
**WORLD
SQUASH**

WSF

SQUASH

**KAKSINPELIN
SÄÄNNÖT
2014**

(SISÄLTÄEN LIITTEET 1-9)

VOIMASSA 1. TAMMIKUUTA 2014 ALKAEN

SQUASH – KAKSINPELIN SÄÄNNÖT

Sisältö

1.	PELI	1
2.	PISTELASKU	1
3.	TUOMARIT	1
4.	LÄMMITTELY	2
5.	SYÖTTÖ	2
6.	PELIN KULKU	3
7.	TAUOT	3
8.	ESTÄMINEN	4
9.	PALLO OSUU PELAAJAAN	6
10.	VALITUKSET	6
11.	PALLO	7
12.	HÄIRIÖTEKIJÄT	7
13.	PUDONNUT ESINE	7
14.	SAIRASTUMINEN, LOUKAANTUMINEN JA VERENVUOTO	8
15.	KÄYTÖS	9
	LIITE 1 – MÄÄRITELMÄT	11
	LIITE 2 – TUOMAREIDEN ILMOITUKSET	12
	LIITE 3 – VAIHTOEHTOISET PISTELASKUSYSTEEMIT	13
	LIITE 4 – KOLMEN TUOMARIN SYSTEEMI	13
	LIITE 5 – VIDEOTARKISTUS	14
	LIITE 6 – SUOJALASIT	15
	LIITE 7 – TEKNISET MÄÄRITTELYT	15
	LIITE 8 – SQUASHPALLON OMINAISUUDET	16
	LIITE 9 – SQUASHMAILAN MITAT	16

SQUASH – KAKSINPELIN SÄÄNNÖT

Kursivoitujen sanojen määritelmät Liitteessä 1.

JOHDANTO

Squashia pelataan rajatulla alueella, usein nopealla vauhilla. Järjestäytyneen pelin edellytyksenä on kaksi periaatetta:

Turvallisuus: Pelaajien on aina asetettava turvallisuus etusijalle, eikä toimia tavalla, joka voisi vaarantaa vastustajaa.

Reilu peli: Pelaajien on kunnioitettava vastustajan oikeuksia ja pelata rehellisesti.

1. PELI

- 1.1. Squashin kaksinpeliä pelataan kahden mailaa käyttävän pelaajan kesken. Kentän, pallon ja mailan on täytettävä WSF:n määräykset (kts. Liitteet 7, 8 ja 9).
- 1.2. Jokainen pallo käynnistyy syötöllä ja pelaajat palauttavat pallon vuoronperään kunnes pallo päättyy (kts. Sääntö 6. Pelin kulku).
- 1.3. Pelin on mahdollisuuksien mukaan oltava jatkuvaa.

2. PISTELASKU

- 2.1. Pallon voittaja saa pisteen ja syöttää käynnistääkseen seuraavan pallon.
- 2.2. Jokainen erä pelataan 11:een pisteeseen, paitsi jos tilanteeksi tulee tasan 10 erää jatketaan kunnes toinen pelaajista on saavuttanut kahden pisteen eron.
- 2.3. Ottelu ratkaistaan normaalisti paras viidestä erästä, mutta voidaan ratkaista myös paras kolmesta erästä.
- 2.4. Vaihtoehtoisia pistelaskutapoja kuvaillaan Liitteessä 3.

3. TUOMARIT

- 3.1. Ottelun tuomitsevat yleensä marker ja referee, jotka kumpikin pitävät kirjaa pistetilanteesta, syöttövuoroista ja oikeasta syöttöruudusta.
- 3.2. Jos ottelua tuomitsee vain yksi tuomari, hän on sekä marker että referee. Pelaaja voi valittaa jokaisesta tämän tuomarin markerin ominaisuudessa tekemästä ilmoituksesta tai sen puuttumisesta tälle samalle tuomarille refereeen ominaisuudessa.
- 3.3. Tuomareiden oikea sijainti on takaseinän keskikohdalla, niin lähellä seinää kuin mahdollista, ylärajan yläpuolella ja mielellään istuen.
- 3.4. Vaihtoehtoinen ns. kolmen refereeen järjestelmä on kuvailtu Liitteessä 4.
- 3.5. Puhutellessaan pelaajia tuomareiden on mahdollisuuksien mukaan käytettävä sukunimeä.

3.6. Markerin on:

- 3.6.1 kuulutettava ottelu, esiteltävä jokainen erä ja kuulutettava jokaisen erän ja ottelun tulos (kts. Liite 2);
- 3.6.2 ilmoitettava *“fault”* (väärin), *“down”* (väärin), *“out”* (ulkona), *“not up”* (vanha pallo) tai *“stop”* tilanteen mukaan;
- 3.6.3 annettava pelin jatkua, jos epävarma syötön tai palautuksen oikeellisuudesta;
- 3.6.4 viipymättä ilmoitettava pistetilanne pallon päätyttyä, syöttäjän pisteet ensin mainittuna ja syöttövuoron vaihtuessa ilmoitettava *“hand out”* (syötönvaihto) ennen pistetilannetta;
- 3.6.5 toistettava refereeen päätös pelaajan let-pyyynnön seurauksena ja sen jälkeen ilmoitettava pistetilanne;
- 3.6.6 odotettava refereeen päätöstä pelaajan valitettua markerin ilmoitusta tai ilmoittamatta jättämistä vastaan ja sen jälkeen ilmoitettava pistetilanne;
- 3.6.7 ilmoitettava *“game ball”* (eräpallo) kun pelaaja tarvitsee yhden pisteen

voittaaksen erän tai *“match ball”* (ottelupallo) kun pelaaja tarvitsee yhden pisteen voittaakseen ottelun;

- 3.6.8 ilmoitettava *“ten all: a player must win by two points”* (tasan 10, pelaajan on voitettava kahden pisteen erolla) kun tilanne on tasan 10 ensimmäistä kertaa ottelussa.

3.7. Refereen, jonka päätös on lopullinen, on:

- 3.7.1 siirrettävä ottelu jos kenttä ei ole pelin kannalta tyydyttävässä kunnossa; tai keskeytettävä ottelu jos se on jo alkanut ja kun ottelu jatkuu myöhemmin, pistetilanne jää ennalleen;
- 3.7.2 myönnettävä let jos pelaajista riippumaton kenttäolosuhteiden muutos vaikuttaa pallon lopputulokseen;
- 3.7.3 voi myöntää ottelun pelaajalle, jonka vastustaja ei ole kentällä pelivalmiina kilpailun sääntöjen määrittelemän ajan puitteissa;
- 3.7.4 tehtävä päätös kaikissa asioissa, mukaanlukien kaikki let-pyyntöt ja kaikki *valitukset* markerin ilmoituksia tai ilmoittamatta jättämissä vastaan;
- 3.7.5 tehtävä päätös välittömästi jos eri mieltä markerin ilmoituksen tai ilmoittamatta jättämisen kanssa ja tarvittaessa keskeytettävä peli;
- 3.7.6 korjattava pistetilanne välittömästi jos marker ilmoittaa pistetilanteen väärin, tarvittaessa keskeyttäen pelin;
- 3.7.7 vastattava kaikista säännöissä mainittujen määräaikojen noudattamisesta ja ilmoitettava *“15 seconds”* (15 sekuntia), *“Half-time”* (Puoliaika) ja *“Time”* (Aika) tilanteen mukaan;
Huom: Pelaajien velvollisuutena on olla tarpeeksi lähellä kuullakseen nämä ilmoitukset.
- 3.7.8 tehtävä asiaankuuluvat päätökset jos pallo osuu jompaankumpaan pelaajaan (kts. Sääntö 9: Pallo osuu pelaajaan);
- 3.7.9 voi myöntää let'in jos ei pysty ratkaisemaan valitusta koskien Markerin ilmoitusta tai ilmoittamatta jättämistä;
- 3.7.10 pyydettyä pelaajalta selvitystä jos on epävarma pelaajan let-pyyntön tai valituksen syystä;
- 3.7.11 voi perustella päätöstä;
- 3.7.12 ilmoitettava kaikki päätöksensä riittävän kuuluvalla äänellä, jotta pelaajat, Marker ja yleisö voivat kuulla ne;
- 3.7.13 sovellettava sääntöä 15 (Käytös) jos pelaajan käytös ei ole hyväksyttävää;
- 3.7.14 keskeytettävä ottelu jos kenen hyvänsä henkilön, muun kuin pelaajan, käytös on häiritsevää tai loukkaavaa, kunnes tilanne on rauhoittunut tai kunnes henkilö on poistunut katsomosta.

4. LÄMMITTELY

- 4.1 Ottelun alkaessa pelaajat menevät yhdessä kentälle lämmittämään pallon enintään 5 minuutin ajaksi. 2 1/2 minuutin kuluttua pelaajien on vaihdettava puolia, elleivät he jo aiemmin ole sitä tehneet.
- 4.2 Pelaajilla on oltava yhtäläiset mahdollisuudet lyödä palloa. Pelaaja, joka lyö itselleen kohtuuttoman kauan lämmittelee sääntöjen vastaisesti ja Sääntöä 15 (Käytös) on sovellettava.

5. SYÖTTÖ

- 5.1. Pelaaja, joka voittaa mailanpyörityksen syöttää ensin.
- 5.2. Jokaisen erän ja jokaisen syötönvaihdon jälkeen syöttäjä valitsee kummasta ruudusta syöttää. Säilyttäessään syöttövuoron hänen on syötettävä vuorotellen kummastakin syöttöruudusta.

- 5.3 Jos pallo päättyy let'iin, on hänen syötettävä uudestaan samasta ruudusta.
- 5.4 Jos syöttäjä aikoo syöttää väärästä ruudusta tai jompikumpi pelaaja on epävarma oikeasta ruudusta, Markerin tulee ilmoittaa pelaajille oikea ruutu.
- 5.5 Jos oikeasta ruudusta on epäselvyyttä, on Refereen tehtävä ratkaisu.
- 5.6 Markerin ilmoitettua pistetilanteen on molempien pelaajien jatkettava peliä ilman tarpeetonta viivytystä. Syöttäjä ei kuitenkaan saa syöttää ennen kuin vastaanottaja on valmis.
- 5.7 Syöttö on oikea, jos:
- 5.7.1 syöttäjä pudottaa tai heittää pallon kädestään tai mailaltaan ja lyö sitä *oikein* ensimmäisellä tai *toistuvalla yrityksellä* ennen kuin se osuu mihinkään muuhun; ja
- 5.7.2 lyöntihetkellä jalka koskettaa lattiaa syöttöruudun sisällä ilman että osakaan tästä jalasta koskettaa syöttöruudun rajoja; ja
- 5.7.3 pallo lyödään suoraan etuseinään syöttö- ja ylärajan väliin, mutta ei osu etu- ja sivuseinään samanaikaisesti; ja
- 5.7.4 mikäli syötönvastaaja ei lyö palloa suoraan ilmasta, pallon ensimmäinen kosketus lattiaan on syöttäjän ruutua vastapäätä olevassa *kenttäneljänneksessä* osumatta mihinkään rajaan;
- 5.7.5 syöttäjä ei lyö palloa *ulos*.
- 5.8 Syöttö, joka ei täytä säännön 5.7 ehtoja on väärin ja vastaanottaja voittaa pallon. Huom: Syöttö, joka osuu syöttörajaan, syöttöalueen rajaan, keskikenttärajaan tai ylärajaan on väärin.
- 5.9 Jos syöttäjä pudottaa tai heittää pallon, mutta ei *yritä* lyödä sitä hän saa syöttää uudestaan.
- 5.10 Let myönnetään jos vastaanottaja ei ole valmis eikä *yritä* palauttaa sitä. Jos tämä syöttö on kuitenkin väärin, syöttäjä häviää pallon.
- 5.11 Jos syöttäjä syöttää väärästä ruudusta ja voittaa pallon, jää lopputulos voimaan ja syöttäjän on syötettävä vastakkaisesta ruudusta.
- 5.12 Syöttäjä ei saa syöttää ennen kuin Marker on ilmoittanut pistetilanteen, mikä on tehtävä viipymättä. Refereen on pysäytettävä peli ja kehoitettava syöttäjää odottamaan pistetilanteen ilmoitusta.

6. PELIN KULKU

- 6.1 Oikean syötön jälkeen peli jatkuu niin kauan kun jokainen palautus on oikein, tai kunnes pelaaja pyytää let'ia tai *valittaa*, tai jompikumpi tuomari keskeyttää pelin, tai pallo osuu jompaankumpaan pelaajaan tai vaatetukseen tai ei-lyöntivuorossa olevan pelaajan mailaan.
- 6.2 Palautus on oikea jos:
- 6.2.1 palloa on lyöty *oikein* ennen kun se on koskettanut lattiaa kaksi kertaa; ja
- 6.2.2 pallo osuu etuseinään alarajan yläpuolelle ja ylärajan alapuolelle joko suoraan tai minkä hyvänsä seinän/seinien kautta, koskettamatta sitä ennen lattiaa tai mitään osaa lyöjän kehosta tai vaatteista tai vastustajan mailaa, kehoa tai vaatteita; ja
- 6.2.3 palautuu etuseinästä koskettamatta peltiä; ja
- 6.2.4 pallo ei mene *ulos*.

7. TAUOT

- 7.1 Lämmittelyn ja ensimmäisen erän sekä kaikkien erien välissä pelaajille annetaan korkeintaan 90 sekunnin tauko.
- 7.2 Pelaajien tulee olla valmiit jatkamaan peliä tauon päättyessä, mutta pelaajien keskenäisellä sopimuksella peli voi jatkua aikaisemmin.
- 7.3 Vaurioituneiden varusteiden vaihtoon myönnetään korkeintaan 90 sekuntia. Varusteisiin

lasketaan kuuluvaksi myös silmälasit, suojalasit tai irronnut piilolinssi. Pelaajan on suoritettava vaihto mahdollisimman nopeasti tai Sääntöä 15 (Käytös) on sovellettava.

- 7.4 Taukoja, jotka koskevat loukkaantumista tai verenvuotoa käsitellään säännössä 14 (Loukkaantuminen).
- 7.5 Tauon aikana kumpikin pelaaja saa lyödä palloa.

8. ESTÄMINEN

- 8.1. Kohtuullisen saaton päättyessä pelaajan on tehtävä kaikkensa väistääkseen, jotta pallon palautuessa etuseinästä vastustajalla on:
- 8.1.1 vapaa näkyvyys palloon sen palautuessa etuseinästä; ja
- 8.1.2 esteetön suora kulku palloon; ja
- 8.1.3 tilaa lyödä palloa kohtuullisella lyöntiliikkeellä; ja
- 8.1.4 vapaus lyödä pallo koko etuseinän alueelle.
- Estämistä tapahtuu jos pelaaja ei täytä kaikkia näitä vaatimuksia.
- 8.2 Pelaaja, jonka mielestä estämistä on tapahtunut, voi lopettaa pelaamisen ja pyytää let'ia, mieluummin sanomalla "Let, please". Tämä pyyntö on esitettävä ilman kohtuutonta viivytystä.
- Huom:
- Ennen pyynnön hyväksymistä Refereen on oltava vakuuttunut, että pelaaja todella pyytää let'ia.
 - Let-pyyntö sisältää myös stroke-pynnön.
 - Pääsääntöisesti vain lyöjä voi pyytää let'ia estämisestä. Jos vastustaja kuitenkin pyytää let'ia puutteellisen pääsyn vuoksi ennen kun pallo on osunut etuseinään, voi referee huomioida pyynnön, vaikka pelaaja ei vielä ole lyöjä.
- 8.3 Refereen on pyydettävä pelaajalta selitystä, jos hän on epävarma let-pynnön syystä.
- 8.4 Referee voi myöntää let'in tai stoken erityisesti turvallisuussyistä, vaikka pyyntöä ei ole tehty, keskeyttäen pelin tarvittaessa.
- 8.5 Jos lyöjä lyö palloa ja vastustaja sen jälkeen pyytää let'ia ja pallo menee väärin tai ulos, voittaa vastustaja pallon.

8.6 Yleistä

Seuraavat ehdot koskevat kaikenlaista estämistä:

- 8.6.1 let'ia ei myönnetä mikäli estämistä tai kohtuullista pelkoa loukkaantumisesta ei esiintynyt;
- 8.6.2 let'ia ei myönnetä vaikka estämistä oli, mutta lyöjä ei olisi pystynyt palauttamaan palloa oikein;
- 8.6.3 let'ia ei myönnetä jos lyöjä jatkoi pelaamista estämisen jälkeen ja sitten pyysi let'ia;
- 8.6.4 let'ia ei myönnetä vaikka estämistä oli, mutta se ei estänyt lyöjää näkemästä ja pääsemästä pallon luo lyödäkseen *oikean palautuksen*, kyseessä on vähäinen estäminen;
- 8.6.5 stroke myönnetään lyöjälle jos lyöjä olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein, mutta vastustaja ei tehnyt kaikkeansa välttääkseen estämisen;
- 8.6.6 let myönnetään jos vastustaja on tehnyt kaikkensa välttääkseen estämisen ja lyöjä olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein;
- 8.6.7 stroke myönnetään lyöjälle jos estämistä tapahtui ja lyöjä olisi pystynyt lyömään *voittavan lyönnin*.

Säännön 8.6 lisäksi seuraavia ehtoja sovelletaan erityisiin tilanteisiin.

8.7 Vapaa näkyvyys

Vapaa näkyvyys tarkoittaa riittävästi aikaa nähdä pallo ja valmistautua sen lyömiseen kun se palautuu etuseinästä.

- 8.7.1 Säännön 8.6 ehtoja noudatetaan jos pelaaja pyytää let'ia vapaan näkyvyyden puutteeseen vedoten.

8.8 Suora kulku

Jos lyöjä pyytää let'iä vedoten suoran kulun estämiseen:

8.8.1 let'iä ei myönnetä vaikka estämistä oli, mutta löyjä ei tehnyt kaikkeansa päästäkseen pallon luo ja lyödäkseen sitä;

Huom:

Kaikkeensa tekeminen päästäkseen pallon luo ja lyödäkseen sitä ei tarkoita kontaktia vastustajan kanssa. Jos vältettävissä olevaa kontaktia syntyy on sääntöä 15 (Käytös) sovellettava.

8.8.2 jos lyöjällä oli suora kulku mutta valitsi epäsuoran reitin pallon luo ja sitten pyysi let'iä, ei let'iä myönnetä, paitsi jos sääntö 8.8.3 sitä edellyttää;

8.8.3 jos pelaaja oli ennakoanut pallon lentoradan väärin [wrong-footed], mutta osoitti pystyvänsä oikeaan palautukseen, ja sen jälkeen tuli estetyksi, let myönnetään, paitsi jos lyöjä olisi pystynyt lyömään voittavan lyönnin, jolloin stroke myönnetään lyöjälle.

8.9 Lyöntiliike (racket swing)

Kohtuullinen lyöntiliike käsittää takaheilahduksen, lyönnin ja saaton. Lyöjän takaheilahdus ja saatto ovat kohtuulliset kun niitä ei pidennetä enemmän kuin tarpeellista.

Jos lyöjä pyytää let'iä lyöntiliikkeen estämisen perusteella:

8.9.1 let myönnetään jos lyöntiin **vaikutti** vähäinen kosketus vastustajaan, joka teki kaikkeansa välttääkseen estämisen, paitsi jos lyöjä olisi pystynyt lyömään voittavan lyönnin, missä tapauksessa stroke myönnetään lyöjälle;

8.9.2 stroke myönnetään jos kontakti vastustajaan **esti** lyönnin, vaikka vastustaja olisi tehnyt kaikkeansa välttääkseen estämisen.

8.10 Ylipitkä lyöntiliike

8.10.1 Let'iä ei myönnetä jos lyöjä aiheutti estämisen ylipitkällä lyöntiliikkeellä.

8.10.2 Let myönnetään jos estämistä oli mutta lyöjä liioitteli lyöntiliikettään stroken toivossa.

8.10.3 Lyöjän ylipitkä lyöntiliike voi aiheuttaa estämisen vastustajalle kun tulee hänen vuoronsa pelata palloa. Tässä tapauksessa vastustaja voi pyytää let'iä.

8.11 Vapaus lyödä pallo koko etuseinän alueelle

Jos lyöjä pidättäytyy lyömästä palloa etuseinäestämisen vuoksi ja pyytää let'iä:

8.11.1 stroke myönnetään jos estämistä oli ja pallo olisi osunut vastustajaan matkallaan suoraan etuseinään, paitsi jos lyöjä on kääntynyt tai kyseessä oli toistuva yritys, missä tapauksessa let myönnetään;

8.11.2 let myönnetään jos pallo olisi ensin osunut vastustajaan ja sitten sivuseinään ennen etuseinää, paitsi jos palautus olisi ollut voittava lyönti, missä tapauksessa lyöjälle myönnetään stroke; tai

8.11.3 let myönnetään jos pallo olisi ensin osunut sivuseinään ja sitten vastustajaan ennen etuseinää, paitsi jos palautus olisi ollut voittava lyönti, missä tapauksessa lyöjälle myönnetään stroke;

8.12 Toistuva yritys

Jos lyöjä pyytää let'iä estämisestä toistuvassa yrityksessä lyödä palloa ja olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein:

8.12.1 let myönnetään jos vastustajalla ei ollut aikaa välttää estämistä.

8.13 Kääntyminen

Kääntyminen syntyy kun pelaaja lyö tai on tilaisuudessa lyödä palloa kehonsa oikealta puolelta sen jälkeen kun pallo on sivuuttanut sen vasemmalta tai päinvastoin, riippumatta siitä kääntyykö pelaaja fyysisesti tai ei.

Jos lyöjää estetään kääntymisen yhteydessä ja olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein:

- 8.13.1 stroke myönnetään lyöjälle jos lyöntiliike estettiin, vaikka vastustaja olisi tehnyt kaikkensa välttääkseen estämisen;
- 8.13.2 let myönnetään jos vastustajalla ei ollut aikaa välttää estämistä;
- 8.13.3 let'iä ei myönnetä jos lyöjä olisi pystynyt lyömään pallon kääntymättä, mutta kääntyi luodakseen tilanteen jossa voisi pyytää let'iä;
- 8.13.4 Kun lyöjä kääntyy on Refereen aina arvioitava mikäli tästä aiheutui vaaraa ja tuomittava sen mukaisesti.

9. PALLO OSUU PELAAJAAN

- 9.1 Jos pallo matkalla etuseinään osuu vastustajaan tai vastustajan mailaan tai varusteisiin on pelin loputtava ja:
 - 9.1.1 vastustaja voittaa pallon jos palautus ei olisi ollut oikein;
 - 9.1.2 stroke myönnetään lyöjälle jos palautus ensimmäisellä yrityksellä oli menossa suoraan etuseinään eikä lyöjä ole kääntynyt;
 - 9.1.3 let myönnetään jos pallo olisi osunut muuhun seinään ennen etuseinää ja lyöjä ei ole kääntynyt, paitsi jos palautus olisi ollut voittava lyönti, missä tapauksessa stroke myönnetään lyöjälle;
 - 9.1.4 let myönnetään jos lyöjä ei ole kääntynyt mutta kysessä on toistuva yritys;
 - 9.1.5 stroke myönnetään vastustajalle jos lyöjä on kääntynyt, paitsi jos vastustaja on tehnyt tahallisen liikkeen estääkseen pallon, missä tapauksessa stroke myönnetään lyöjälle.
- 9.2 Jos pallo palautuessaan etuseinästä osuu pelaajaan ennen kun se on osunut kaksi kertaa lattiaan on pelin loputtava ja:
 - 9.2.1 lyöjä voittaa pallon jos se osuu vastustajaan tai vastustajan mailaan tai varusteisiin ennen kun lyöjä on yrittänyt lyödä palloa eikä estämistä ole tapahtunut, paitsi jos lyöjän sijainti on aiheuttanut pallon osumisen vastustajaan, missä tapauksessa let myönnetään;
 - 9.2.2 let myönnetään jos pallo osuu vastustajaan tai vastustajan mailaan sen jälkeen kun lyöjä on yrittänyt kerran tai useammin lyödä palloa, edellyttäen että lyöjä olisi pystynyt palauttamaan pallon oikein. Muussa tapauksessa vastustaja voittaa pallon;
 - 9.2.3 vastustaja voittaa pallon jos pallo osuu ilman estämistä lyöjään. Jos estämistä on tapahtunut sovelletaan sääntöä 8 (Estäminen).
- 9.3 Jos lyöjä lyö vastustajaa pallolla on Refereen arvioitava mikäli tästä aiheutui vaaraa ja tuomittava sen mukaisesti.

10. VALITUKSET

- 10.1 Pelaaja voi lopettaa pelaamisen kesken pallon ja valittaa Markerin ilmoituksen puuttumisesta sanoin "Appeal, please".
- 10.2 Pallon hävinyt pelaaja voi valittaa Markerin ilmoituksesta tai ilmoituksen puuttumisesta sanoin "Appeal, please".
- 10.3 Jos Referee on epävarma mistä tilanteesta valitetaan on hänen pyydetä selvitystä. Jos valituksia on useampia on Refereen arvioitava jokaista.
- 10.4 Syötön jälkeen pelaaja ei voi valittaa mistään mikä tapahtui ennen syöttöä, paitsi rikkoontuneesta pallosta.
- 10.5 Erän päättyessä valitus koskien viimeistä palloa on tehtävä välittömästi.
- 10.6 Vastauksena Markerin ilmoitusta tai ilmoituksen puuttumista vastaan Refereen on:
 - 10.6.1 jätettävä tilanne ennalleen jos Markerin ilmoitus tai ilmoituksen puuttuminen oli oikea; tai
 - 10.6.2 myönnettävä let jos Markerin ilmoitus oli väärä, paitsi jos Markerin ilmoitus keskeytti voittavan lyönnin, missä tapauksessa pallo on myönnettävä lyöjälle; tai
 - 10.6.3 myönnettävä pallo vastustajalle jos Marker ei tuominut väärää syöttöä tai palautusta vääräksi; tai

- 10.6.4 myönnettävä let jos Referee on epävarma syötön oikeellisuudesta; tai
- 10.6.5 myönnettävä let jos Referee on epävarma palautuksen oikeellisuudesta, paitsi jos Markerin ilmoitus keskeytti voittavan lyönnin, missä tapauksessa pallo myönnetään vastustajalle.

10.7 Refereen päätös on kaikissa tapauksissa lopullinen.

11. PALLO

- 11.1 Jos pelipallo rikkoontuu pallon aikana, myönnetään let siitä pallosta.
- 11.2 Pelaaja häviää pallon jos hän keskeyttää pelaamisen valittaakseen, että pelipallo on rikkoontunut ja se havaitaan ehjäksi.
- 11.3 Refereen on myönnettävä let edellisestä pallosta jos vastaanottaja ennen syötön palauttamista valittaa pallon rikkoontumisesta ja pallo todetaan rikkoontuneeksi ja Referee on epävarma milloin pallo rikkoontui.
- 11.4 Pelaajan, joka haluaa valittaa pallon rikkoontumisesta erän päättyttyä, on tehtävä se välittömästi ja ennen kentältä poistumista.
- 11.5 Pelipallo on vaihdettava molempien pelaajien yhteisellä sopimuksella tai Refereen päätöksellä toisen pelaajan pyytäessä.
- 11.6 Jos pelipallo on vaihdettu, tai jos peli jatkuu keskeytyksen jälkeen, pelaajat saavat lämmittää pallon. Peli jatkuu molempien pelaajien sopimuksella tai viimeistään Refereen päätöksellä.
- 11.7 Pelipallon on oltava kentällä kaiken aikaa, ellei Referee salli sen poistamista.
- 11.8 Let myönnetään jos pallo juuttuu kiinni mihin hyvänsä kentän osaan.
- 11.9 Let voidaan myöntää jos pallo osuu esineeseen kentällä.
- 11.10 Let'iä ei myönnetä mistään virhepompusta.

12. HÄIRIÖTEKIJÄT

- 12.1 Pelaaja voi pyytää let'iä häiriötekijään vedoten, mutta pyyntö on esitettävä välittömästi.
- 12.2 Jos häiriötekijän aiheutti pelaaja:
 - 12.2.1 let myönnetään jos häiriö oli tahaton, paitsi jos se esti lyöjän voittavan lyönnin, missä tapauksessa pallo myönnetään lyöjälle;
 - 12.2.2 jos häiriö oli tahallinen on sääntöä 15 (Käytös) sovellettava.
- 12.3 let myönnetään jos häiriö ei ollut pelaajan aiheuttama, paitsi jos se esti lyöjän voittavan lyönnin, missä tapauksessa pallo myönnetään lyöjälle.
- 12.4 Kilpailuissa yleisön reaktioita voi esiintyä. Yleisön viihtymisen edistämiseksi säännön 12.3 määräyksestä voidaan pidättyä ja pelaajien edellytetään jatkavan peliä yleisön äänekkäistä reaktioista huolimatta, eikä Refereen ole kehoitettava yleisöä olemaan hiljaa. Pelaajalle, joka keskeyttää pelin ja pyytää let'iä vedoten äänekkääseen ja yksittäiseen häiriötekijään kentän ulkopuolelta, voidaan myöntää let häiriötekijän vuoksi.

13. PUDONNUT ESINE

- 13.1 Pelaaja, joka pudottaa mailan, voi nostaa sen ja jatkaa peliä, paitsi jos pallo osuu mailan tai se aiheuttaa häiriötekijän tai Referee soveltaa käytösrangaistusta.
- 13.2 Pelaaja, joka pudottaa mailan estämistilanteen seurauksena, voi pyytää let'iä.
- 13.3 Lyöjän vastustaja, jonka maila putoaa lyöjän palloon pyrkimisen aiheuttaman kontaktin seurauksena, voi pyytää let'iä ja sääntöä 12 (Häiriötekijät) sovelletaan.
- 13.4 Jos esine, muu kuin pelaajan maila, putoaa lattialle kesken pallon, peli on keskeytettävä:
 - 13.4.1 vastustaja voittaa pallon, jos esine putosi pelaajalta ilman kontaktia vastustajaan;
 - 13.4.2 let myönnetään, jos esine putosi pelaajalta kontaktin seurauksena, paitsi jos lyöjä on lyönyt voittavan lyönnin tai pyytää let'iä estämiseen vedoten, missä tapauksessa sääntöä 8 (Estäminen) sovelletaan;

- 13.4.3 let myönnetään, jos esine putoaa muualta kuin pelaajalta, paitsi
- 13.4.4 jos lyöjän voittava lyönti on estetty, missä tapauksessa pallo myönnetään lyöjälle:
- 13.4.5 jos esinettä ei ole havaittu ennen pallon päättymistä eikä sillä ollut vaikutusta pallon lopputulokseen, jää pallon lopputulos voimaan.

14. SAIRASTUMINEN, LOUKKAANTUMINEN JA VERENVUOTO

14.1 Sairastuminen

- 14.1.1 Pelaajan, jota kohtaa sairastuminen, johon ei liity loukkaantumista eikä verenvuotoa on joko jatkettava peliä välittömästi tai luovutettava käynnissä oleva erä ja käytettävä 90 sekunnin erätauko toipumiseen. Tämä sisältää niin krampin, pahoinvoinnin ja hengästymisen kuin myös astman.
Pelaaja voi luovuttaa ainoastaan yhden erän. Pelaajan on toistuvassa tilanteessa jatkettava peliä tai luovutettava ottelu.
- 14.1.2 Jos pelaajan oksentaminen tai muu toiminta aiheuttaa kentän pelikelvottomuuden, myönnetään ottelu vastustajalle.

14.2 Loukkaantuminen

Referee:

- 14.2.1 jos ei ole vakuuttunut loukkaantumisen aitoudesta, on pyydetävä pelaajaa päättämään, mikäli jatkaa peliä välittömästi tai luovuttaa käynnissä olevan erän ja käyttää 90 sekunnin erätauon toipumiseen ja jatkamaan peliä sen jälkeen, tai luovuttamaan ottelun. Pelaaja voi luovuttaa ainoastaan yhden erän.
- 14.2.2 jos vakuuttunut loukkaantumisen aitoudesta, on kerrottava molemmille pelaajille mihin luokkaan loukkaantuminen kuuluu ja miten pitkä toipumisaika on käytettävissä. Toipumisaika on sallittu ainoastaan silloin kun loukkaantuminen tapahtuu;
- 14.2.3 jos vakuuttunut, että kyseessä on aiemmin ottelussa saadun vamman uusiutuminen, pyydetävä pelaajaa päättämään, mikäli jatkaa peliä välittömästi tai luovuttaa käynnissä olevan erän ja käyttää 90 sekunnin erätauon toipumiseen ja jatkamaan peliä sen jälkeen, tai luovuttamaan ottelun. Pelaaja voi luovuttaa ainoastaan yhden erän.

Huom: Pelaaja joka luovuttaa erän säilyttää siihen asti voittamansa pisteet.

14.3 Loukkaantumisen luokat

- 14.3.1 **Itseaiheutettu:** kun vamma syntyy pelaajan oman toiminnan seurauksena. Tähän luokkaan kuuluvat lihasrevähdykset, nyrjähdykset ja kolhut, jotka syntyvät seinään törmäämisestä tai kaatumisesta.
Pelaajalle sallitaan 3 minuutin toipumisaika ja jos pelaaja ei sen ajan päättyessä ole valmis jatkamaan peliä on pelaajan luovutettava käynnissä oleva erä ja voi käyttää 90 sekunnin erätauon lisätoipumisaikana. Pelaaja voi luovuttaa ainoastaan yhden erän. Pelaajan on tämän jälkeen jatkettava peliä tai luovutettava ottelu.
- 14.3.2 **Myötävaikutettu:** kun vamma syntyy molempien pelaajien tahattoman toiminnan seurauksena.
Loukkaantuneelle pelaajalle sallitaan 15 minuutin toipumisaika. Tätä aikaa voidaan jatkaa 15 minuutilla Refereen harkinnan mukaan. Jos pelaaja ei tämän jälkeen pysty jatkamaan, myönnetään ottelu vastustajalle. Loukkaantumishetken jälkeinen pistetilanne jää voimaan.
- 14.3.3 **Vastustajan aiheuttama:** kun vamma on yksinomaan vastustajan aiheuttama.
 - 14.3.3.1 Kun vamma on vastustajan vahingossa aiheuttama on sääntöä 15 (Käytös) sovellettava. Loukkaantuneelle pelaajalle sallitaan 15 minuutin toipumisaika, Jos pelaaja sen jälkeen on kykenemätön jatkamaan peliä, myönnetään ottelu loukkaantuneelle pelaajalle.
 - 14.3.3.2 Kun vamma syntyy vastustajan **tahallisesta tai vaarallisesta** pelistä tai toiminnasta ja jos loukkaantunut pelaaja on toipumisajan tarpeessa

myönnetään ottelu loukkaantuneelle pelaajalle. Jos loukkaantunut pelaaja pystyy jatkamaan viipymättä on sääntöä 15 (Käytös) sovellettava.

14.4 Verenvuoto

- 14.4.1 Aina kun verenvuotoa esiintyy, on peli keskeytettävä ja pelaajan on poistuttava kentältä ja huolehdittava verenvuodosta viipymättä. Hoitotoiminpiteelle sallitaan kohtuullinen aika. Peli voi jatkua vasta, kun vuoto on tyrehtynyt ja vamma on peitetty, mikäli mahdollista.
 - 14.4.2 Jos verenvuoto on vastustajan **vahingossa aiheuttama**, on sääntöä 16 (Käytös) sovellettava.
 - 14.4.3 Jos verenvuoto johtuu vastustajan **tahallisesta tai vaarallisesta** pelistä tai toiminnasta myönnetään ottelu vastustajalle.
 - 14.4.4 Pelaajan, joka ei saa verenvuotoa tyrhdytettyä sallitun ajan puitteissa on joko luovutettava 1 erä ja käytettävä 90 sekunnin erätauko ja sitten jatkettava peliä tai luovutettava ottelu.
 - 14.4.5 Jos veri tulee uudelleen näkyväksi pelin aikana, ei uutta hoitoaikaa sallita ja pelaajan on joko luovutettava käynnissä oleva erä ja käytettävä 90 sekunnin erätauko jatkohoitoa varten. Jos verenvuoto ei ole sen jälkeen tyrehtynyt on pelaajan luovutettava ottelu.
 - 14.4.6 Kenttä on puhdistettava ja veren tahrimat vaatteet vaihdettava.
- 14.5 Loukkantunut pelaaja voi jatkaa peliä ennen sallitun toipumisajan päättymistä. Molemmille pelaajille on annettava kohtuullinen aika valmistautua pelin jatkamiseen.
- 14.6 Päätös pelin jatkamisesta kuuluu aina loukkaantuneelle pelaajalle.

15. KÄYTÖS

- 15.1 Pelaajien on noudatettava kilpailun määräyksiä näiden sääntöjen lisäksi.
- 15.2 Pelaajat eivät saa asettaa mitään esineitä kentälle.
- 15.3 Pelaajat eivät saa poistua kentältä erän aikana ilman Refereen lupaa.
- 15.4 Pelaajat eivät saa pyytää Refereen ja/tai Markerin vaihtamista.
- 15.5 Pelaajat eivät saa käyttäytyä tavalla, joka on epäoikeudenmukainen, vaarallinen, loukkaava, hyökkäävä tai jollakin muulla tavalla vahingollinen lajille.
- 15.6 Jos pelaajan käytös ei ole hyväksyttävää on Refereen rangaistava pelaajaa, tarvittaessa keskeyttäen pelin.
Hyväksymiskelvotonta käytöstä on, mutta ei rajoitu, seuraava:
 - 15.6.1 kuuluva tai näkyvä rivous;
 - 15.6.2 sanallinen, fyysinen tai jonkin muunlainen herjaus;
 - 15.6.3 tarpeeton fyysinen kontakti, johon kuuluu pelaajan työntäminen;
 - 15.6.4 vaarallinen peli, johon kuuluu liioiteltu lyöntiliike;
 - 15.6.5 erimielisyys Refereen ja/tai Markerin kanssa;
 - 15.6.6 varusteiden tai kentän väärinkäyttäminen;
 - 15.6.7 yksipuolinen lämmittely;
 - 15.6.8 pelin viivyttely, johon kuuluu myöhästyminen erä- tai muulta tauolta;
 - 15.6.9 tahallinen häirintä;
 - 15.6.10 peliohjeiden vastaanottaminen pelin aikana.
- 15.7 Rikkomukseen syyllistyneelle pelaajalle voidaan antaa käytösvaroitus tai rangaista käytöspisteellä, käytöserällä tai käytösottelulla riippuen rikkeen vakavuudesta.
- 15.8 Referee voi langettaa pelaajalle useamman kuin yhden varoituksen, pisteen tai erän seuraavasta samankaltaisesta rikkeestä, edellyttäen että rangaistus ei voi olla lievempi kuin edellinen rangaistus vastaavasta rikkeestä.
- 15.9 Referee voi antaa varoituksen tai langettaa rangaistuksen milloin hyvänsä, mukaan lukien lämmittely ja ottelun päätyttyä.
- 15.10 Jos Referee:
 - 15.10.1 keskeyttää pelin antaakseen käytösvaroituksen, let myönnetään;

- 15.10.2 keskeyttää pelin langettaakseen käytöspisteen, tulee tästä käytöspisteestä pallon lopputulos;
 - 15.10.3 langettaa käytöspisteen pallon loputtua, jää pallon lopputulos voimaan ja käytöspiste lisätään pistetilanteeseen, mutta syöttöruutua ei vaihdeta;
 - 15.10.4 langettaa käytöserän, se koskee käynnissä olevaa erää tai seuraavaa erää jos erä ei ole käynnissä. Jälkimmäisessä tapauksessa 90 sekunnin lisäerätaukoa ei tule;
 - 15.10.5 langettaa käytöserän tai –ottelun, säilyttää rangaistu pelaaja siihen asti voittamansa pisteet ja erät;
- 15.11 Kun käytösrangaistus on langetettu on Refereen täytettävä vaadittava raportti.

LIITE 1 – MÄÄRITELMÄT

APPEAL (valitus)	Pelaajan pyyntö Refereelle arvioida Markerin ilmoitusta tai ilmoittamatta jättämistä tai valitus pallon rikkoontumisesta.
ATTEMPT (yritys)	Mailan liike eteenpäin kohti palloa. Teeskennelty mailan liike (fake swing) on myös yritys, mutta lyöntiin valmistautuminen takaheilahduksella, mutta ilman eteenpäin liikettä kohti palloa ei ole yritys.
BOX, SERVICE BOX (syöttöruutu)	Neliö molemmin puolin kenttää, joka rajoittuu puolikenttärajaan, sivuseinään ja kahteen muuhun rajaan. Alue josta syöttö lyödään.
CORRECTLY (oikein)	Pallon lyönti yhdellä kosketuksella kädessä olevalla mailalla ja ilman pitkitettyä kosketusta.
DOWN (väärin)	Palautus, joka osuu peltiin tai lattiaan ennen etuseinää tai osuu etuseinään ja sitten peltiin.
FAIR VIEW (vapaa näkyvyys)	Riittävästi aikaa nähdä pallo ja valmistautua lyömään sitä kun se palautuu etuseinästä.
FAULT (väärin)	Syöttö, joka ei ole oikein.
FURTHER ATTEMPT (toistuva yritys)	Lyöjän toistuva yritys syöttää tai palauttaa pallo, joka vielä on pelissä.
GAME (erä)	Osa ottelua. Pelaajan on voitettava 3 erää voittaakseen paras viidestä ottelun ja kaksi erää voittaakseen paras kolmesta ottelun.
GOOD RETURN (oikea palautus)	Palautus joka lyödään oikein ja osuu etuseinään pellin ylä- ja ylärajan alapuolelle joko suoraan tai muun seinän kautta, menemättä ulos.
HAND OUT (syötönvaihto)	Tilanne, jossa syöttövuoro vaihtuu.
LET (let)	Pallon lopputulos, jossa kumpikaan pelaaja ei voita palloa. Syöttäjä syöttää uudestaan samasta syöttöruudusta.
MATCH (ottelu)	Koko kamppailu, sisältäen lämmittelyn.
NOT UP (väärin)	Palautus:
(vanha pallo)	jota pelaaja ei lyö oikein; tai
(väärin)	joka koskettaa lattiaa useammin kuin kerran ennen lyöntiä; tai
OUT (ulkona)	osuu lyöjään tai hänen vaatetukseensa.
	Palautus:
	joka osuu seinän ylärajaan tai sen yläpuolelle; tai
	joka osuu ylärajan yläpuolella olevaan kiinteään rakenteeseen; tai
	joka osuu kentän minkä hyvänsä seinän yläreunaan; tai
	joka kulkee seinän yli ja pois kentältä; tai
	joka kulkee kiinteän rakenteen läpi.
QUARTER-COURT (kenttäneljännes)	Syöttörajan ja puolikenttärajan rajoittama kentän osa.
RALLY (palloralli)	Oikean syötön ja useamman palautuksen muodostama kokonaisuus, joka päättyy, kun pallo lakkaa olemasta pelissä.
STRIKER (lyöjä)	Pelaaja on lyöjä siitä hetkestä kun vastustajan lyönti palautuu etuseinästä siihen asti kun oma lyönti osuu etuseinään.
TIN (peltili)	Koko etuseinän levyinen alue joka ulottuu lattiasta alarajan yläosaan.
TURNING (kääntyminen)	Kääntyminen syntyy kun pelaaja lyö tai on tilaisuudessa lyödä palloa kehonsa oikealta puolelta sen jälkeen kun pallo on sivuuttanut sen vasemmalta tai päinvastoin, riippumatta siitä kääntyykö pelaaja fyysisesti tai ei. Huom: Kun pelaaja on lyövinään palloa yhdeltä puolelta ja tuo mailan editseen lyödäkseen toiselta puolelta kyseessä ei ole kääntyminen eikä toistuva yritys.
WINNING RETURN (voittava palautus)	Oikea palautus, jota vastaustaja ei pystynyt palauttamaan.
WRONG-FOOTED (ennakointi)	Tilanne, jossa pelaaja ennakoi pallon lentoradan ja liikkuu tiettyyn suuntaan, kun lyöjä lyö pallon toiseen suuntaan.

LIITE 2 – TUOMAREIDEN ILMOITUKSET

2.1 MARKER

DOWN (väärin)	Ilmoittaa, että palautus osui peltiin, tai lattiaan ennen etuseinää, tai osui etuseinään ja sen jälkeen peltiin.
FAULT (väärin)	Ilmoittaa, että syöttö ei ollut oikea.
HAND OUT (syötönvaihto)	Ilmoittaa, että syöttövuoro vaihtuu.
NOT UP (väärin)	Ilmoittaa, että: palautusta ei ole lyöty oikein; tai
(vanha pallo)	pallo on osunut lattiaan useammin kuin kerran ennen lyöntiä; tai
(väärin)	pallo on osunut lyöjään tai hänen vaatetukseensa.
OUT (ulkona)	Ilmoittaa, että: pallo osui ylärajaan tai sen yläpuolelle; tai pallo osui kiinteään rakenteeseen ylärajan yläpuolella; tai pallo osui kentän seinän yläreunaan tai ylitti seinän; tai pallo kulki kiinteän rakenteen läpi.
10-ALL: A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS (tasan 10: pelaajan on voitettava 2:lla pisteellä)	Ilmoittaa tilanteessa tasan 10, että pelaajan on johdettava kahdella pisteellä voittaakseen erän. Ilmoitetaan vain ensimmäisellä kerralla ottelussa.
GAME BALL (eräpallo)	Ilmoittaa, että pelaajan on voitettava yksi piste voittaakseen erän.
MATCH BALL (ottelupallo)	Ilmoittaa, että pelaajan on voitettava yksi piste voittaakseen ottelun.
YES LET / LET (kyllä let / let)	Toistaa Refereen päätöksen, että pallo pelataan uudestaan.
STROKE TO (PLAYER/TEAM)	
(stroke [pelaaja/joukkue])	Toistaa Refereen päätöksen myöntää stroke pelaajalle tai joukkueelle.
NO LET (ei let'iä)	Toistaa Refereen päätöksen olla myöntämättä let'iä.

Esimerkkejä Markerin ilmoituksista

- Ottelun esittely:
"Smith syöttää, Jones vastaanottaa, paras viidestä erästä, nolla – nolla"
("Smith to serve, Jones to receive, best of 5 games, love-all.")
- Ilmoitusten järjestys:
 - Pistetilanteeseen vaikuttava tekijä (esim. stroke Brownille)
 - Pistetilanne syöttäjän pisteet ensin mainittuna.
 - Pistetilanteen kommentit (esim. eräpallo).
- Tilanteen ilmoittaminen:

"Väärin, syötönvaihto, 4-3" ("Not up. Hand-out, 4-3.")
 "Kyllä let, 3-4" ("Yes let, 3-4.")
 "Stroke Jonesille, 10-8, eräpallo" ("Stroke to Jones, 10-8, Game Ball.")
 "Vanha pallo, tasan 10, pelaajan on voitettava kahdella pisteellä"
 ("Not up, 10-all: a player must win by 2 points.")
 "10-8, ottelupallo" ("10-8, Match Ball.")
 "13-12, ottelupallo" ("13-12, Match Ball.")
- Erän päättyminen:

"11-3, erä Smithille. Smith johtaa erin 1-0" ("11-3, game to Smith. Smith leads 1 game to love.")
 "11-7, erä Jonesille. Smith johtaa erin 2-1" ("11-7, game to Jones. Smith leads 2 games to 1.")
 "11-8, ottelu Jonesille erin 3-2, 3/11 11/7 6/11 11/9 11/8" ("11 – 8, match to Jones, 3 games to 2")

5. Seuraavan erän alkaminen:

“Smith johtaa erin 1-0. Nolla-nolla.” (“Smith leads 1 game to love. Love-all.”)

“Smith johtaa erin 2-1. Jones syöttää, nolla-nolla” (“Smith leads 2 games to 1. Jones to serve, love-all.”)

“Erät tasan 2. Smith syöttää, nolla-nolla” (“2 games all. Smith to serve, love-all.”)

2.2 REFEREE

FIFTEEN SECONDS (viisitoista sekuntia)	Ilmoittaakseen, että tauosta on 15 sekuntia jäljellä.
HALF-TIME (puoliaika)	Ilmoittaakseen, että lämmittelyajasta on kulunut 2 ½ minuuttia.
LET / PLAY A LET (let / pelataan let)	Ilmoittaakseen, että pallo pelataan uudestaan tilanteessa, johon “kyllä, let” ei sovellu (esim. kun kumpikaan pelaaja ei ole pyytänyt let’iä).
NO LET (ei let’iä)	Ilmoittaakseen, että let’iä ei myönnetä.
STROKE TO player or team (stroke pelaajalle tai joukkueelle)	Ilmoittaakseen, että stroke on myönnetty.
TIME (aika)	Ilmoittaakseen, että sallittu tauko on päättynyt.
YES, LET (kyllä, let)	Ilmoittaakseen, että let on myönnetty.
CONDUCT WARNING (käytösvaroitus)	Ilmoittaakseen, että käytösvaroitus on annettu, esim. “käytösvaroitus, Smith, pelin viivytys” (“Conduct Warning Smith for delaying play.”)
CONDUCT STROKE (käytöspiste)	Ilmoittaakseen, että käytöspiste on langetettu, “käytös Smith, piste Jonesille, erätauon pitkittäminen” (“Conduct Smith, Stroke to Jones for delay of game.”)
CONDUCT GAME (käytöserä)	Ilmoittaakseen, että käytöserä on langetettu, “käytös Jones, erä Smithille, vastustajan loukkaaminen” (“Conduct Jones, Game to Smith for abuse of opponent.”)
CONDUCT MATCH (käytösottelu)	Ilmoittaakseen, että käytösottelu on langetettu, “käytös Jones, erä Smithille, erimielisyys Refereen kanssa” (“Conduct Jones, Match to Smith for dissent to Referee.”)

LIITE 3 – VAIHTOEHTOISET PISTELASKUSYSTEEMIT**1. Piste-ja-pallo pistelasku 15:een**

Säännössä 2 (Pistelasku) korvataan seuraava:

2.2. *Jokainen erä pelataan 15:een pisteeseen, paitsi jos tilanteeksi tulee tasan 14 jatketaan kunnes toinen pelaajista on saavuttanut kahden pisteen eron.*

2. Hand-in / hand-out (omasta syötöstä piste)

Säännössä 2 (Pistelasku) korvataan seuraava:

2.1 *Syöttäjän voittaessa pallon hän saa pisteen; vastaanottajan voittaessa pallon hänestä tulee syöttäjä pistetilanteen pysyessä ennallaan.*

2.2 *Jokainen erä pelataan 9:ään pisteeseen, paitsi jos tilanteeksi tulee tasan 8 on vastaanottajan valittava ennen seuraavaa syöttöä jatketaanko erää 9:ään vai 10:een. Vastaaottajan on selvästi ilmaistava valintansa Refereelle ja vastustajalle.*

LIITE 4 – KOLMEN TUOMARIN SYSTEEMI

- Kolmen tuomarin systeemissä käytetään Keskusrefereetä (CR) ja kahta Sivurefereetä (SR), joiden on työskenneltävä yhdessä joukkueena. Kaikkien on oltava korkeinta saatavilla olevaa tasoa. Jos Refereet eivät ole samaa tasoa on tasokkaimman yleensä toimittava CR:nä.
- CR, joka myös toimii Markerina, valvoo ottelua ja hänen on neuvoteltava SR:n kanssa ennen ottelua ja tarvittaessa (jos mahdollista) myös erätauoilla varmistakseen yhdenmukaisuuden sääntöjen noudattamisessa ja tulkinnoissa.
Toinen SR pitää myös pöytäkirjaa. Eroavuuksissa CR:n pistetilanne on lopullinen

3. SR:t sijoittuvat takaseinän taakse syöttöruudun rajan kohdalle yhtä riviä CR:ää alemmaksi
4. SR:t tekevät päätöksiä pallojen päätyttyä – ei niiden aikana – ainoastaan seuraavissa asioissa:
 - 4.1 Kun pelaaja pyytää let'iä tai valittaa CR:n ilmoituksesta väärin, vanha pallo tai ulkona tai niiden puuttumisesta.
 - 4.2 Jos joku Referee:stä ei näe tilannetta on hänen päätös "kyllä, let".
 - 4.3 Jos CR on epävarma valituksen syystä on hänen pyydetävä selvitystä pelaajalta.
 - 4.4 Jos SR on epävarma mistä on valitettu on hänen pyydetävä selvitystä CR:ltä.
5. CR päättää kaikissa muissa tapauksissa, kuten aikarajat, käytös, loukkaantuminen, häirintä, pallon rikkoutuminen, pudonnut esine ja kenttäolosuhteet, joista ei voi valittaa.
6. Jokaiseen valitukseen kaikki kolme Refereetä antavat päätöksensä, yhtäaikaaisesti ja itsenäisesti.
7. Enemmistöpäätös on lopullinen, paitsi jos videoreferee systeemi on käytössä.
8. CR julistaa päätöksen paljastamatta henkilökohtaisia päätöksiä
9. Jos tuloksena on kolme eri päätöstä (kyllä let, ei let'iä, stroke) lopulliseksi päätökseksi tulee "kyllä, let".
10. Pelaajat voivat puhutella vain CR:ää. Keskustelu on pidettävä minimissään.
11. Refereet voivat esittää päätöksensä käyttäen (suosituimmuusjärjestyksessä):
 1. Elektronisilla laitteilla: tai
 2. Referee päätöskorteilla; tai
 3. Käsimerkein.
12. Käsimerkkejä käytettäessä:
 - Kyllä, let = peukalo ja etusormi L-muodossa
 - Stroke = käsi nyrkissä
 - Ei let'iä = käsi vaakatasossa, kämmen alaspäin
 - Pallo oli väärin = peukalo alaspäin
 - Pallo oli oikein = peukalo ylöspäin

LIITE 5 – VIDEOTARKISTUS

Voidaan käyttää jos tekniikka on käytettävissä.

Säännöt / menettelytapa

1. Pelaaja voi pyytää tarkistusta estämisspätökseen (Let, Stroke, Ei let'iä), mutta ei voi tarkistuttaa Markerin päätöksiä. Pelaajalla on yksi tarkistusmahdollisuus erää kohden. Jos alkuperäinen päätös muuttuu, pelaaja säilyttää tarkistusmahdollisuutensa.
2. Pelaajan on selvästi ja välittömästi pyydetävä Keskusrefereeltä "video review, please":
3. Keskusreferee ilmoittaa: "videotarkistus, please, [pelaajan nimi] kyllä, let / ei let'iä / stroke päätöksestä".
4. Uusinnat esitetään näytöillä.
5. Videotarkistustuomarin päätös, joka on lopullinen, näytetään näytöillä.
6. Keskusreferee ilmoittaa joko: "kyllä, let / ei let'iä / stroke-päätös hyväksytty, [pelaajan nimi] ei ole tarkistuksia jäljellä"; tai "kyllä, let / ei let'iä / stroke-päätös hylätty, [pelaajan nimi] on yksi tarkistus jäljellä".
7. Tilanteen ollessa tasan 10, molemmilla pelaajilla on yksi tarkistus käytettävissä. Käyttämättömiä tarkistuksia ei voi käyttää tilanteen tasan 10 jälkeen eikä seuraavissa erissä. Keskusreferee ilmoittaa: "tasan 10, pelaajan on voitettava kahdella pisteellä. Molemmilla pelaajilla on yksi tarkistus käytettävissä".
8. Jos tarkistus ei onnistu teknisen ongelman vuoksi, tarkistusta ei lasketa käytetyksi.

LIITE 6 – SUOJALASIT

WSF (Kansainvälinen Squashliitto) suosittelee, että pelaajat käyttäisivät tarkoitukseen hyväksytyjä suojalaseja kaiken aikaa pelin kestäessä, mukaan lukien lämmittelyssä. The Canadian Standards Association, the United States ASTM, Standards Australia/New Zealand and British Standards Institution ovat julkaisseet voimassa olevat laatuvaatimukset mailapelien suojalaseille. Pelaajan velvollisuutena on varmistua, että käytettävät suojalasit ovat tarkoitukseen sopivat.

Yllä mainitut laatuvaatimukset täyttävät suojalasit ovat pakolliset kaikissa WSF:n alaisissa nelinpeli- ja juniorikilpailuissa.

LIITE 7 – TEKNISET MÄÄRITTELYT

LIITE 7.1

KAKSINPELIKENTÄN KUVAUS JA MITAT

KUVAUS

Squashkenttä on suorakaiteen muotoinen alue, jota ympäröi 4 seinää; etuseinä, 2 sivuseinää ja takaseinä. Siinä on vaakasuora lattia ja vapaata korkeutta alueen yläpuolella.

MITAT

Kentän pituus	9750 mm
Kentän 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
Pienin vapaa korkeus	5640 mm

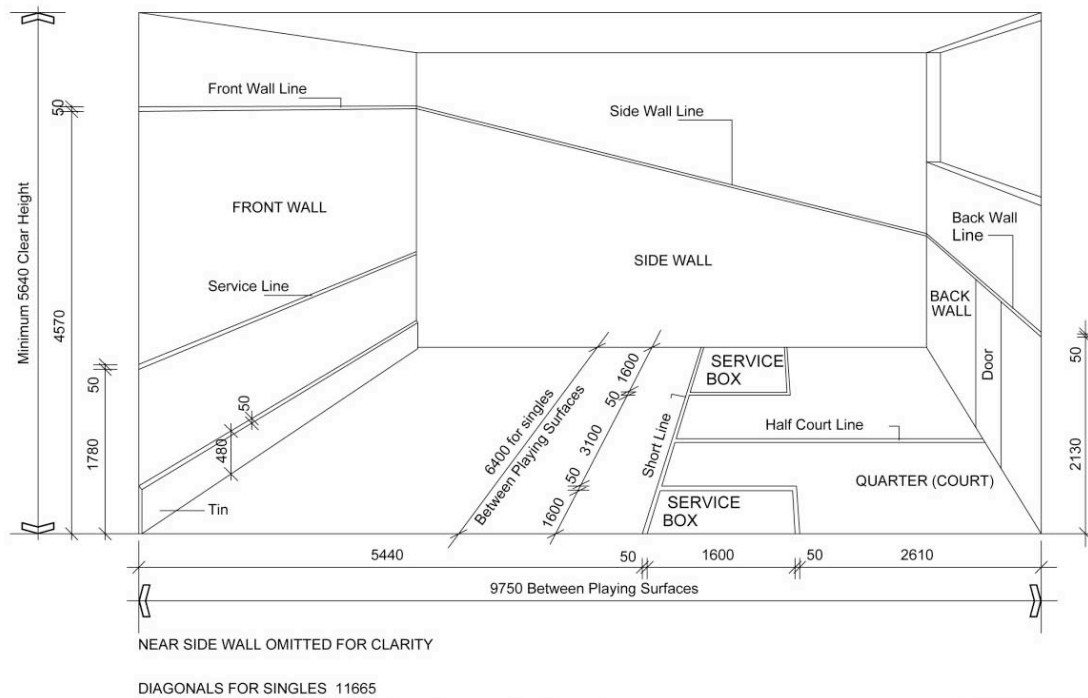
HUOM

1. Sivuseinien ylärajat yhdistävät 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 rajamerkinnot näkyvät kaaviokuvassa liitteessä 7.2.

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.

LIITE 7.2 - SQUASHKENTÄN KAAVIOKUVA



LIITE 8 - SQUASHPALLON OMINAISUUDET

1. **Kahden keltaisen pisteen (kilpailu) pallo**
 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%
2. **Yhden keltaisen pisteen pallo**
 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 15% vähintään
 @ 45 astetta C 30% – 35%

LIITE 9 - 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 cm²
- Kehyksen pienin sallittu leveys (jänteiden 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 jänneiden päät on upotettava lavan sisään. Jos upotus on epäkäytännöllinen mailan materiaalin tai rakenteen vuoksi, on jänteet suojattava väriä päästämättömällä ja pitävästi kiinnitetyllä iskusuojalla.
- c) Iskusuojan on oltava joustavaa ainetta, joka ei muodosta teräviä reunoja seinä- tai lattiakosketuksen seurauksena.
- d) Iskusuojan on oltava valkoista tai väritöntä ainetta. Valmistajan, joka kosmeettisista syistä haluaa käyttää värillistä iskusuojaa, on ositettava WSF:lle, että iskusuoja ei värjää seiniä tai lattiaa.
- e) Mailan kehiksen on väriltään oltava sellainen, ettei se värjää seiniä tai lattiaa normaalissa pelissä.
- f) Jänneiden on oltava suolta, nailonia tai korvaavaa ainetta edellyttäen, että metallia ei käytetä.
- g) Vain kaksi jännekerrosta sallitaan ja nämä on punottava lomittain yleisesti ottaen yhtenäisellä kuviolla ja siten, että ne muodostavat yhden tason mailan kehään.
- h) Mailan kehikseen kiinnitettyjen kojeiden ainoana tarkoituksena on oltava kulutuksen tai värähtelyn vähentäminen tai estäminen. Jänneiden 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 läpimenoa.
- 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.

Suomenkielinen käännös julkaistu joulukuu 2013:

Suomen Squashliitto ry
Radiokatu 20
00240 HELSINKI

Sähköposti: squash.office@squash.fi
Internet: www.squash.fi