti lyömättä pallon, joka lyötynä olisi selvästi osunut vastustajaan matkalla suoraan etuseinään, tai sivuseinään jos lyönti olisi ollut voittava (poikkeuksena kääntyminen tai toistuva yritys).
- 12.9 Refereen on myönnettävä let jos vastustaja kaikin tavoin pyrki välttämään estämisen ja lyöjä olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein.
- 12.10 Refereen ei tule myöntää strokea pelaajalle joka aiheuttaa estämistilanteen kohtuuttomalla heilahduksella.
- 12.11 Referee voi myöntää letin säännön 12.9 tai stroken säännön 12.8 mukaan ilman valitusta, tarvittaessa keskeyttäen pelin.
- 12.12 Referee voi myös soveltaa sääntöä 17 estämisen tapahtuessa. Refereen on keskeytettävä peli ellei jo keskeytynyt, ja tuomittava soveltuva rangaistus jos:
- (G12) 12.12.1 pelaaja syyllistyy merkittävään tai tahalliseen fyysiseen kosketukseen  
 12.12.2 pelaaja vaarantaa vastustajansa kohtuuttomalla heilahduksella

### 13. LET

Muiden sääntöjen mukaisesti myönnettyjen letien lisäksi refereeen on tai hän voi myöntää letin myös tietyissä muissa tapauksissa. Pelaajan on pyydettävä letiä sanoin "let please". Jos referee on epävarma pyynnön syystä hän voi pyytää pelaajalta selityksen.

- 13.1 Referee voi myöntää letin jos:
- (G7) 13.1.1 pelissä oleva pallo osuu kentällä olevaan esineeseen (kts. 15.3);  
 13.1.2 pelaaja jättää lyömättä pallon mihin hyvänsä seinään, mukaanlukien takaseinä, peläten perustellusti vahingoittavansa vastustajaa;  
 13.1.3 referee päättää, että tapahtuma kentällä tai sen ulkopuolella häiritsi pelaajaa. Häirinnästä valittavan pelaajan on lopetettava pelaaminen heti häirinnän tapahtuessa. Huolimatta yllä olevasta referee voi myöntää stroken häiritylle pelaajalle jos hän häirinnättä olisi pystynyt lyömään voittavan lyönnin;
- 13.1.4 referee päättää, että muutos kenttäolosuhteissa vaikutti pallon lopputulokseen.
- 13.2 Refereen on myönnettävä let jos:

- 13.2.1 syötönvastaaja ei ole valmis eikä yritä palauttaa syöttöä;
- 13.2.2 pallo rikkoutuu pelin aikana;
- 13.2.3 referee ei pysty tekemään päätöstä valituksesta;
- 13.2.4 pelaajan lyö muuten oikean palautuksen ja pallo joko takertuu kenttään pelialueen johonkin osaan estäen sitä osumasta lattiaan useammin kuin kerran tai pallo menee ulos ensimmäisestä pompusta.
- 13.3 Jos lyöjä pyytää letiä sääntöjen 13.1.1 tai 13.1.4 mukaisesti refereeen on myönnettävä let vain jos pelaaja pystyy palauttamaan pallon oikein. Vastustajan pyytäessä letiä sääntöjen 13.1.1, 13.1.3 ja 13.1.4 mukaisesti tämä ei ole edellytys.
- 13.4 Jos lyöjä yrittää lyödä palloa referee voi silti myöntää letin sääntöjen 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 ja 13.2.2 mukaisesti.
- 13.5 Säännön 13 mukaiset valitusta koskevat vaatimukset ovat seuraavat:
  - 13.5.1 pelaajan valitus on välttämätön, jotta referee voi myöntää letin sääntöjen 13.1.2 (vain lyöjä), 13.1.3, 13.2.1 (vain vastustaja) ja 13.2.3 mukaisesti;
  - 13.5.2 pelaajan valitus tai refereeen väliintulo ilman valitusta soveltuvat sääntöihin 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 ja 13.2.4.

#### 14. PALLO

- 14.1 Aina kun pallo ei ole pelissä, kumpi hyvänsä pelaajista tai referee voi tarkastaa pallon. Referee voi vaihtaa pallon molempien pelaajien sopimuksesta tai toisen pelaajan pyynnöstä.
- 14.2 Jos pallo menee rikki pelin aikana refereeen on, todettuaan sen rikkoutuneen, vaihdettava se välittömästi toiseen palloon.
- 14.3 Jos pallo on menee rikki pelin aikana, mutta sitä ei ole huomata on refereeen myönnettävä let siitä pallosta, jonka aikana pallo on meni rikki, jos syöttäjä valittaa ennen seuraavaa syöttöä, tai jos syötönvastaaja valittaa ennen kuin hän on yrittänyt palauttaa syötön.
  - (G13) 14.3.1 Jos syötönvastaaja valittaa ennen kuin hän yrittää palauttaa syötön ja refereeen mielestä pallo meni rikki syötön aikana, on hänen myönnettävä let siitä pallosta, mutta jos hän on epävarma, on let myönnettävä edellisestä pallosta.
- 14.4 Säännön 14.3. määräykset eivät koske erän viimeistä palloa. Valitus on silloin tehtävä välittömästi pallon päätyttyä.
- 14.5 Jos pelaaja lopettaa pelaamisen kesken pallon valittaakseen, että pallo on rikki, mutta pallo todetaankin ehjäksi, häviää tämä pelaaja pallon.
- 14.6 Pallon on oltava kentällä kaiken aikaa, ellei referee anna lupaa sen poistamiseen.
- 14.7 Kun referee on vaihtanut pallon tai kun pelaajat jatkavat peliä keskeytyksen jälkeen refereeen on annettava pelaajille tilaisuus lämmittää pallo pelikuntoon. Pelin on jatkettava refereeen päätöksellä tai pelaajien sopimuksella.

#### 15. PELAAJIEN VELVOLLISUUDET

- 15.1 Pelaajien on noudatettava kaikkia sääntöjä ja pelin henkeä. Näiden noudattamatta jättäminen voi vahingoittaa peliä ja referee voi soveltaa säännön 17 määräyksiä.
- 15.2 Pelaajien on oltava valmiit aloittamaan pelin ilmoitettuna alkamisaikana.
- 15.3 Pelaajat eivät saa asettaa esineitä, vaatetusta tai varusteita kentälle.
- 15.4 Pelaajat eivät saa poistua kentältä erän aikana ilman refereeen suostumusta. Referee voi soveltaa sääntöä 17 pelaajan, joka poistuu kentältä luvatta.
- 15.5 Pelaajilla ei ole oikeutta vaatia markerin tai refereeen vaihtamista.
- 15.6 Pelaaja ei saa tahallisesti häiritä vastustajaansa. Jos näin tapahtuu, on refereeen sovellettava säännön 17 määräyksiä.
- 15.7 Pelaajien on valitettava sanoilla "let please" tai appeal please" tilanteesta riippuen. Sormella tai mailalla osoittaminen ja muut eleet eivät ole yleisesti hyväksytyjä valitustapoja.
- 15.8 Pelaajien on, pelisääntöjen lisäksi, noudatettava myös kilpailun määräyksiä ja sääntöjä (esim. kilpailun vaatetusmääräyksiä).

#### (G14) 16. VERENVUOTO, SAIRASTUMINEN, PELIKYVYTTÖMYYS JA LOUKKAANTUMINEN

- 16.1 Verenvuoto: Referee on välittömästi keskeytettävä peli kun kyseessä on näkyvä verenvuoto, avohaava tai veren tahrinat vaatteet. Ennen pelin jatkumista refereeen on vaadittava, että verenvuoto on lakannut, haava suojattu ja verentahrinat vaatteet vaihdettu. Refereeen on tarkoitusta varten myönnettävä kohtuullinen ja tarpeellinen sekä kilpailun aikataulun sallima aika. Jos verenvuoto on yksinomaan vastustajan aiheuttama on refereeen välittömästi myönnettävä ottelu pelaajalle.

- 16.1.1 Verenvuodon uusiutuminen: Jos verenvuoto, jota varten on jo myönnetty hoitoaikaa, uusiutuu ei referee voi myöntää lisähoitoaikaa. Pelaaja voi luovuttaa erän ja käyttää 90 sekunnin erätauon vamman hoitoon. Jos näkyvä verenvuoto jatkuu erätauon päätyttyä on pelaajan luovutettava ottelu. Pelaaja voi luovuttaa vain yhden erän saadakseen 90 sekunnin erätauon. Jos haavan suoja irtoaa pelin aikana paljastaen haavan on refereeen pidettävä tätä verenvuodon uusiutumisenä paitsi jos kaikki verenvuodon merkit ovat lakanneet.
- 16.2 Sairastuminen tai pelikyvyttömyys: Pelaaja, joka sairastuu tai muulla tavoin tulee pelikyvyttömäksi (ilman verenvuodatusta) voi:
- 16.2.1 jatkaa peliä välittömästi:
- 16.2.2 luovuttaa menossa olevan erän ja käyttää 90 sekunnin erätauon tai
- 16.2.3 luovuttaa ottelun.
- Väsymistä, väitettyä sairastumista ja pelikyvyttömyyttä, jota referee ei kohtuudella pysty havaitsemaan, aikaisemman vamman uusiutumista mukaanlukien aiemmin ottelussa syntyneet vammat, käsitellään säännön 16.2 mukaisesti. Tähän lukeutuu myös kaikenlaiset krampit, todellinen tai uhkaava pahoinvointi ja hengenahdistus mukaanlukien astma. Refereen on ilmoitettava pelaajille päätöksistään ja sääntöjen vaatimuksista.
- 16.3 Loukkaantuminen:
- 16.3.1 Jos pelaaja väittää, että loukkaantuminen on tapahtunut, on refereeen varmistuttava vamman aitoudesta ja päätettävä vamman luokka ja ilmoitettava pelaajille päätöksensä sekä sääntöjen vaatimukset. Pelaajalla on oikeus toipumisaikaan välittömästi vamman tapahduttua.
- Luokat ovat:
- 16.3.1.1 itseaiheutettu, jossa vastustaja ei ole myötävaikuttanut vammaan;
- 16.3.1.2 myötävaikutettu, jossa vastustaja vahingossa myötävaikutti tai vahingossa aiheutti vamman. Refereen ei tule tulkita sanoja ” vahingossa myötävaikutti tai vahingossa aiheutti” siten, että ne sisältävät tapauksen, jossa pelaaja sijoittuu tarpeettoman lähelle vastustajaansa.;
- 16.3.1.3 vastustajan aiheuttama, jossa vastustaja yksin aiheutti vamman.
- 16.3.2 Jos loukkaantumiseen liittyy verenvuotoa noudatetaan sääntöä 16.1 kunnes verenvuoto on tyrehtynyt. Tämän jälkeen noudatetaan sääntöä 16.3.3.
- 16.3.3 Jos loukkaantumiseen ei liity verenvuotoa noudatetaan seuraavia sääntöjä:
- 16.3.3.1 itseaiheutetussa loukkaantumisessa (sääntö 16.3.1.1) refereeen on myönnettävä pelaajalle kolmen minuutin toipumisaika. Refereen on ilmoitettava ”aika” toipumisajan päättyessä annettuaan sitä ennen 15:n sekunnin varoituksen. Mikäli pelaaja pyytää lisäaikaa kolmen minuutin kuluttua umpeen on refereeen kehoitettava pelaajaa luovuttamaan erän ja pitämään 90 sekunnin erätauon ja jatkaa peliä sen päätyttyä tai luovuttamaan ottelun. Jos loukkaantunut pelaaja ei ole palanut kentälle kun ”aika” ilmoitetaan on refereeen myönnettävä ottelu vastustajalle;
- 16.3.3.2 myötävaikutetussa loukkaantumisessa (sääntö 16.3.1.2) refereeen on myönnettävä yksi tunti toipumisaikaa ja tarvittaessa lisäaikaa kilpailun aikataulun puitteissa. Refereen on ilmoitettava ”aika” myönnetyn toipumisajan päättyessä. Loukkaantuneen pelaajan on toipumisajan päättyessä jatkettava peliä tai luovutettava ottelu. Jos loukkaantunut pelaaja jatkaa peliä, sitä jatketaan pistetilanteesta, joka oli voimassa loukkaantumiseen johtaneen pallon päättyessä;
- 16.3.3.3 vastustajan aiheuttamassa loukkaantumisessa refereeen on sovellettava sääntöä 17 ja jos loukkaantunut pelaaja on toipumisajan tarpeessa on refereeen myönnettävä ottelu loukkaantuneelle pelaajalle.
- 16.4 Jos loukkaantunut pelaaja haluaa jatkaa peliä ennen myönnetyn toipumisajan päättymistä on refereeen annettava vastustajalle riittävä aika valmistautua jatkamiseen.
- 16.5 Jos pelaaja väittää loukkaantuneensa ja referee ei ole vakuuttunut sen aitoudesta on hänen vaadittava pelaajaa jatkamaan peliä tai luovuttamaan erän ja pitämään erätauon ja sen jälkeen joko jatkamaan peliä tai luovuttamaan ottelun.
- 16.6 Jos pelaaja luovuttaa erän hän säilyttää jo voittamansa pisteet ja hänen on 90 sekunnin erätauon jälkeen joko jatkettava peliä tai luovutettava ottelu.

**17. KÄYTÖS KENTÄLLÄ**

- 17.1 Jos referee arvioi, että pelaajan käytös on alentavaa, loukkaavaa tai hyökkävää vastustajaa, toimitsijaa tai katsojaa kohtaan tai voi muutoin vahingoittaa peliä on refereeen rangaistava pelaajaa.
- (G15) 17.2 Rikkomuksia, joihin tämän säännön mukaisesti on puututtava, ovat rivoudet, herjaaminen ja fyysinen väkivalta, erimielisyys markerin tai refereeen kanssa, mailan, pallon tai kentän vahingoittaminen ja peliohjeiden saaminen, muulloin kuin erätauolla. Muihin rikkomuksiin kuuluvat tarpeeton fyysinen kosketus (sääntö 12.12.1), kohtuuton lyöntiliike (sääntö 12.4), yksipuolinen pallottelu (sääntö 3.2), myöhästyminen tauolta (sääntö 7.4), vaarallinen peli tai teko (sääntö 16.3.1.3) sekä viivyttyä (sääntö 7.6).
- (G16) 17.3 Refereen on sovellettava jotain seuraavista rangaistuksista näihin ja muihin rikkomuksiin:  
 Varoitus (käytösvaroitus)  
 Stroke vastustajalle (käytösstroke)  
 Erä vastustajalle (käytöserä)  
 Ottelu vastustajalle (köytösottelu)
- 17.3.1 Jos referee keskeyttää pelin antaakseen varoituksen on let pelattava.
- 17.3.2 Jos pelin ollessa käynnissä jokin tilanne vaatii käytösstroken soveltamista on refereeen keskeytettävä peli, ellei jo keskeytynyt, ja myönnettävä stroke. Käytösstrokesta tulee pallon lopputulos.
- 17.3.3 Jos referee soveltaa käytösstrokea tapahtumaan pallojen välissä jää pelatun pallon lopputulos voimaan ja käytösstroke lisätään pistetilanteeseen mutta ilman syöttöruudun vaihtoa.
- 17.3.4 Jos referee soveltaa käytöserää se kohdistuu käynnissä olevaan tai seuraavaan erään jos erä ei ole käynnissä. Jälkimmäisessä tapauksessa erätaukomääräystä ei sovelleta. Rangaistu pelaaja säilyttää jo voittamansa pisteet myönnetyssä erässä.

**18. OTTELUN VALVONTA**

- (G17) 18.1 Ottelua valvoo yleensä referee markerin avustamana. Vaikka referee voi hoitaa myös markerin tehtävät suosittelee WSF, että eri henkilöt hoitavat näitä kahta tehtävää.
- 18.2 Refereen ja markerin oikea sijainti on takaseinän keskikohdalla, niin lähellä seinää kuin mahdollista, ylärajan yläpuolella ja mielellään istuen.

**19. MARKERIN TEHTÄVÄT**

- (G18) 19.1 Marker ilmoittaa virheet ja pistetilanteen, syöttäjän pisteet ensin mainittuna. Marker ilmoittaaväärät syötöt ja palautukset käyttäen hyväksytyjä ilmoituksia "väärin", "jalkavirhe", "ulkona", "syötön vaihto" ja "stop" (kts. liite 3.1) tilanteen mukaan ja toistaa refereeen päätökset.
- 19.2 Pallon päätyttyä ja refereeen tehtyä päätöksen valituksesta on markerin ilmoitettava pistetilanne viipymättä.
- 19.3 Peli keskeytyy markerin ilmoitukseen.
- 19.4 Jos marker ei ole pystynyt näkemään tilannetta tai on epävarma, hän ei ilmoita mitään.
- 19.5 Jos peli keskeytyy ilman markerin ilmoitusta ja marker ei ole pystynyt näkemään tilannetta tai on epävarma, hänen on ilmoitettava tämä pelaajille ja refereeen on ratkaistava tilanne. Jos referee ei pysty tekemään ratkaisua, on let myönnettävä.
- 19.6 Markerin on pidettävä pöytäkirjaa pistetilanteesta ja oikeasta syöttöruudusta.

**(G19) 20. REFEREEN TEHTÄVÄT**

- 20.1 Referee ratkaisee kaikki valitukset ja tekee päätökset sääntöjen vaatimissa tapauksissa ja ratkaisee kaikki valitukset markerin ilmoituksista tai ilmoittamatta jättämisistä. Refereen päätös on lopullinen. Refereen on ilmoitettava kaikki päätöksensä kentällä oleville pelaajille ja riittävän äänekkäästi, jotta ilmoitus kuuluu kentälle ja katsomoon.
- 20.2 Referee käyttää päätösvaltaa:
- 20.2.1 jommankumman pelaajan valittaessa, mukaanlukien valitukset määritelmiä vastaan;
- 20.2.2 varmistaa, että tilanteisiin soveltuvia sääntöjä noudatetaan oikein;
- 20.2.3 kun katsojan, toimitsijan, joukkueenjohtajan tai valmentajan käytös on vahingollista peliä tai hyökkävää pelaajaa, toimitsijoita tai katsojia kohtaan. Refereen on keskeytettävä peli kunnes häiriö on lakannut ja tarvittaessa poistettava häiriön aiheuttaja(t) katsomosta.
- 20.3 Referee ei saa puuttua markerin ilmoitukseen pistetilanteesta, paitsi kun refereeen mielestä pistetilanne on ilmoitettu väärin; refereeen on korjattava pistetilanne ja markerin on toistettava korjattu pistetilanne.

- 20.4 Referee ei saa puuttua markerin ilmoituksiin, paitsi jos referee on varma, että marker on tehnyt virheen keskeyttäessään pelin tai antaessaan pelin jatkoa, refereeen on välittömästi tuomittava tilanteen mukaan.
- 20.5 Referee on vastuussa kaikkien säännöissä mainittujen määräaikojen noudattamisesta.
- 20.6 Refereen on pidettävä pöytäkirjaa pistetilanteesta ja oikeasta syöttöruudusta.
- 20.7 Referee on vastuussa siitä, että kenttäolosuhteet ovat pelaamiseen sopivat.
- 20.8 Referee voi myöntää ottelun pelaajalle, jonka vastustaja ei ole kentällä pelivalmiina kymmenen minuutin kuluttua ilmoitetusta otteluajasta.

## LIITE 1

### SÄÄNTÖTULKINTOJEN OHJEET

Numerot viittaavat säännöissä oleviin numeroihin.

#### JOHDANTO

Squashsääntöjen ja niiden tulkintojen yleisenä periaatteena on mahdollistaa jokaiselle ottelulle oikeudenmukainen lopputulos. Tämä edellyttää, että referee soveltaa sääntöjä tasapuolisesti kumpaankin pelaajan nähden ottelun alusta loppuun.

Sääntötulkintojen ohjeet tulisi lukea rinnan sääntöjen kanssa ja ne ovat WSF:n hyväksymät.

#### G1 VARUSTEIDEN VAIHTO

Välttääkseen tilanteen, jossa pelaaja saa epäoikeudenmukaisen edun vastustajaansa nähden, refereeen on oltava vakuuttunut varusteiden todellisesta rikkoutumisesta, ennen kuin hän myöntää luvan niiden vaihtamiseen ja kentältä poistumiseen.

Mieltymys toiseen mailaan tai toiseen jalkinepariin, ilman edellisten rikkoutumista, ei ole riittävä syy sallia vaihtoa. Pelaaja voi poistua kentältä suorittaakseen vaihdon mahdollisimman nopeasti ja korkeintaan 90:ssä sekunnissa.

Jos pelaaja kadottaa piilolinssin tai silmälasit särkyvät hän saa 90 sekuntia, jonka jälkeen hänen on jatkettava peliä.

Jos pelaaja ei pysty jatkamaan peliä varusteiden puutteen takia, refereeen on myönnettävä ottelu vastustajalle.

#### G2 VIIVYTTELY

Viivyttelyllä pelaaja pyrkii saamaan epäoikeudenmukaista etua vastustajaansa nähden. Pitkittetty keskustelu refereeen kanssa ja hidas valmistautuminen syöttöön tai syötön vastaanottoon on mainittu esimerkkeinä. Kun näin tapahtuu on refereeen sovellettava sääntöä 17.

Liioiteltu pallon pomputtelu ennen syöttöä on pelin viivyttelyä, minkä vuoksi syöttöä ei tästä syystä pidä tuomita vääräksi.

Pelaajien on huomioitava, että refereeen ilmoitus "viisitoista sekuntia" erätauon aikana on kehoitus palata kentälle. Pelaaja, joka ei ole valmis jatkamaan peliä kun "aika" ilmoitetaan, saavuttaa tarkoituksellisesti tai muuten epäoikeudenmukaisesti edun ja refereeen tulee soveltaa sääntöä 17.

#### G3 ESINEEN PUTOAMINEN

Sääntö 7.7 vaatii pelin keskeyttämistä jos jokin esine putoaa tai heitetään kentän lattialle. Koska loukkaantuminen voi sattua pelaajan astuessa esineen päälle on refereeen tai markerin keskeytettävä peli sanalla "stop" tai pelaaja(t) voi keskeyttää ja pyytää letiä. Jos pelaajat ja toimitsijat eivät ole huomanneet pudonnutta esinettä ennen pallon päättymistä ja referee päättää ettei se ole vaikuttanut pallon lopputulokseen, jää pallon lopputulos voimaan (sääntö 7.7.6).

Pelaajat ovat vastuussa varusteistaan. Yleisesti ottaen pelaaja, joka pudottaa tai heittää jotakin varusteistaan, häviää pallon. Poikkeuksena ovat tilanteet, joissa varusteiden putoaminen johtuu törmäyksestä, jolloin referee voi myöntää letin tai strokea jos pelaaja on lyönyt voittavan lyönnin. Jos törmäys johtaa estämisvalitukseen on sääntö 12 etusijalla.

Jos pelaaja pudottaa mailan ilman törmäystä vastustajaan refereeen on pääsääntöisesti annettava pelin jatkoa. Pelaajan katsotaan joutuvat huomattavan epäedulliseen asemaan hänen joutuessa nostamaan mailansa pysyäkseen pelissä.

Referee käsittelee pelaajan tahallista esineen pudottamista tai heittämistä säännön 17 mukaisesti.

#### G4 PALLO OSUU VASTUSTAJAAN MUKAANLUKIEEN KÄÄNTYMINEN JA TOISTUVA YRITYS

Jos pallo osuu vastustajaan refereeen on kaikissa tapauksissa tehtävä päätös ja markerin ilmoitusta ei vaadita ennen kuin referee on tehnyt päätöksensä.

Jos pallo palautuessaan etuseinästä osuu vastustajaan ilman että estämistä tapahtuu vastustaja häviää pallon paitsi kun kyseessä on toistuva yritys (sääntö 10). "Yrityksen" määrittelyn mukaan valelyönti ja mailan liike kohti palloa ovat yrityksiä, mutta lyöntiin valmistautuminen ainoastaan mailan taakse viennillä ilman liikettä kohti palloa ei ole yritys.

Säännöt 9 ja 10 kattavat tilanteet, joissa etuseinään menossa oleva pallo osuu vastustajaan. Jos pallo osuu lyöjään (ilman estämistä) hän häviää pallon ja marker ilmoittaa ”väärin”, koska lyöjä ei ole lyönyt palloa oikein. Refereen ei tarvitse tehdä päätöstä paitsi jos marker laiminlyö ilmoituksen. Kun pallo osuu jompaankumpaan pelaajaan estämistilanteessa on refereen sovellettava sääntöä 12. Jos pelaaja päättää lyödä pallon kääntymisen jälkeen on hänen varmistuttava ettei palautus osu vastustajaan. Jos pallo osuu vastustajaan kääntymisen jälkeen refereen on myönnettävä stroke vastustajalle, paitsi jos vastustaja tahallisesti siirtyi estämään oikean palautuksen menemästä etuseinään, jolloin refereen on myönnettävä stroke lyöjälle.

### **G5 ESTÄMINEN KÄÄNTYMISTILANTEESSA JA TOISTUVASSA YRITYKSESSÄ**

Pelaajan kääntyessä tai toistuvassa yrityksessä vastustaja on edelleen velvollinen kaikin tavoin antamaan lyöjälle vapauden nähdä pallo ja päästä pallon luo sekä pelata sitä säännön 12 mukaan. Kääntymis- tai toistuvan yrityksen tilanne on kuitenkin usein niin nopea ettei vastustajalla ole mahdollisuutta väistää ennen estämisen tapahtumista. Kyseisessä tapauksessa refereen on myönnettävä let. Jos vastustajalla on kuitenkin ollut riittävästi aikaa väistää mutta ei ole kaikin tavoin pyrkinyt sitä tekemään tai on tahallisesti siirtynyt aiheuttanut itse estämisen on refereen myönnettävä stroke lyöjälle.

Kun pelaaja on lyövinään palloa yhdeltä puolelta ja tuo mailan editseen lyödäkseen toiselta puolelta kyseessä ei ole kääntymisen eikä toistuva yritys ja jos estämistä tapahtuu sovelletaan sääntöä 12. Kyseinen tilanne syntyy usein kun pallo osuu sivu- ja etuseinään yhtäaikaisesti ja palautuu keskelle kenttää.

### **G6 RIITTÄVÄ VÄISTÄMINEN JA MERKITYKSETÖN ESTÄMINEN**

Vastustajan on kaikin tavoin pyrittävä jättämään pallon pelattavaksi palautuksensa jälkeen. Vastustajan väistämiseksi on mahdollistettava lyöjän esteetön suora kulku palloon, edellyttäen ettei lyöjän sijoitus estä väistämistä. Jälkimmäisessä tapauksessa refereen on myönnettävä let paitsi jos lyöjä ei olisi pystynyt palauttamaan palloa oikein, jolloin refereen ei tule myöntää letiä. Lyöjän on kuitenkin yhtä lailla kaikin tavoin pyrittävä pallon luo ja lyömään palloa. Jos pelaaja ei kaikin tavoin pyri pallon luo ja lyömään palloa muodostaa se merkittävän tekijän refereen harkitessa olisiko lyöjä ehtinyt palloon ja pystynyt palauttamaan sen oikein. Refereen on ratkaistava, missä määrin lyöjän on yritettävä osoittaakseen ”kaikin tavoin” väistämisen. Tämä ei anna pelaajalle lupaa vahingoittaa vastustajaa fyysisesti ja refereen on rangaistava pelaajaa räikeästi ja tahallisesta fyysisestä kosketuksesta sääntöjen 12 ja 17 mukaisesti. Pelaajan valittaessa estämisestä refereen ei tule myöntää letiä kun hän arvioi ettei estämisellä ollut vaikutusta pallon näkymiseen tai vapauteen päästä pallon luo ja pelata sitä. Tämä on merkityksetöntä estämistä ja käsittää seuraavat tilanteet:

- vastustaja leikkasi pallon lentoradan hyvin aikaisessa vaiheessa pallon palautuessa etuseinästä mutta lyöjällä oli kuitenkin aikaa havaita pallo;
- pelaaja hipaisi vastustajaansa matkalla pallon luo ilman että tällä oli vaikutusta suoraan kulkuun;
- pelaajan maila hipaisi vastustajaa, hänen varusteitaan tai mailaa ilman että tällä oli vaikutusta heilahdukseen.

Refereen ei kuitenkaan tule kieltää letiä tilanteessa, jossa estämistä on tapahtunut ja lyöjä on kaikin tavoin (lukuun ottamatta fyysistä kosketusta) osoittanut että hän olisi päässyt pallon luo ja pystynyt palauttamaan sen oikein.

### **G7 LYÖNNIN ESTÄMINEN JA KOHTUULLINEN PELKO OSUA VASTUSTAJAAN**

Sääntö 12.2.3 sallii lyöjälle ”vapauden lyödä palloa kohtuullisella heilahduksella”. Jos lyöjä keskeyttää pelin valittaen ettei vastustaja anna tätä vapautta on refereen harkittava seuraavia vaihtoehtoja:

1. Jos vastustaja on sijoittunut liian lähelle ja on estänyt lyöjän kohtuullisen lyöntiliikkeen siten, että maila osuu tai olisi osunut vastustajaan refereen tulee myöntää stroke lyöjälle.

2. Jos lyöjä keskeyttää pelin vähäisen mailakontaktin seurauksena ja vastustaja on kaikin tavoin pyrkinyt väistämään on refereen myönnettävä let. Tämä poikkeaa G6:ssa kuvatusta vähäisestä estämisestä. Kontaktin on oltava riittävä haittaamaan pelaajan lyöntiä mutta riittämätön estämään sen.

3. Jos lyöjä keskeyttää pelin peläten osuvansa vastustajaan ja vastustaja, vaikka on lähellä, ei estä kohtuullista lyöntiliikettä on refereen myönnettävä let säännön 13.1.2 - perusteltu pelko vastustajan vahingoittamisesta - mukaisesti. Kun vastustaja ei estä kohtuullista lyöntiliikettä let on tarkoituksenmukainen ratkaisu.

4. Jos lyöjä keskeyttää pelin peläten osuvansa vastustajaan ja vastustaja on selkeästi kohtuullisen lyöntiliikkeen ulottumattomissa refereen ei tule myöntää letiä, koska lyöjä on arvioinut vastustajan sijainnin väärin.

**G8 VALITUSTAPA**

Estämis- tai muissa säännön 13 mukaisissa tilanteissa oikea tapa valittaa on sanoa "let please" ja säännön 12 mukaisissa tilanteissa "appeal please".

Pelaajat käyttävät aika-ajoin muunlaisia valitustapoja kuten kohotettu käsi tai maila, varsinkin kun pelaajien ja refereen välinen kommunikointi on vaikeaa. Refereen on hyväksyessään muunlaiset valitustavat varmistuttava, että kyseessä on nimenomaan valitus.

**G9 VALITUSTEN AJOITUS**

Estämistilanteessa valituksen ajoitus on tärkeä.

Valituksen koskiessa näkyvyyttä ja vapautta lyödä pallo suoraan etuseinään (yleisesti tunnettu "pallon lentoradan leikkaamisena"), on refereen arvioitava tilannetta hetkellä, jolloin pelaaja olisi voinut lyödä palloa.

Valituksen koskiessa mailan takaheilahduksen estämistä, on valitus tehtävä välittömästi ja ennen kuin pelaaja yrittää lyödä palloa. Lyöntiyritys takaheilahduksen estämisen jälkeen osoittaa, että pelaaja on hyväksynyt estämisen ja menettää täten oikeuden valittaa.

Jos itse lyöntihetkellä, johon kuuluu mailan alasvienti ja pallon osuminen, tapahtuu estämistä, voidaan valitus hyväksyä. Refereen on harkittava mikäli vastustaja oli sijoittunut liian lähelle estäen lyönninvapauden päättäessään letin tai strokea myöntämisestä.

Jos pelaaja valittaa ettei ollut valmis syötön vastaanottoon on refereen myönnettävä let paitsi päättäessään, että pelaaja viivytti peliä tarpeettomasti. Jälkimmäisessä tapauksessa referee voi soveltaa sääntöä 17.

**G10 ENNENAIKAINEN VALITUS**

Jos pelaaja valittaa estämisestä ennen kuin vastustajan lyönnin lopputulos on tiedossa on kyseessä ennenaikainen valitus. Jos pelaaja valittaa ennenaikaisesti ja vastustajan palautus myöhemmin on väärin tai ulkona on refereen hyväksyttävä pallon lopputulos ja pelaaja voittaa pallon.

Kun vastustaja valittaa estämisestä ennen kuin lyöjä on saattanut kohtuullisen saaton loppuun on myös kyseessä ennenaikainen valitus. Tässä tapauksessa vastustajalla ei ole oikeutta valittaa ja refereen ei tule myöntää letiä.

**G11 ITSE AIHEUTETTU ESTÄMINEN**

Pelaajalle on aina suotava suora kulku pelaamaan palloa.

Joskus kuitenkin syntyy tilanne, jossa vastustaja ei ole aiheuttanut estämistä (ts. hän on selvästi suonut vaadittavan suoran kulun) mutta pelaaja on valinnut epäsuoran reitin, joka johtaa suoraan kohti tai hyvin läheltä vastustajaa. Hän pyytää letiä, koska häntä on "estetty" pallon tavoittelussa.

Jos epäsuoralle reitille ei ole mitään aitoa syytä pelaaja on itse aiheuttanut estämistilanteen, jota muuten ei ollut olemassa. Jos pelaaja valittaa refereen ei tule myöntää letiä. Sitä, olisiko pelaaja pystynyt palauttamaan pallon, ei edes arvioida - pysyäkseen pelissä, pelaajan on tavoitettava ja pelattava palloa.

Tämä poikkeaa kahdesta tilanteesta, joissa pelaajaa, yrittäessään päästä pois epäedullisesta sijainnista, estetään pääsemästä suoraan pallon luo. Ensimmäisessä tilanteessa pelaaja on menossa väärään suuntaan ennakoidessaan vastustajan lyönnin väärin. Huomatessaan erehdyksensä, pelaaja muuttaa suuntaa ja törmää vastustajaansa. Tässä tilanteessa refereen on valituksesta myönnettävä let, jos pelaaja on saavuttanut tasapainon ja kiistatta osoittaa, että hän olisi pystynyt palauttamaan pallon. Jos vastustaja on estänyt voittavan lyönnin on refereen myönnettävä stroke lyöjälle.

Toiseksi, jos pelaaja lyö epäonnistuneen pallon, joka antaa vastustajalle edulliseen asemaan on refereen myönnettävä let vain jos pelaaja suoraa reittiä kulki ilman estämistä olisi ehtinyt pallon ja pystynyt palauttamaan sen oikein.

**G12 MERKITTÄVÄ TAI TAHALLINEN FYYSSINEN KOSKETUS**

Merkittävä tai tahallinen fyysinen kosketus on sekä vahingollista pelille että mahdollisesti vaarallista. Räikeissä tapauksissa refereen tulee keskeyttää peli ja ryhtyä asianmukaisiin rankaisutoimenpiteisiin. Kun pelaaja "ottaa vauhtia" vastustajasta ja tällä ei ole merkittävää vaikutusta vastustajaan refereen on annettava pelin jatkoa ja annettava pelaajalle varoitus pallon päätyttyä. Kun vaikutus on merkittävä on refereen keskeytettävä peli ja sovellettava sääntöä 17.

**G13 PALLON RIKKOUTUMINEN**

Kun syötönvastaaja, yrittämättä palauttaa syöttöä, valittaa että pallo on rikki referee myöntää yleensä letin. Jos referee kuitenkin on vakuuttunut, että pallo rikkoutui edellisessä pallossa on refereen myönnettävä let siitä pallosta. Samoin toimitaan jos syöttö on väärä.

## **G14 VERENVUOTO, SAIRAUUS, PELIKYVYTTÖMYYS TAI LOUKKAANTUMINEN**

1. Jos pelaajalla on näkyvä verenvuoto refereen on vaadittava pelaajaa poistumaan kentältä välittömästi. Referee ei saa antaa pelin jatkoa niin kauan kun verenvuoto on näkyvää. Refereen on myönnettävä toipumisaikaa säännön 16 mukaisesti. Jos pelaajan verenvuotoa ei saada tyrehtymään refereen myöntämän ajan kuluessa on joko luovutettava yksi erä saadakseen 90 sekuntia lisää toipumisaikaa ja jatkettava ilman verenvuotoa tai luovutettava ottelu.

Jos pelaajan vaatteet ovat tapahtuneen vuoksi veren tahrinat on pelaajan vaihdettava vaateetusta ennen pelin jatkamista.

Jos verenvuoto uusiutuu toipumisajan myöntämisen jälkeen refereen ei tule myöntää lisää toipumisaikaa, mutta pelaaja voi luovuttaa käynnissä olevan erän ja käyttää erätauon toipumiseen.

2. Sairaus- tai pelikyvyttömyystapauksissa (ilman verenvuotoa) pelaajalla voi joko jatkaa pelaamista, luovuttaa käynnissä olevan erän tai ottelun.

Pelaaja, joka ei halua luovuttaa ottelua, mutta on toipumisajan tarpeessa tai on poistuttava kentältä, on luovutettava erä. Ilmoitettuaan asiasta refereele pelaaja käyttää 90 sekunnin erätauon toipumiseen ja jatkaa sen jälkeen peliä tai luovuttaa ottelun. Pelaaja voi luovuttaa vain yhden erän.

Jos pelaaja oksentaa tai muutoin saattaa kentän pelikelvottomaan kuntoon on refereen myönnettävä ottelu vastustajalle riippumatta siitä, voiko pelaaja jatkaa (sääntö 17). Refereen päätös koskien kenttäolosuhteita on lopullinen.

Väsymistapauksissa, väitetyissä loukkaantumistapauksissa, joita referee ei kohtuudella pysty havaitsemaan tai olemassa olevien vammojen uusiutuessa refereen ei tule myöntää toipumisaikaa (paitsi että referee tulee antaa pelaajalle mahdollisuus luovuttaa yksi erä pitääkseen 90 sekunnin erätauon ja jatkaa sen jälkeen peliä). Tähän kategoriaan luetaan krampit, todellinen tai uhkaava pahoinvointi ja hengenahdistus sekä astma.

3. Jos pelaaja loukkaantuu, refereen on, todettuaan vamman todelliseksi, informoitava pelaajia sääntöjen vaatimuksista ja mihin luokkaan loukkaantuminen kuuluu sekä varmistuttava pelaajien aikeista koskien pelin jatkamista.

Kun kyseessä on itseaiheutettu vamma, ts. vamma jonka syntyy vastustajalla ei ollut osuutta säännön 16.3.1.1 mukaisesti refereen on myönnettävä toipumisaikaa säännön 16.3.3.1 mukaisesti. Kyseinen vamma voi aiheutua iskusta, erityisesti kasvoihin tai päähän, pelaajan törmätessä seinään tai kaatuessa lattiaan, lihasrevähdyksestä tai nivelrikosta, joka pakottaa pelaajan äkillisesti lopettamaan pelaamisen.

Loukkaantuneen pelaajan velvollisuutena on palata kentälle kun referee ilmoittaa "aika", joko jatkamaan peliä tai vaatimaan mahdollista lisäaikaa kun verenvuotoa ei ole saatu tyrehtymään. Jos pelaaja ei ole paikalla kun "aika" ilmoitetaan on refereen myönnettävä ottelu vastustajalle.

Pelaajan on päätettävä pelin jatkamisesta. Refereen tehtävänä on ratkaistava mikäli vamma on olemassa, noudattaa ja valvoo aikarajoja sekä soveltaa sääntöjä kun myönnetty toipumisaika päättyy.

## **G15 PELIOHJEIDEN ANTAMINEN**

Peliohjeiden antaminen pelaajille on sallittua ainoastaan erätauoilla. Peliohjeiden antamiseksi ei katsota lyhyitä kannustushuutoja pallojen välillä, joilla ei selvästi ole vaikutusta pelin jatkuvuudelle. Refereen on ratkaistava mikäli kyseessä ovat sallitut kannustushuudot vai peliohjeiden antaminen

Ulkoisten kommunikointilaitteiden käyttö on kielletty.

Referee voi rangaista peliohjeiden antamisesta pelin aikana soveltamalla sääntöä 17 ohjeita vastaanottavaan pelaajaan..

## **G16 KÄYTTÄYTYMISRANGAISTUSTEN VAIHTOEHDOT**

Refereen käytössä olevat rangaistukset säännön 17 mukaisesti ovat:

Varoitus (käytösvaroitus)

Stroke (käytösstroke)

Erä (käytöserä)

Ottelu (käytösottelu)

Ohjeet rangaistusten määräämiseksi ovat seuraavat:

Referee voi määrätä minkä hyvänsä, rikkeen vakavuutta vastaavan, rangaistuksen jo ensimmäisestä rikkeestä, ts. varoituksen, strokeen, erän tai ottelun. Seuraavaa tai seuraavia samankaltaisia rikkeitä ei kuitenkaan saa rangaista lievemmin kuin edellistä.

Referee voi siis antaa useamman varoituksen tai määrätä useamman strokeen samankaltaisista rikkeistä, jos rike hänen mielestään ei vaadi ankarampaa rangaistusta. Rangaistessaan pelaajaa, refereen on käytettävä seuraavaa terminologiaa:

Käytösvaroitus	(pelaajan tai joukkueen nimi)	(rike)
Käytös-stroke	(pelaajan tai joukkueen nimi)	(rike), stroke (vastustajan tai joukkueen nimi)
Käytöserä	(pelaajan tai joukkueen nimi)	(rike), erä (vastustajan tai joukkueen nimi)
Käytösottelu	(pelaajan tai joukkueen nimi)	(rike), ottelu (vastustajan tai joukkueen nimi)

Marker toistaa vain sen osan refereen päätöksestä joka vaikuttaa pistetilanteeseen.

### G17 YKSIN TUOMITSEMINEN

Jos ei ole mahdollista saada kahta toimitsijaa, yksi toimitsija toimii markerina ja refereenä. Toimitsija ilmoittaa peli- ja pistetilanteet markerina ja ratkaisee valitukset refereenä.

Kun tehtävää hoitaa yksi toimitsija ei refereen tavallisesti tekemät päätökset - kuten pallon osuminen vastustajaan tai valitusten ratkaiseminen säännön 12 mukaisesti - aiheuta ongelmia. Markerin päätöksiä koskevaan valitusprosessiin liittyy kuitenkin rajoituksia. Markerin ilmoittaessa pallon esim. ”ulkona”, on epätodennäköistä, että hän refereenä muuttaisi päätöstään. Toisaalta markerin jättäessä ilmoittamatta esim. epäillyn jalkavirheen valitus voi tuottaa tulosta koska refereen päätös on joko ”oikein” tai ”epävarma”. Jälkimmäisessä tapauksessa refereen on myönnettävä let.

### G18 OHJEET MARKERILLE

Markerin on ilmoitettava virheelliset syötöt ja palautukset heti niiden tapahtuessa käyttäen soveltuvia ilmoituksia keskeyttäkseen pelin.

Ilmoitusten oikea järjestys on:

1. Jokin pistetilanteeseen vaikuttava seikka.
2. Pistetilanne syöttäjän pisteet aina ensin.
3. Pistetilanteeseen liittyvät kommentit.

Esimerkkejä:

”Väärin, syötön vaihto, 4-3”

”Väärin, tasan 8, pelataan yhdeksään, eräpallo”

”Kyllä let, 3-4”

”Ei let, syötönvaihto, 5-3”

”Stroke A:lle, 8-2, ottelupallo”

”Jalkavirhe, syötönvaihto, nolla-nolla”

”Väärin (syöttäjä valittaa, referee epävarma), kyllä let, 8-3, eräpallo”

Ottelun esittely:

”SM-kilpailujen välieräottelu”

”A syöttää, B vastaanottaa, paras 5:stä erästä, nolla-nolla”

Erän päättyminen:

”9-7, erä A:lle, A johtaa erin 1-0”

”10-9, erä A:lle, A johtaa erin 2-0”

”9-3, erä B:lle, A johtaa erin 2-1”

”9-4, erä B:lle, erät 2-2”

”10-8, ottelu A:lle, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8

Seuraavan erän aloitus:

”A johtaa erin 1-0, nolla-nolla”

”A johtaa erin 2-1, B syöttää, 0-0”

”Erät 2-2, B syöttää, 0-0”

Käytösrankaistuksen jälkeen:

”Stroke A:lle, 7-2”

”9-7, erä B:lle, erät 2-2”

**G19 OHJEET REFEREELLE**

- Pelaajien puhuttelu: Puhutellessaan pelaajia toimitsijoiden tulisi käyttää pelaajan sukunimeä. Tämä poistaa tuttavallisuuden tunteen, jonka pelaajat tai katsojat voivat tulkita suosimiseksi.
- Perustelut: Pelaajan valitettua referee yleensä tekee päätöksensä ja peli jatkuu. Joissakin tapauksissa voi kuitenkin olla paikallaan perustella päätöstä pelaajille. Näissä tapauksissa referee voi lyhyesti perustella päätöstään. Refereen tulisi mieluiten käyttää sääntöjen sanamuotoja perustellessaan päätöstään.

**LIITE 2****MÄÄRITELMÄT****ALARAJA** (board, englanniksi "tin")

Alaraja on etuseinän alini vaakasuora raja, jonka alapuolella on koko kentän leveydeltä "pelti"

**ERÄ**

Ottelun osa, joka alkaa syöttäjän syötöstä ja päättyy, kun toinen pelaajista on voittanut tai hänelle on myönnetty 9 tai 10 pistettä (sääntöjen määräämällä tavalla).

**ERÄPALLO** (game ball)

Pistetilanne, jossa syöttäjä tarvitsee yhden pisteen voittaakseen käynnissä olevan erän. (Käytetään myös markerin ilmoituksena).

**KENTTÄNELJÄNNES** (quarter court)

Syöttörajan ja puolikenttärajan rajoittama kentän osa.

**KILPAILU** (competition)

Mestaruus- tai muu kilpailu, liiga- tai muu kilpailuottelu.

**KILPAILUN JOHTAJA** (tournament director)

Henkilö, joka on vastuussa kilpailijoiden, toimitsijoiden ja koko kilpailutapahtuman johtamisesta

**KILPAILUN PÄÄTUOMARI** (tournament referee)

Kilpailun päätuomarilla on yleinen vastuu kaikista tuomitsemiseen liittyvistä asioista mukaanlukien toimitsijoiden määrääminen otteluihin sekä näiden vaihtaminen.

**KOHTUULLINEN TAKAHEILAHDUS** (reasonable backswing)

Takaheilahdus on pelaajan valmistava toimenpide hänen siirtäessään mailansa pois päin vartalostaan ennen mailan liikettä eteenpäin palloa kohti siihen osumista varten. Takaheilahdus on kohtuullinen, jos se ei ole ylipitkä. Ylipitkässä takaheilahduksessa pelaajan mailakäsi on ojennettuna lähes suoraksi ja/ tai mailaa ojennetaan varsi suurin piirtein vaakasuorassa. Refereen päätös siitä milloin takaheilahdus on kohtuullinen ja milloin ylipitkä on lopullinen.

**KOHTUULLINEN SAATTO** (reasonable follow-through)

Saatto on pelaajan mailan jatkoliike sen jälkeen kun se on osunut palloon. Saatto on kohtuullinen, jos se ei ole ylipitkä. Saatto on ylipitkä kun pelaajan mailakäsi on ojennettuna miltei suoraksi ja maila myös ojennettuna vaakasuoraan varsinkin silloin, kun ojennusvaihe kestää kauemmin kuin vain lyhyen hetken. Ylipitkä saatto on kyseessä myös silloin, kun maila heilahtaa yli pallon lentoradalle kuvitellun viivan, vaikka mailan varsi olisikin oikeassa, pystysuorassa asennossa. Refereen päätös siitä, milloin saatto on kohtuullinen tai ylipitkä on lopullinen.

**LYÖJÄ** (striker)

Pelaaja, jonka vuoro on lyödä palloa sen jälkeen kun se on kimmonnut etuseinästä tai joka on lyömässä palloa tai joka - siihen asti kunnes hänen palautuksensa on osunut etuseinään - on juuri lyönyt palloa.

**MÄÄRÄYSTEN MUKAINEN** (specified)

Termillä tarkoitetaan WSF:n kulloinkin voimassaolevat määräykset täyttäviä kenttiä, mailoja ja palloja.

**OIKEIN (palautus)** (correctly)

Lyönti on oikea, kun pallo lyödään (kädessä pidetyllä) mailalla siten, että palloon osutaan enintään kerran ja ilman, että pallo pitempään koskettaa mailaa.

**OTTELU** (match)

Ottelun katsotaan alkavan pallottelusta ja päättyvän kummankin pelaajan poistuttua kentältä viimeisen pallon jälkeen (koskee pallon särkymistapauksia).

**OTTELUPALLO** (match ball)

Pistetilanne, jossa syöttäjä tarvitsee yhden pisteen voittaakseen ottelun. (Käytetään myös markerin ilmoituksena).

**PALLO (ralli)** (rally)

Syötön tai syötön ja useamman palautuksen muodostama kokonaisuus, joka päättyy, kun pallo lakkaa olemasta pelissä.

**PELTI** (tin)

Alarajan ja lattian välissä koko etuseinän leveydeltä oleva pelti on rakennettava niin, että siitä lähtee selvästi erottuva ääni pallon osuessa siihen.

**PISTE** (point)

Pistelaskujärjestelmän (engl. score) yksikkö. Pelaaja saa yhden pisteen kun hän syöttövuorossa ollessaan voittaa pallon.

**PUOLIAIKA** (half time)

Lämmittelyajan keskikohta (käytetään myös Refereen ilmoituksena).

**PUOLIKENTTÄRAJA** (half-court line)

Lattiassa oleva, takakentän kahteen yhtä suureen osaan jakava raja, joka kohtaa syöttörajan sen keskikohdassa muodostaen näin T-pisteen.

**STROKE** (stroke)

Refereen päätöksellä voitettu pallo.

**SYÖTTÖ** (service)

Tapa jolla syöttäjä pistää pallon peliin pallon alussa.

**SYÖTTÖALUEEN RAJA** (short line)

Lattiassa oleva etuseinän suuntainen raja, joka ulottuu koko lattian poikki ja joka on 5,49 m etäisyydellä etuseinästä.

**SYÖTTÖRAJA** (cut line)

Etuseinässä oleva raja, jonka yläreuna on 1,83 m korkeudella ja joka jatkuu koko etuseinän leveydeltä.

**SYÖTTÖRUUTU** (Box [service])

Kentän kummassakin takaneljänneksessä oleva neliönmuotoinen alue, jonka rajan muodostavat osa syöttöalueen rajasta, osa sivuseinästä ja kaksi muuta rajaa ja jonka sisältä syöttäjä syöttää.

**SYÖTTÖVUORO** (hand)

Pelaajan syöttövuoron voittamisen ja sen häviämisen välinen ottelun osa.

**SYÖTÖNVAIHTO** (hand out)

Syöttövuoron vaihtuminen pelaajalta toiselle (käytetään myös markerin ilmoituksena).

**ULKONA** (out)

Ilmaisu, jota käytetään osoittamaan, että 1) pallo on osunut ylärajalle tai seinään sen yläpuolelle tai kattoon, 2) pallo on kulkenut jonkin katon osan yli (esim. palkki), 3) pallo on kulkenut avonaisen kentän seinän yli. Käytetään myös markerin ilmoituksena.

**VALITUS** (appeal)

Pelaajan refereeelle osoittama pyyntö harkita jotain kentällä tai sen ulkopuolella sattunutta tilannetta. Termiä käytetään säännöissä kahdessa merkityksessä:

1. Kun pelaaja pyytää refereeä myöntämään letin tai strokea.
2. Kun pelaaja pyytää refereeä harkitsemaan markerin päätöksen muuttamista ja Oikea tapa valittaa on sanoa "Let please" tai "Appeal please".

**VÄÄRIN (matala)** (down)

Termi, jota käytetään, kun muuten oikea syöttö tai palautus on osunut listaan tai peltiin tai ei muutoin ole osunut etuseinään; tai kun pallo on osunut pelaajaan ennen kuin se on koskettanut lattiaa kaksi kertaa. Englanniksi tuomittaessa "down" on myös markerin ilmoitus.

**VÄÄRIN** (not up)

Ilmaisu, jota käytetään osoittamaan, että palloa ei ole lyöty sääntöjen mukaisella tavalla. Englanniksi tuomittaessa "not up"-ilmoitusta käytetään kun:

- 1) lyöjä ei lyö palloa oikein,
- 2) pallo osuu lattiaan useammin kuin kerran ennen lyöntiä (vanha pallo),
- 3) pallo osuu lyöjään tai hänen varusteisiinsa, paitsi mailaan,
- 4) syöttäjä yrittää syöttää, mutta ei osu palloon.

**YLÄRAJA** (out line)

Yhtenäinen raja, jonka muodostavat etuseinän yläraja, sivuseinien ylärajat ja takaseinän yläraja joka osoittaa kentän yläreunan.

**HUOM:** Milloin kenttä on rakennettu niin, että mainittuja rajoja ei ole, ts. seinät muodostuvat vain pelaamiseen käytettävästä alueesta, tai jos jonkin seinän osalta raja puuttuu (esim. lasinen takaseinä) ja pallo osuu tällaisen seinän vaakasuoraan yläpinnan osaan ja kimpoaa takaisin kentälle, pallo on ulkona. Päätös tulee tehdä normaalissa järjestyksessä siten, että markerin päätöksestä voi valittaa refereeelle.

**YRITYS** (attempt)

Refereen on ratkaistava mikä muodostaa yrityksen lyödä palloa. Yritys tapahtuu kun lyöjä refereeen mielestä on siirtänyt mailaansa palloa kohti takaheilahdusasennosta, tarkoituksella palauttaa pallo.

## LIITE 3.1

## MARKERIN ILMOITUKSET

Hyväksytyt markerin ilmoitukset:

## SÄÄNNÖN 19 TARKOITTAMAT MARKERIN ILMOITUKSET

**JALKAVIRHE** (foot fault)

Ilmoittaa, että syötössä tapahtui jalkavirhe. (Katso sääntö 4.4.1.).

**SYÖTÖN VAIHTO** (hand out)

Ilmoittaa, että syöttäjästä on tullut syötönvastaaja, ts. syötönvaihto on tapahtunut. (Katso liite 2).

**ULKONA** (out)

Ilmoittaa, että muuten oikea syöttö tai palautus on mennyt ulos. (Katso liite 2).

**VÄÄRIN** (fault)

Ilmoittaa, että syöttö oli väärä. (Katso säännöt 4.4.3. ja 4.4.4.)

**VÄÄRIN** (not up)

Ilmoittaa, että palloa ei ole lyöty sääntöjen mukaisesti. (Katso liite 3).

**VÄÄRIN** (down)

Ilmoittaa, että muuten oikea syöttö tai palautus on osunut listaa tai peltiin tai että se ei ole osunut etuseinään, tai että pallo on osunut pelaajaan ennen kuin se on osunut lattiaan enemmän kuin kerran. (Katso liite 2).

## SÄÄNNÖN 2 TARKOITTAMAT MARKERIN ILMOITUKSET

**4 - 3**

Esimerkki pistetilanteesta. Syöttäjän pisteet ilmoitetaan aina ensin, ts. tässä tilanteessa syöttäjä johtaa neljällä pisteellä kolmea vastaan. Jos kummallakin pelaajalla on sama määrä pisteitä käytetään termiä "tasan", paitsi tilanteessa "nolla - nolla".

**ERÄPALLO** (game ball)

Ilmoittaa, että syöttäjän on voitettava yksi piste voittaakseen erän. (Katso liite 2, "eräpallo").

**OTTELUPALLO** (match ball)

Ilmoittaa, että syöttäjän on voitettava yksi piste voittaakseen ottelun. (Kts. liite 2, "ottelupallo").

**PELATAAN YHDEKSÄÄN** (set one)

Ilmoittaa, että erä pelataan yhdeksään pisteeseen sen jälkeen kun tilanne ensimmäisen kerran on ollut tasan 8. (Ilmoitetaan vain kerran).

**PELATAAN KYMMENEEN** (set two)

Ilmoittaa, että erä pelataan kymmeneen pisteeseen sen jälkeen, kun tilanne ensimmäisen kerran on ollut tasan 8. (Ilmoitetaan vain kerran erässä).

## SÄÄNNÖN 1 TARKOITTAMAT MARKERIN ILMOITUKSET

**EI LETIÄ** (no let)

Markerin ilmoitus sen jälkeen, kun referee on hylännyt valituksen.

**KYLLÄ LET, LET** (yes let, let)

Markerin ilmoitus sen jälkeen, kun referee on päättänyt, että pallo pelataan uudestaan.

**STROKE** (pelaajan tai joukkueen nimi) (stroke to)

Markerin ilmoitus sen jälkeen, kun referee on päättänyt strokeen myöntämisestä pelaajalle.

## LIITE 3.2

## REFEREEN ILMOITUKSET

**AIKA** (time)

Ilmoittaa, että säännöissä määrätty aika on päättynyt.

**EI LETIÄ** (no let)

Refereen hylätessä letin pelaajan valituksesta.

**KYLLÄ LET** (yes let)

Refereen myöntäessä letin pelaajan valituksesta.

**KÄYTÖSVAROITUS** (conduct warning)

Ilmoittaa pelaajalle, että hän on syyllistynyt säännön 17 rikkomukseen, ja saa varoituksen.

**KÄYTÖSERÄ** (conduct stroke)

Ilmoittaa pelaajalle, että hän on syyllistynyt säännön 17 rikkomukseen, ja vastustajalle myönnetään stroke.

**KÄYTÖSERÄ** (conduct game)

Ilmoittaa pelaajalle, että hän on syyllistynyt säännön 17 rikkomukseen, ja vastustajalle myönnetään erä.

**KÄYTÖSOTTELU** (conduct match)

Ilmoittaa pelaajalle, että hän on syyllistynyt säännön 17 rikkomukseen, ja vastustajalle myönnetään ottelu.

**LET** (Let)

Ilmoittaa, että pallo pelataan uudestaan tilanteessa, jossa "kyllä let" ei sovellu. Mahdollisen selvityksen saattelemana.

**PUOLIAIKA** (half time)

Ilmoittaa, että pallotteluajasta on puolet kulunut.

**STOP** (Stop)

Keskeyttääkseen pelin.

**STROKE (pelaajan nimi)** (stroke to)

Huomauttaakseen, että nimetylle pelaajalle on myönnetty stroke.

**VIISITOISTA SEKUNTIA** (fifteen seconds)

Huomauttaakseen pelaajille, että sallitusta 90:n sekunnin tauosta on viisitoista sekuntia jäljellä.

**LIITE 4.1****Ratkaisumalli: Refereen ratkaisumalli sääntöä 12 koskien****ESTÄMINEN**

		Tuomio	Sääntö
Tapahtuiko estämistä?	EI	EI LETIÄ	12.7.1
KYLLÄ			
Oliko estäminen vähäistä?	KYLLÄ	EI LETIÄ	12.7.1
EI			
Olisiko estetty pelaaja päässyt pallon luo ja pystynyt palauttamaan sen oikein ja pyrkikö hän kaikkiin tavoin siihen?	EI	EI LETIÄ	12.7.2
KYLLÄ			
Jatkoiko estetty pelaaja estämiskohdan ohi ja jatkoi pelaamista?	KYLLÄ	EI LETIÄ	12.7.3
EI			
Aiheuttiko estetty pelaaja itse estämistilanteen liikkeessaan pallon luo?	KYLLÄ	EI LETIÄ	12.7.4
EI			
Pyrikö vastustaja kaikkiin tavoin välttämään estämistä?	EI	STROKE	12.8.1
KYLLÄ			
Estettiinkö lyöjän kohtuullinen lyöntiliike?	KYLLÄ	STROKE	12.8.2
EI			
Olisiko lyöjä pystynyt lyömään voittavan lyönnin?	KYLLÄ	STROKE	12.8.3
EI			
Olisiko pallo matkalla suoraan etuseinään osunut vastustajaan vai olisiko se sivunseinän kautta mennessään ollut voittava lyönti?	KYLLÄ EI	STROKE EI LETIÄ	12.8.4 12.9

## LIITE 4.2

Ratkaisumalli: Refereen päätökset sääntöä 16 koskien

### VERENVUOTO, SAIRASTUMINEN, PELIKYVYTTÖMYYS TAI LOUKKAANTUMINEN

<b>Tapahtuma</b>	<b>Refereen toiminta</b>	<b>Toipumisaika</b>	<b>Päätös</b>	<b>Sääntö</b>
Verenvuoto haavan suojaamiseen tai vaatteiden vaihtoon. Peli jatkuu verenvuodon lakattua.	Keskeyttää pelin. Antaa aikaa vuodon tyrehtymiseen,	Refereen harkinta	Ajan myöntäminen	16.1
Verenvuodon uusiutuminen	Keskeyttää pelin. Myöntää erän ja 90 sekunnin erätauon.	Ei	Erä vastustajalle	16.1.1
Verenvuoto ei tyrehy	Jos verenvuoto jatkuu erätauon päätyttyä referee myöntää ottelun.	Ei	Ottelu vastustaj.	16.1.1
Sairastuminen t. pelikyvyttömyys	Vaatii pelaaja jatkamaan, luovuttamaan erän ja pitämään erätauon tai luovuttamaan ottelun.	Ei suoranaisesti	Pelaajan ratkaisu	16.2
Loukkaantuminen ja ilmoittaa sen pelaajille	Toteaa loukkaantumisen aidoksi. Päättää luokan		Päättää luokasta	16.3
<b>Joko:</b> Itseaiheutettu	Myöntää alustava toipumisaika	3 minuuttia	Ajan myöntäminen	16.3.3.1
	Jos lisäaika tarpeen, myöntää erän vastustajalle ja 90 sekunnin erätauko	90 sekuntia	Erä vastustajalle	16.3.3.1
<b>tai:</b> Myötävaikutettu	Myöntää toipumisaikaa	Yksi tunti	Ajan myöntäminen	16.3.3.2
Jos lisäaika tarpeen, huomioitava kilpailun aikataulu		Refereen harkinta	Ajan myöntäminen	16.3.3.2
<b>tai:</b> Vastustajan aiheuttama	Soveltaa sääntöä 17. Jos pelaaja kykenemätön jatkamaan, ottelu loukkaantuneelle pelaajalle	Ei	Sääntö 17 ottelun myöntäminen	16.3.3.3

## LIITE 5.1

### KAKSINPELIKENTÄN MITAT

Pituus	9750 mm
Leveys	6400 mm
Diagonaali	11665 mm
Etuseinän ylärajan alareunan korkeus	4570 mm
Takaseinän ylärajan alareunan korkeus	2130 mm
Etuseinän syöttörajan alareunan korkeus	1780 mm
Etuseinän alarajan yläreunan korkeus	480 mm
Syöttöalueenrajan takareunan etäisyys takaseinästä	4260 mm
Syöttöruutujen sisämitat:	1600 mm
Rajaviivojen leveys	50 mm

1. Sivuseinän ylärajan korkeus on diagonaali, joka yhdistää etu- ja takaseinän ylärajat.
2. Syöttöruutu on syöttöalueenrajan, sivuseinän ja kahden muun lattiaan merkityn rajan muodostama neliö.
3. Kentän pituus, leveys ja diagonaali mitataan 1000 mm korkeudella lattiasta.
4. Ylärajat ja alaraja suositellaan muotoiltavaksi siten, että niihin osuva pallo poikkeaa suunnastaan.
5. Pelti saa työntyä esiin etuseinästä korkeintaan 45 mm.

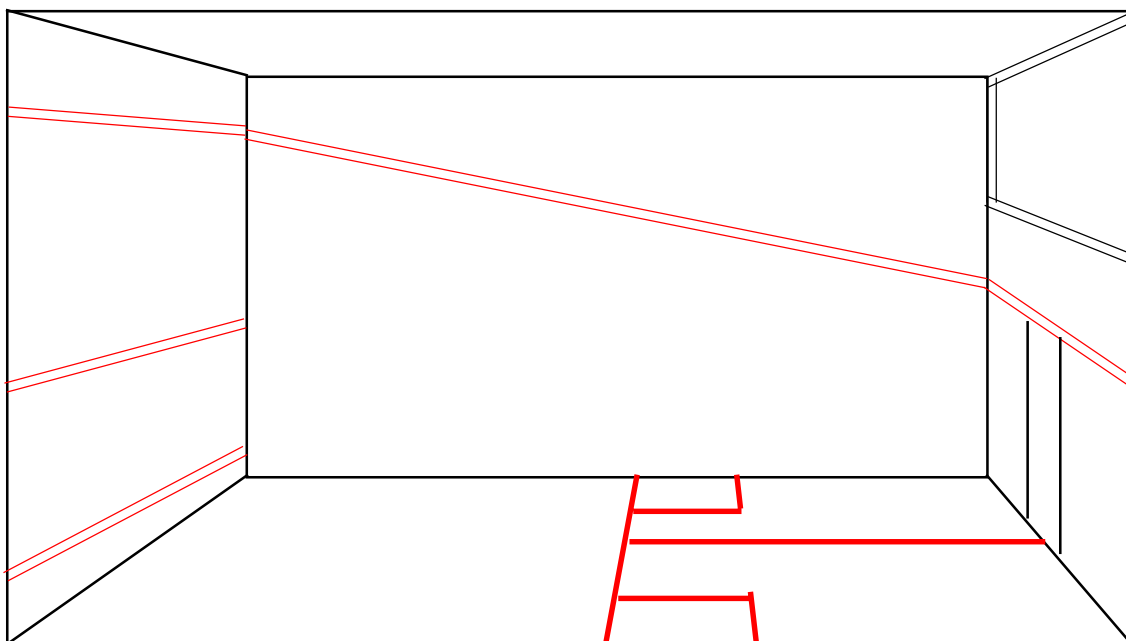
6. Kentälle johtavan oven suositeltu sijainti on keskellä takaseinää.

7. Squashkentän ääriviivat, mitat ja rajamerkinnyt näkyvät kaaviokuvassa.

### Rakenne

Squashkenttä voidaan rakentaa useista eri materiaaleista edellyttäen, että niiden kimmo-ominaisuudet ovat sopivat ja ne ovat turvalliset. WSF julkaisee kuitenkin Squashkenttäoppaan, joka sisältää suositeltavat normit. Kilpailupelissä kentän on vastattava näitä normeja.

## SQUASHKENTÄN KAAVIOKUVA



### LIITE 5.2

#### WSF:n KELTAPISTEISEN SQUASHPALLON OMINAISUUDET

Halkaisija	(millimetriä)	40,0 +/- 0,5
Paino	(grammaa)	24,0 +/- 1,0
Jäykkyys	(N/mm) @ 23 astetta C	3,2 +/- 0,4
Sauman lujuus	(N/mm)	6,0 vähintään
Kimmoisuus	254 senttimetristä	
	@ 23 astetta C	12% vähintään
	@ 45 astetta C	26% - 33%

### LIITE 5.3

#### SQUASHMAILAN MITAT

##### MITAT

Suurin sallittu pituus	686 mm
Suurin sallittu leveys mitattuna varteen nähden suorassa kulmassa	215 mm
Suurin sallittu jännepituus	390 mm
Suurin sallittu jännepinta-ala	500 cm <sup>2</sup>
Kehyksen pienin sallittu leveys (jänneiden suunnassa)	7 mm
Kehyksen suurin sallittu syvyys (jänteisiin nähden suorassa kulmassa)	26 mm
Lavan ulkopuolen pienin sallittu kaarevuussäde	50 mm
Varren tai lavan reunojen pienin sallittu kaarevuussäde	2 mm

##### PAINO

Suurin sallittu paino	255 gr
-----------------------	--------

## RAKENNE

- a) Mailan lapa on se osa, joka ympäröi mailan jänteet.
- b) Jänteet ja jänteiden päät on upotettava lavan sisään. Jos upotus on epäkäytännöllinen mailan materiaalin tai rakenteen vuoksi, on jänteet suojattava väriä päästämättömällä ja pitävästi kiinnitetyllä iskusuojalla.
- c) Iskusoijan on oltava joustavaa ainetta, joka ei muodosta teräviä reunoja seinä- tai lattiakosketuksen seurauksena.
- d) Iskusoijan on oltava valkoista tai väriltöntä ainetta. Valmistajan, joka kosmeettisista syistä haluaa käyttää värillistä iskusuojaa, on ositettava WSF:lle, että iskusoija ei värjää seiniä tai lattiaa.
- e) Mailan kehyksen on väriltään oltava sellainen, ettei se värjää seiniä tai lattiaa normaalissa pelissä.
- f) Jänteiden on oltava suolta, nailonia tai korvaavaa ainetta edellyttäen, että metallia ei käytetä.
- g) Vain kaksi jännekerrosta sallitaan ja nämä on punottava lomittain siten, että ne muodostavat suorakulmaisen järjestyksen.
- h) Mailan kehykseen kiinnitettyjen kojeiden ainoana tarkoituksena on oltava kulutuksen tai värähtelyn vähentäminen tai estäminen. Jänteiden osuma-alueelle ei saa kiinnittää mitään sitoja tai muita kojeita.
- i) Mailan rakenteessa ei saa olla jännittämättömiä alueita, jotka sallivat halkaisijaltaan yli 50 mm esineen läpimenon.
- j) Mailan rakenteen, lapa mukaanlukien, on oltava symmetrinen.
- k) Mailaa koskevien määräysten muutokset astuva voimaan kahden vuoden varoitusajan jälkeen.

Kansainvälinen Squashliitto (WSF) ratkaisee, mikäli maila tai prototyyppi täyttää ylläolevat määräykset tai on muuten sääntöjen mukainen tai -vastainen.

## LIITE 6

### SILMÄSUOJAT

WSF suosittelee, että kaikki squashpelaajat käyttävät hyväksytyjä silmäsuojia. Pelaajan vastuulla on, että käytettävä silmäsuoja vastaa käyttötarkoitusta.

The Canadian Standards Association, the United States ASTM, Standards Australia/New Zealand ja British Standards Institution on julkaissut normit silmäsuojille.

## LIITE 7

### PISTE-JA-PALLO JÄRJESTELMÄ

Piste-ja-pallo järjestelmää (Point-a rally scoring) käytetään, noudatetaan seuraavia sääntöjä

#### 2. PISTELASKU

2.1 Kumpikin pelaaja voi voittaa pisteen. Voittaessaan pallon syöttäjä voittaa pisteen ja säilyttää syöttövuoron; voittaessaan pallon syötönvastaaja voittaa pisteen ja siirtyy syöttövuoroon.

2.2 Ottelu ratkaistaan paras kolmesta tai paras viidestä erästä ja jokainen erä pelataan yhdeksään tai viiteentoista pisteeseen kilpailun järjestäjän päätöksellä.

Kun erä pelataan viiteentoista pisteeseen erän voittaa pelaaja joka ensiksi saa viisitoista pistettä paitsi tilanteessa, jossa tilanteeksi tulee tasan neljätoista on syötönvastaajan valittava ennen seuraavaa syöttöä pelataanko erä kuuteentoista ("pelataan 16:een") vai seitsemääntoista ("pelataan 17:ään"). Jälkimmäisessä tapauksessa erän voittaa pelaaja, joka ensiksi voittaa kolme pistettä lisää. Syötönvastaajan on kummassakin tapauksessa selvästi ilmoittaa valintansa markerille, refereeelle ja vastustajalleen.

Kun erä pelataan yhdeksään pisteeseen erän voittaa pelaaja joka ensiksi saa yhdeksän pistettä paitsi tilanteessa, jossa tilanteeksi tulee tasan kahdeksan on syötönvastaajan valittava ennen seuraavaa syöttöä pelataanko erä yhdeksään ("pelataan 9:ään") vai yhteentoista ("pelataan 11:een").

Jälkimmäisessä tapauksessa erän voittaa pelaaja, joka ensiksi voittaa kolme pistettä lisää.

Syötönvastaajan on kummassakin tapauksessa selvästi ilmoittaa valintansa markerille, refereeelle ja vastustajalleen.

Markerin on ilmoitettava "pelataan 9:ään", "pelataan 11:een", "pelataan 15:een" tai "pelataan 17:ään" tilanteen mukaan.

Markerin on ilmoitettava:

- ”eräpallo” tilanteessa, jossa pelaaja tarvitsee yhden pisteen voittaakseen käynnissä olevan erän;
- ”ottelupallo” tilanteessa, jossa pelaaja tarvitsee yhden pisteen voittaakseen ottelun;
- ”ottelu- ja eräpallo” kun syöttäjä tarvitsee yhden pisteen voittaakseen ottelun ja vastaanottaja yhden pisteen voittaakseen erän;
- ”erä- ja ottelupallo” kun syöttäjä tarvitsee yhden pisteen voittaakseen erän ja vastaanottaja yhden pisteen voittaakseen ottelun.

#### 4. SYÖTTÖ

Oikeus ensimmäiseen syöttövuoroon tai syötön vastaanottoon ratkaistaan mailanpyörytyksellä

HUOM: Käyttäessään ilmoituksia ”eräpallo”, ”ottelupallo”, ”piste” ja ”stroke” markerin on sopeutettava ne piste-ja-pallo järjestelmään.

### LIITE 8.1

#### TUOMITSEMISKOKEILUT

Kansainvälinen Squashliitto arvioi kokeellista tuomitsemisjärjestelmää ratkaistakseen sen käyttökelpoisuuden säännöissä 18, 19 ja 20 kuvatun järjestelmän vaihtoehdoksi.

Arviointi tulee jatkumaan vuoden 2001 sääntöjen voimassaolon ajan.

Järjestelmä tunnetaan ”kahden refereen” järjestelmänä. Tämä liite antaa siitä lyhyen kuvauksen. Täydelliset ohjeet ovat saatavissa maksutta WSF:ltä ja kansallisilta liitoilta.

Squashkilpailun järjestäjää, joka haluaa kokeilla järjestelmää, kehoitetaan hankkimaan ohjeet WSF:ltä ja (jos mahdollista) lähettämään raportin järjestelmän tehokkuudesta WSF:n päämajaan.

Kahden refereen järjestelmässä käytetään kahta toimitsijaa, jotka ovat referee ja valitusreferee. Referee suorittaa kaikki perinteiset markerin ja refereen tehtävät. Valitusreferee ei millään tavalla osallistu ottelun valvontaan, paitsi jos pelaaja valittaa refereen päätöksestä tai jos valitusreferee on varma, että referee on tehnyt virheen antaessaan pelin jatkoa. Kumpikin pelaaja voi valittaa mistä hyvänsä refereen päätöksestä valitusrefereelle. Valitusrefereen päätös on lopullinen.

Referee käsittelee kaikki valitukset koskien estämistä, pallon osumista pelaajaan ja ilmoittamatta jätettyä väärää syöttöä tai palautusta. Valitus refereen päätöstä vastaan ohjautuu suoraan valitusrefereelle, koska refereen päätös on jo tiedossa.

Sekä referee että valitusreferee voivat soveltaa sääntöä 17. Pelaajat eivät voi valittaa sääntöä 17 koskevaa päätöstä vastaan.

### LIITE 8.2

#### KOKEILUSÄÄNNÖT

Kansainvälinen Squashliitto voi aika-ajoin kehottaa tai valtuuttaa jäsenliittonsa suorittamaan tiettyjä sääntökokeiluja.

Sääntökokeiluja suorittavan kilpailujärjestäjän on määriteltävä kilpailukutsussaan mitkä säännöt ja millä tavoin poiketaan WSF:n säännöistä.