

SQUASHI ÜKSIKMÄNGU REEGLID

2001

SISUKORD

SISUKORD	2
SQUASHI LÜHENDATUD REEGLID	5
SQUASHI LÜHENDATUD REEGLID	5
Punktiarvestus (Reegel).....	5
Soojendus (Reegel).....	5
Serv (Reegel).....	5
Määrustepärane löök (Reegel).....	6
Pallivahetused (Reegel).....	6
Vastase tabamine palliga (Reegel).....	6
Pööramine (Reegel).....	6
Teistkordsed löögiüritused (Reegel).....	7
Takistamine (Reegel).....	7
Letid (Reegel).....	7
Mängu jätkuvus (Reegel).....	8
Verejooks, vigastus ja haigestumine (Reegel).....	8
Mängijate kohustused (Reegel).....	8
Väljakul käitumine (Reegel).....	9
SQUASHI ÜSIKMÄNGU REEGLID 2001	10
SQUASHI ÜSIKMÄNGU REEGLID 2001	10
1.Squash.....	10
2.Punktiarvestus.....	10
3.Soojendus (vt mõistet lisas 2).....	10
4.Serv.....	11
5.Mäng.....	12
6.Määrustepärane löök.....	12
7.Mängu jätkuvus.....	12
8.Pallivahetuse võitmine.....	13
9.Vastase tabamine palliga ja mängija pööramine.....	14
10.Teistkordsed löögiüritused	15
11.Apellatsioonid.....	15

12.Takistamine.....	17
13.Letid.....	18
14.Pall.....	19
15.Mängijate kohustused.....	20
16.(G14) Verejooks, haigestumine, mänguvõimetus ja vigastus (vaata tabel lisas 4.2).....	21
17.Väljakul käitumine.....	23
18.Mängu jälgimine.....	23
19.Markeri kohustused.....	24
20.(G19) Kohtuniku kohustused	24
LISAD.....	26
LISAD.....	26
Lisa 1 – Juhtnõõrid reeglite tõlgendamiseks.....	26
<i>G1. Varustuse vahetamine.....</i>	<i>26</i>
<i>G2. Ajaraiskamine.....</i>	<i>26</i>
<i>G3. Kukkunud ese.....</i>	<i>26</i>
<i>G4. Mängija tabamine palliga koos pööramise ja teistkordse löögiüritusega.....</i>	<i>27</i>
<i>G5. Takistamine pöördel või teistkordne löögiüritus.....</i>	<i>27</i>
<i>G6. Endast parima andmine ja minimaalne takistamine.....</i>	<i>28</i>
<i>G7. Löögi takistamine ja põhjendatud kartus vastast reketiga tabada.....</i>	<i>28</i>
<i>G8. Apelleerimise viisid.....</i>	<i>29</i>
<i>G9. Apellatsioonide ajastamine.....</i>	<i>29</i>
<i>G10. Varajane apellatsioon.....</i>	<i>30</i>
<i>G11. Isepõhjustatud takistamisolukord.....</i>	<i>30</i>
<i>G12. Tõsine või tahtlik füüsiline kontakt.....</i>	<i>31</i>
<i>G13. Purunenud pall.....</i>	<i>31</i>
<i>G14. Verejooks, haigestumine, mänguvõimetus ja vigastus.....</i>	<i>31</i>
<i>G15 Juhiste andmine</i>	<i>32</i>
<i>G16 Karistuste määramise järjekord.....</i>	<i>32</i>
<i>G17 Üks kohtunik.....</i>	<i>33</i>
<i>G18 Juhised markerile.....</i>	<i>33</i>
<i>G19 Juhised kohtunikule.....</i>	<i>34</i>
Lisa 2 – Mõisted.....	35

Lisa 3.1 – Markeri hüüded.....	40
Lisa 3.2 – Kohtuniku hüüded.....	42
Lisa 4.1 – Joonis: Kohtuniku mõttekäik reegli 12 kasutamisel.....	43
Lisa 4.2 – Skeem: Kohtuniku otsused vastavalt reeglile	44
Lisa 5.1 – Üksikmängu väljaku kirjeldus ja mõõtmed.....	45
<i>Kirjeldus</i>	45
<i>Mõõtmed</i>	45
<i>Märkused</i>	45
<i>Ehitus</i>	46
Lisa 5.2 – Standardse kollase täpiga squashipalli detailne kirjeldus.....	46
Lisa 5.3 – Squashi reketi mõõtmed.....	47
<i>Mõõtmed</i>	47
<i>Kaal</i>	47
Lisa 6 – Silmakaitсед.....	47
Lisa 7 – Iga-pall-punkt punktiarvestus.....	47
2. <i>Punktiarvestus</i>	47
4. <i>Serv</i>	48

SQUASHI LÜHENDATUD REEGLID

Squashi üksikmängu reeglite lühendatud versioon on mängijatele põhitõde mõistmiseks. Kõik mängijad peaksid läbi lugema täielikud reeglid. Igas pealkirjas sulgudes olev reegli number viitab täielikule reeglile.

PUNKTIARVESTUS (REEGEL)

Mäng koosneb "parem-viiest" geimist. Iga geimi mängitakse üheksa punktini välja arvatud juhul, kui mängu seis on 8-8. Seisul 8-8 peab servi vastuvõtja valima, kas mängitakse üheksa ("Üheksani") või kümne ("Kümneni") punktini. (Sellist tingimust, et mängija vajab geimi võitmiseks kahe punktilist edu, ei ole).

Punkte saab võita ainult servija. Kui servija võidab pallivahetuse, saab ta punkti. Kui servi vastuvõtja võidab pallivahetuse, saab ta servijaks.

SOOJENDUS (REEGEL)

Enne mängu algust lubatakse mängijatel viieks minutiks väljakule tulla mängueelseks soojenduseks (kaks ja pool minutit mõlemal väljakupoolel).

Kui mängu jooksul vahetatakse palli või mäng jätkub pärast mõningast viivitust, löövad mängijad palli mängimistemperatuurini soojaks.

Kumbki mängija võib mistahes vaheaja ajal palli soojaks lüüa.

SERV (REEGEL)

Mängu alustatakse serviga. Esimesena servija tehakse kindlaks reketi keerutamisega. Pärast seda jätkab servija servimist kuni pallivahetuse kaotamiseni. Sellest hetkest saab servi vastuvõtjast servija ning toimub servivahetus.

Järgmises geimis alustab servimist eelmise geimi võitnud mängija.

Iga geimi alguses ning pärast servija vahetumist otsustab servija, millisest servikastist ta servib. Pärast pallivahetuse võitmist tuleb vahetada servikasti.

Servimisel puudutab mängijal vähemalt osa ühest jalast põrandat servikasti sees. Selleks et serv oleks määrustepärane, tuleb servida otse vastu esiseina servijoone ja äärejoone vahele nii, et tagasipõrkav pall maanduks servi vastuvõtja poolses tagakastis, välja arvatud kui pall võetakse vastu lendpallina.

MÄÄRUSTEPÄRANE LÖÖK (REEGEL)

Löök on määrustepärane, kui mängija lööb palli põrandat tabamata esiseina alumise joone ja äärejoone vahele enne, kui pall on põrganud põrandal kaks korda.

Löök ei ole määrustepärane, kui see on "Viga" (palli lüüakse pärast seda, kui see on põrganud põrandal rohkem kui ühe korra, kui palli ei lööda määrustepäraselt, või kui tehakse topeltlöök); "All" (pall tabab enne esiseina põrandat või plekki); "Aut" (pall puudutab äärejoont või tabab seina ülevalpool äärejoont).

PALLIVAHETUSED (REEGEL)

Määrustepärase servi järel löövad mängijad palli vaheldumisi, kuni ühe mängija eksimuseni.

Pallivahetus koosneb servist ja teatud arvust määrustepärasest löökidest. Mängija võib pallivahetuse, kui vastane ei soorita määrustepäraselt servi või lööki või kui enne palli löömist puudutab see vastast (kaasa arvatud reketit ja riietust) ilma, et oleks vastase löögikord.

MÄRKUS: KUI PALLIVAHETUSE AJAL ON OHT VASTAST PALLI VÕI REKETIGA TABADA, EI TOHIKS MÄNGIJA PALLI LÜÜA. SELLISTEL JUHTUDEL MÄNG PEATATAKSE NING PALLIVAHETUS MÄNGITAKSE UUESTI ("LET") VÕI VASTANE SAAB KARISTUSE.

VASTASE TABAMINE PALLIGA (REEGEL)

Kui mängija lööb palli, mis enne esiseinani jõudmist tabab vastast, vastase reketit või riietust, mäng peatatakse.

- Lööja võib pallivahetuse, kui löök oleks olnud määrustepärane ning pall oleks tabanud esiseina ilma teisi seinu puutumata eeldusel, et lööja ei pööranud.
- Kui pall tabas või oleks tabanud ükskõik millist teist seina enne esiseina ja löök oleks olnud määrustepärane, mängitakse *let*.
- Lööja kaotab pallivahetuse, kui löök ei oleks olnud määrustepärane.

PÖÖRAMINE (REEGEL)

Kui lööja järgneb pallile või laseb pallil endast mööduda vasakult poolt ja seejärel lööb palli endast paremalt poolt (või vastupidi), siis on lööja pööranud.

Kui pall tabab vastast pärast lööja pööramist, võib pallivahetuse vastane.

Kui lööja peatab pööramisel mängu, kartusest tabada vastast palliga, mängitakse *let*. Seda soovitatakse olukordades, kus mängija tahab pöörata, kuid ei ole kindel vastase asukoha suhtes.

TEISTKORDSED LÖÖGIÜRITUSED (REEGEL)

Kui mängija lööb pallist mööda, võib ta üritada palli uuesti lüüa.

- Kui järgnev löögiüritus tabab vastast, kuid löök olnuks määrustepärane, mängitakse *let*.
- Kui löök ei oleks olnud määrustepärane, kaotab lööja pallivahetuse.

TAKISTAMINE (REEGEL)

Mängijale, kelle kord on lüüa, peab vastane löögiks võimaldama täieliku vabaduse.

Takistamise ärahoidmiseks peab vastane teisele mängijale võimaldama tõkestamata otsese ligipääsu pallile, piisava vaate pallile, piisava ruumi palli löömiseks ja vabaduse lüüa pall otse vastu esiseina mistahes osa.

Takistatud mängijal on õigus kas mängu jätkata või mäng peatada. Kui on oht vastasega kokku põrgata või teda palli või reketiga tabada, on soovitatav mäng peatada.

Kui mäng on peatatud takistamise tõttu, on peamised juhised:

- Mängijal on õigus *let*ile, kui ta oleks saanud teha määrustepärase löögi ja vastane andis endast parima, et takistamist ära hoida.
- Mängijal ei ole õigust *let*ile (s.t ta kaotab pallivahetuse), kui mängija ei oleks suutnud sooritada määrustepärast lööki, kui ta jätkas mängu pärast takistamise toimumist või kui takistamine oli sedavõrd minimaalne, et see ei mõjutanud pallini jõudmist ja löögi sooritamist.
- Mängijal on õigus *stroke*ile (s.t ta võidab pallivahetuse) kui vastane ei andnud endast parimat takistamise ära hoidmiseks, kui mängijal oleks olnud võimalus sooritada võidulöök, või kui mängija oleks tabanud vastast otse esiseina poole suunduva palliga.

LETID (REEGEL)

Let on lahendamata pallivahetus. Pallivahetus ei lähe arvesse ja servija servib uuesti samast servikastist.

Lisaks eelnevates punktides kirjeldatud *let*-idele, võidakse *let*-isid määrata ka teistel tingimustel. Näiteks võidakse määrata *let*, kui pall tabab mängu ajal mingit väljaku põrandal asetsevat objekti või kui lööja otsustab jätta löögi sooritamata seoses põhjendatud kartusega vastast vigastada.

Let määratakse ka siis, kui servi vastuvõtja ei ole valmis ega ürita servi vastu võtta või kui mängu ajal puruneb pall.

MÄNGU JÄTKUVUS (REEGEL)

Kui üks mängija on alustanud servimist, eeldatakse mängu jätkuvust igas geimis. Kahe pallivahetuse vahel ei tohiks olla mitte mingit viivitust.

Kõikide geimide vahel on lubatud 90-sekundiline vaheaeg.

Mängijatel on lubatud vajaduse korral vahetada riietust või varustust.

VEREJOOKS, VIGASTUS JA HAIGESTUMINE (REEGEL)

Kui vigastusega kaasneb verejooks, tuleb enne mängu jätkamist verejooks peatada. Mängijale võimaldatakse piisavalt aega veritseva haava kinnikamiseks.

Kui verejooksu põhjustas ainult vastase tegevus, võib mängu jätkata.

Kui verejooks kordub, ei võimaldata täiendavat taastumisaega, välja arvatud see, et mängija võib geimi loovutada ning kasutada verejooksu peatamiseks ning haava kinnikamiseks 90-sekundilist geimidevahelist vaheaega. Kui verejooksu ei õnnestu peatada, kaotab mängija kohtumise.

Verejooksust erineva vigastuse korral otsustatakse, kas vigastuse põhjustas vastane, mängija ise või aitasid vigastuse tekkimisele kaasa mõlemad mängijad.

- Vigastatud mängija võib kohtumise, kui vastase tekitatud vigastus ei võimalda mängu koheselt jätkata.
- Kui vigastus on isepõhjustatud, on vigastatud mängijal 3 minutit aegataastumiseks ja mängu jätkamiseks, või võimalus loovutada geim ja kasutada taastumiseks 90-sekundilist vaheaega.
- Kui vigastus tekkis mõlema mängija süül, võimaldatakse vigastatud mängijale 1 tund taastumisaega.

Haigestunud mängija peab mängu jätkama või loovutama geimi ja kasutama taastumiseks 90-sekundilist vaheaega. Haigestumiseks loetakse krampe, esilekerkivat iiveldust ning hinge kinnijäämist (kaasa arvatud astmat). Kui mängija oksendab väljakule, võib vastane mängu.

MÄNGIJATE KOHUSTUSED (REEGEL)

Reegel annab mängijatele juhiseid erinevates olukordades käitumiseks. Näiteks reegli kohaselt ei ole lubatud vastase tahtlik häirimine. Mängijad peaksid reegli läbi lugema täies mahus.

Mõned reegli kaheksast alapunktist käsitlevad olukordasid, mis on seotud kohtuniku ja *markeriga*. Lühendatud reeglites kohtuniku ja *markeriga* seonduvat ei käsitleta.

VÄLJAKUL KÄITUMINE (REEGEL)

Häiriv, solvav või ründav käitumine ei ole squashis vastuvõetav.

Selle kategooria alla käivad: verbaalne ja visuaalne ropendamine, verbaalne ja füüsiline solvang, kohtuniku või *markeri* otsusele vastuvaidlemine, reketi, palli või väljaku väärarvitamine, mittevajalik füüsiline kontakt, liialdatud ulatusega löögiliigutus, ebaõiglane soojendus, ajaraiskamine, väljakule hilinemine, ohtlik mäng või tegu ning mängujuhiste saamine muul ajal kui geimidevahelisel vaheajal.

SQUASHI ÜKSIKMÄNGU REEGLID 2001

1. SQUASH

Squash on mäng, mida mängitakse kahe mängija vahel, kes kasutavad reketit, palli ning väljakut, mis kõik vastavad WSF-i (Maailma Squashiföderatsiooni) tehnilistele tingimustele. (vt. lisa 5)

2. PUNKTIARVESTUS

2.1 Punkte saab ainult mängija, kes servib. Kui servija võidab pallivahetuse, saab ta punkti. Kui pallivahetuse võidab servi vastuvõtja, saab ta servijaks.

2.2 Mäng koosneb turniiri korraldaja valikul kas "parem-kolmest" või "parem-viiest" geimist. Mängija, kes saab üheksa punkti võidab geimi. Kui mängu seis on esimest korda 8-8, valib servi vastuvõtja enne järgmist servi, kas jätkata mängu üheksa punktini ("Üheksani") või kümne punktini ("Kümneni"). Viimasel juhul võidab mängija, kes saab esimesena veel kaks punkti. Servi vastuvõtja peab oma valiku selgelt teatavaks tegema *markerile*, kohtunikule ja vastasele.

Marker hüüab kas "Üheksani" või "Kümneni" enne mängu jätkumist.

Marker hüüab "Geimpall" olukorras, kus servija vajab käimasoleva geimi võitmiseks ühte punkti või "Matšpall", kui servija vajab mängu võitmiseks ühte punkti.

3. SOOJENDUS (VT MÕISTET LISAS 2)

3.1. Vahetult enne mängu algust lubatakse mõlemad mängijal viieks minutiks väljakule ühiseks mängueelseks soojenduseks. Pärast kahte ja poolt minutit hüüab kohtunik "Pooltevahetus" ning mängijad peavad vahetama väljaku pooli, kui nad seda juba teinud ei ole. Soojendusaja lõppedes hüüab kohtunik mängijatele "Aeg".

3.2. Soojenduse ajal peab mõlemal mängijal olema võrdne võimalus palli löömiseks. Kui üks mängija hoiab palli liigselt enda valduses, käsitletakse seda ebaõiglase soojendusena. Kohtunik otsustab, kas soojendus on ebaõiglane ning rakendab reeglit .

3.3. Kumbki mängija võib palli soojendada mistahes vaheaja jooksul.

3.4. Kohtuniku otsuse korral võivad mängijad palli soojendada mängimis-temperatuurini mistahes vaheaja järel.

4. SERV

- 4.1. Mäng algab serviga, kusjuures esimese servi õigus tehakse kindlaks reketi keerutamisega. Pärast seda jätkab servija servimist kuni pallivahetuse kaotamiseni. Sellest hetkest saab servi vastuvõtjast servija ning sama põhimõte jätkub kuni mängu lõpuni. Teise ja iga järgneva geimi alguses alustab servimist eelmise geimi võitja.
- 4.2. Iga geimi alguses ning iga servikorra alguses otsustab servija, millisest servikastist ta servib. Seejärel kasutab ta vaheldumisi mõlemaid servikaste kuni tal säilib servija staatus. Kui aga pallivahetus lõpeb *lefiga*, servib ta uuesti samast servikastist.

Kui servija läheb valesse servikasti või kui kumbki mängija ei ole kindel servikasti õigsuses, teatab *marker* õige servikasti. Kui *marker* ei ole kindel või eksib õige servikasti teatamisega või tekib vaidlus, teeb otsuse kohtunik.

- 4.3. Servimiseks viskab mängija palli üles kas käe või reketiga ning seejärel lööb seda. Kui mängija ei tee pärast palli ülesviset löögiüritust, on mängijal õigus uuesti servida.
- 4.4. Serv on määrustepärane, kui see vastab kõikidele reeglites - sätestatud tingimustele:
 - 4.4.1. servijal puudutab löögi sooritamise hetkel üks osa jalast põrandat servikasti sees ning see jalaosa ei puuduta servikasti joont (osa jalast võib ulatuda üle joone, kui see ei puuduta seda.)
 - 4.4.2. servija lööb pärast ülesviset palli määrustepäraselt kas esimesel või teistkordsel löögiüritustel enne kui pall kukub põrandale, puudutab seina või servija riietust.
 - 4.4.3. servija lööb palli otse vastu esiseina servijoone ning äärejoone vahele.
 - 4.4.4. juhul kui servi vastuvõtja ei tõrju servi lendpallina, peab palli esimene puude põrandaga olema servi vastuvõtja tagakastis ning mitte puudutama kesk- ega poolväljakujoont.
 - 4.4.5. servija ei servi palli auti.
- 4.5. Serv, mis ei vasta reeglitele -, ei ole määrustepärane ning *marker* hüüab asjakohase otsuse.

Markeri hüüded on järgmised:

“Jalaviga” – *reegli* rikkumise eest

“Viga” – reegli rikkumise eest

“Serviviga” – reegli rikkumise eest kui pall puudutab külgliseina või servijoont või on allpool servijoonest, kuid ülevalpool alumisest joonest

“All” – reegli rikkumise eest kui pall puudutab alumist joont või on sellest allpool või puudutab põrandat.

“Serviviga” – reegli rikkumise eest

“Aut” – reegli rikkumise eest

Serv, mille käigus pall puudutab samaaegselt esiseina ning külgliseina, ei ole määrustepärane ja sellele järgneb otsus "Serviviga".

- 4.6. Servija ei tohi servida enne kui *marker* on teatanud punktiseisu. *Marker* peab viivitamata teatama punktiseisu. Kui servija servib või üritab servida enne, kui *marker* on punktiseisu teatamise lõpetanud, katkestab kohtunik mängu ning nõuab servijalt ootamist kuni *marker* on punktiseisu teatanud.

5. MÄNG

Pärast servija määrustepärast servi löövad mängijad vaheldumisi palli kuni üks mängija eksib löögil, pall ei ole enam muul viisil määrustepäraselt mängus, mängija apelleerib või *marker* või kohtunik katkestab mängu.

6. MÄÄRUSTEPÄRANE LÖÖK

Löök on määrustepärane, kui see vastab kõikidele tingimustele reeglites -.

- 6.1. Mängija lööb palli enne, kui see on põrganud väljakul kaks korda.
- 6.2. Pall tabab esiseina ülevalpool alumist joont kas otse või külgliseina/külgliseinte ja/või tagaseina kaudu ilma, et pall puudutaks põrandat või lööjat või selle varustust või vastast, selle reketit või varustust.
- 6.3. Pall ei lähe auti.

7. MÄNGU JÄTKUVUS

Pärast esimest servi peab olema tagatud mängu jätkuvus. Siiski,

- 7.1. võib kohtunik igal ajahetkel mängu peatada kas halva valgustuse või mõne muu mängijatest ning *marker*ist ja kohtunikust sõltumatul põhjusel. Katkestuse pikkuse määrab kohtunik. Punktiseis jääb kehtima. Kui samal ajal on võimalus mängida mõnel teisel väljakul ning algne väljak on jätkuvalt mänguks sobimatu, võib kohtunik suunata mängu teisele väljakule.
- 7.2. Soojenduse ja esimese geimi ning kõikide järgnevate geimide vahel on 90-sekundiline vaheaeg. Mängijad võivad nendel vaheaegadel väljakult lahkuda, kuid peavad olema valmis mängu jätkama enne 90-sekundilise vaheaja lõppemist.

Mängijate omavahelisel kokkuleppel võib järgmist geimi ka varem alustada.

7.3. **(G1)** Kui mängija tõestab kohtunikule, et vajab varustuse, riietuse või jalatsite vahetamist, võib mängija väljakult lahkuda, et teostada vahetus nii kiiresti kui võimalik, kuid seda tuleb teha 90 sekundi jooksul.

7.4. Kui 90-sekundilise vaheaja lõpuni jääb 15 sekundit, teatab kohtunik "15 sekundit" andmaks mängijatele märku, et nad oleksid valmis mängu jätkama. Vaheaja lõpus teatab kohtunik "Aeg".

Mängijad on kohustatud olema piisavalt lähedal väljakule, et kuulda teateid "15 sekundit" ja "Aeg".

Kui üks või mõlemad mängijad ei ole valmis mängu jätkama hetkel, kui on teatanud "Aeg", rakendab kohtunik reeglit .

7.5. Kui mängija on vigastatud, haige või mänguvõimetu, rakendab kohtunik reeglit .

7.6. **(G2)** Kohtunik rakendab reeglit , kui tuvastab mängijapoolse ajaraiskamise.

7.7. **(G3)** Kui pallivahetuse ajal kukub väljakule mingi ese, välja arvatud mängija reket, on nõudmised järgmised:

7.7.1. kohtunik, avastades kukkunud eseme, peatab kohe mängu;

7.7.2. mängija, avastades kukkunud eseme, võib mängu katkestada ning apelleerida.

7.7.3. Kui ese kukub mängijalt, kaotab see mängija pallivahetuse, välja arvatud reegli rakendumise puhul või kui eseme kukkumise põhjustas kokkupõrge vastasega. Viimasel juhul määrab kohtunik *lefi*, välja arvatud juhul kui mängija apelleerib takistamise tõttu. Sel juhul rakendab kohtunik reeglit .

7.7.4. Kui väljakule kukkunud ese ei pärine mängijatelt, määrab kohtunik *lefi*.

7.7.5. Kui ese kukub põrandale pärast võidulööki, võidab selle sooritanud mängija pallivahetuse.

7.7.6. Kui kukkunud eset ei märgata enne pallivahetuse lõppemist, jääb pallivahetuse tulemus jõusse.

7.8. **(G3)** Kui mängijal kukub reket, lubab kohtunik pallivahetusel jätkuda, välja arvatud juhul kui toimus takistamine (reegel), pall puudutas reketit (reegel), toimus häirimine (reegel) või kohtunik määrab karistuse käitumise eest (reegel 17).

8. PALLIVAHETUSE VÕITMINE

Mängija võidab pallivahetuse kui :

8.1. vastane ei soorita määrustepärast servi (reegel);

- 8.2. vastane ei soorita määrustepärast lööki (reegel), välja arvatud juhul kui kohtunik määrab vastasele *let'i* või *stroke-i*.
- 8.3. **(G4)** pall puudutab vastast (kaasa arvatud tema riietust ja varustust), takistamist ei toimu ning ei ole vastase löögikord, välja arvatud reeglite ja korral. Kui toimus takistamine, rakendatakse reeglit. Kõikide olukordade puhul teeb otsuse kohtunik.
- 8.4. Kohtunik määrab vastavalt reeglistikule mängijale *stroke-i*.

9. VASTASE TABAMINE PALLIGA JA MÄNGIJA PÖÖRAMINE

- 9.1. **(G4)** Kui lööja lööb palli, mis enne esiseinani jõudmist tabab vastast (kaasa arvatud tema riietust või varustust), tuleb mäng peatada. Kohtunik hindab, lisaks reegli võimalikule rikkumisele, palli trajektoori ja:
- 9.1.1. määrab lööjale *stroke-i* juhul, kui löök oleks olnud määrustepärane ning pall oleks tabanud esiseina ilma teisi seinu puutumata, välja arvatud reeglite või puhul;
- 9.1.2. **(G4;G5)** määrab vastasele *stroke-i* juhul, kui lööja pööras, välja arvatud juhul kui vastane liikus sihipäraselt eesmärgiga lööki peatada, mille puhul määrab kohtunik lööjale *stroke-i*;
- 9.1.3. **(G5)** määrab *let'i* juhul, kui lööja löök on teistkordne löögiüritus, eeldusel, et reegel ei kehti;
- 9.1.4. määrab *let'i* juhul, kui pall oleks tabanud ükskõik millist teist seinu enne esiseina ja löök oleks olnud määrustepärane, välja arvatud reegli puhul;
- 9.1.5. määrab lööjale *stroke-i* otsustades, et löök oleks olnud võidulöök;
- 9.1.6. määrab vastasele *stroke-i* juhul, kui löök ei oleks olnud määrustepärane.
- 9.2. **(G5)** Lööja pööramise korral:
- 9.2.1. võib lööja enne palli löömist, kartusest tabada vastast palliga, mängu peatada ning apelleerida. Kohtunik:
- 9.2.1.1. määrab *let'i*, kui ta otsustab, et antud olukorras oli kartus vastast palliga tabada põhjendatud ja lööja oleks saanud teha määrustepärase löögi, välja arvatud reegli puhul;
- 9.2.1.2. ei määra *let-i*, kui ta otsustab, et lööja ei oleks saanud teha määrustepärast lööki.
- 9.2.2. Võib lööja takistamise tõttu mängu peatada ja apelleerida. Kohtunik:
- 9.2.2.1. määrab *let'i*, kui ta otsustab, et lööja ei saa löögiüritust lõpetada vastase takistamise tõttu, või

- 9.2.2.2. määrab lööjale *stroke*-i, kui ta otsustab, et vastane ei andnud endast kõike vältimaks takistamist pööramisel, või
- 9.2.2.3. ei määra *let*-i, kui ta otsustab, et lööja ei oleks saanud teha määrustepärast lööki vaatamata takistamisele.
- 9.2.3. kohtunik ei määra *let*-i, kui ta otsustab, et pööramine tehti pigem eesmärgiga apelleerida kui üritada palli tagasi lüüa.

10. TEISTKORDESED LÖÖGIÜRITUSED

Kui lööja üritab palli lüüa ja lööb mööda, võib ta teistkordselt üritada.

- 10.1. Kui lööja on pallist mööda löönud ja pall puudutab vastast (kaasa arvatud tema riietust või varustust), kohtunik:
 - 10.1.1. määrab *let*i, kui ta otsustab, et lööja oleks saanud teha määrustepärase löögi, või
 - 10.1.2. määrab vastasele *stroke*-i, kui ta otsustab, et lööja ei oleks saanud teha määrustepärast lööki.
- 10.2. Kohtunik määrab *let*i juhul, kui teistkordne löögiüritus õnnestub, kuid esiseina tabamist takistab vastase, kaasa arvatud tema riietuse või varustuse, tabamine.
- 10.3. Lööja võib, teistkordse löögiürituse takistamise tõttu, mängu peatada ja apelleerida. Kohtunik:
 - 10.3.1. määrab *let*i, kui lööja ei saa lõpetada teistkordset löögiüritust eeldusel, et oleks olnud võimalik määrustepärane löök, või
 - 10.3.2. määrab lööjale *stroke*-i, kui ta otsustab, et vastane ei andnud endast kõike takistamise ärahoidmiseks teistkordsel löögiüritusel, või
 - 10.3.3. ei määra *let*i, kui ta otsustab, et teistkordne löögiüritus ei oleks lõppenud määrustepärase löögiga.

11. APPELLATSIOONID

Pallivahetuse kaotaja võib apelleerida iga antud pallivahetusse puutuva *markeri* otsuse peale.

Vastavalt reeglile peaks mängija apellatsiooni alustama sõnadega "*Appeal please*". Mängija apelleerimise korral mäng peatatakse. Kui kohtunikule jääb apellatsiooni põhjus ebaselgeks, võib ta paluda mängijalt selgitust.

Kui kohtunik lükkab tagasi reeglisse puutuva apellatsiooni, jääb kehtima *markeri* varasem otsus. Ebaselge olukorra puhul määrab kohtunik *let*i, välja arvatud reeglite, või rakendumise puhul.

Apellatsioonid ja kohtuniku sekkumist teatud olukordades kirjeldatakse allpool (vaata ka reeglit).

11.1. Apellatsioonid servimisel

11.1.1. Kui *marker* hüüab servi ajal "Jalaviga", "Serviviga", "Viga", "All" või "Aut", võib servija apelleerida. Kui kohtunik leiab, et apellatsioon on õigustatud, määrab ta *lefi*.

11.1.2. Kui *marker* ei peata mängu pärast servimist, võib servi vastuvõtja apelleerida kas kohe või pallivahetuse lõppedes. Kui kohtunik on kindel, et serv ei olnud määrustepärane, peatab ta mängu apellatsiooni ära ootamata ja määrab vastasele *stroke*-i. Vastuseks apellatsioonile määrab kohtunik:

11.1.2.1. *stroke*-i servijale, kui on kindel, et serv on määrustepärane;

11.1.2.2. *lefi*, kui olukord jääb ebaselgeks.

11.2. Apellatsioonid teiste mänguolukordade puhul:

11.2.1. Mängija võib apelleerida juhul, kui *marker* hüüab "Viga", "All" või "Aut". Kui kohtunik leiab, et apellatsioon on õigustatud, või ei ole *markeri* otsuse õigsuses kindel, määrab ta:

11.2.1.1. *lefi*, välja arvatud reeglite või rakendumise puhul;

11.2.1.2. mängija kasuks *stroke*-i, kui *markeri* sekkumine takistas mängijat löömast võidulööki;

11.2.1.3. vastase kasuks *stroke*-i, kui *markeri* sekkumine takistas vastast löömast võidulööki.

11.2.2. Kui *marker* ei hüüa mängija löögi järel "Viga", "All" või "Aut", võib vastane apelleerida kas kohe või pallivahetuse lõppedes. Kui kohtunik on kindel, et löök ei olnud määrustepärane, peatab ta mängu apellatsiooni ära ootamata ja määrab vastasele *stroke*-i. Vastuseks apellatsioonile määrab kohtunik:

11.2.2.1. mängijale *stroke*-i, kui otsustab, et löök oli määrustepärane;

11.2.2.2. *lefi*, kui olukord jääb ebaselgeks.

11.3. Pärast servi sooritamist ei või kumbki mängija esitada apellatsiooni sellele servile eelnenud mänguolukordade kohta, välja arvatud reegli rakendumise puhul.

11.4. Kui kaotaja esitab mitu apellatsiooni ühe pallivahetuse kohta, käsitleb kohtunik igat apellatsiooni.

11.5. Kui mängija vaidlustab ühe järgmistest *markeri* otsusest servi kohta: "Jalaviga", "Serviviga", "Viga", "All" või "Aut", kuid antud serv osutub hiljem selgelt serviveaks, veaks, all- või väljasolevaks, arvestab kohtunik oma otsuse tegemisel vaid viimasena esinenud olukorda.

- 11.6. Kui mängija vaidlustab ühe järgmistest *markeri* otsusest servist erineva löögi kohta: “Viga”, “All” või “Aut”, kuid antud löök osutub hiljem selgelt veaks, all- või väljasolevaks, arvestab kohtunik oma otsuse tegemisel vaid viimasena esinenud olukorda.

12. TAKISTAMINE

- 12.1. Mängijale, kelle kord on lüüa, peab vastane löögiks võimaldama täieliku vabaduse.
- 12.2. Takistamise ärahoidmiseks peab vastane tegema kõik selleks, et mängijal oleks:
- 12.2.1. **(G6)** tõkestamata otsene ligipääs pallile pärast seda, kui vastane on sooritanud põhjendatud ulatusega järellöögi;
 - 12.2.2. piisav vaade pallile selle esiseinast tagasipõrkamise hetkel;
 - 12.2.3. **(G7)** vabadus sooritada põhjendatud ulatusega löögiliigutus;
 - 12.2.4. vabadus lüüa pall otse vastu esiseina mistahes osa.
- 12.3. Takistamiseks loetakse seda, kui vastane ei suuda täita reegli nõudmisi, isegi juhul, kui ta teeb kõik selleks, et neid nõudmisi täita.
- 12.4. Mängija liialdatud ulatusega löögiliigutus võib osutada vastase takistamiseks, kui kätte on jõudnud vastase löögikord.
- 12.5. Takistatud mängijal on õigus mängu jätkata või mäng peatada ja kohtuniku poole apelleerida.
- 12.5.1. **(G8)** Mängija, kes soovib *let*-i või *stroke*-i, peaks apelleerima sõnadega “*Let please*”.
 - 12.5.2. **(G9, G10)** Apelleerida võib ainult see mängija, kelle käes on parajasti löögikord. Mängija peab apelleerima kas kohe tema takistamise hetkel või viivitamatult selle järel, tingimusel, et ta selgelt katkestab mängimise.
- 12.6. Apellatsiooni üle otsustab kohtunik, kes teatab oma otsusest sõnadega “*No let*”, “*Stroke*” mängijale/võistkonnale” või “*Yes let*” (vaata tabelit lisa 4.1). Kõik otsused teeb kohtunik üksi, kõik tema otsused on lõplikud. Kui kohtunikule jääb appellatsiooni põhjus ebaselgeks, võib ta paluda mängijalt selgitust.
- 12.7. Kohtunik ei määra *let*-i ja mängija kaotab pallivahetuse, kui kohtunik otsustab, et:
- 12.7.1. **(G6)** takistamist ei toimunud või takistamine oli sedavõrd minimaalne, et mängijal oli piisav vaade pallile ning vabadus pallini jõudmiseks ja löögi sooritamiseks.
 - 12.7.2. **(G6)** takistamine toimus, kuid mängija kas ei oleks suutnud sooritada määrustepärast lööki või ei teinud kõike selleks, et pallini jõuda ja seda tabada.

- 12.7.3. mängija jäi apelleerimisega hiljaks, jätkates mängu pärast takistamise toimumist.
- 12.7.4. **(G11)** mängija ise põhjustas palli juurde liikumisel takistamisolukorra.
- 12.8. Kohtunik määrab mängijale *stroke*-i, kui:
 - 12.8.1. takistamine toimus, kuid vastane ei teinud kõike selleks, et seda ära hoida, ja mängija oleks suutnud sooritada määrustepärase löögi.
 - 12.8.2. **(G7)** takistamine toimus, vastane tegi kõik selleks, et seda ära hoida, aga tema asukoht segas mängijat sooritamast põhjendatud ulatusega löögiliigutust ja mängija oleks suutnud sooritada määrustepärase löögi.
 - 12.8.3. **(G7)** takistamine toimus, vastane tegi kõik selleks, et seda ära hoida, ning mängijal oleks olnud võimalus sooritada võidulöök.
 - 12.8.4. mängija jättis löömata palli, mis oleks teel esiseina selgelt tabanud vastast. Kui mängijal oli võimalus võidulöögiks, määrab kohtunik *stroke*-i ka siis, kui pall oli suunatud külgseina.
- 12.9. Kohtunik määrab *let*i, kui takistamine toimus, vastane tegi kõik selleks, et seda ära hoida ja mängija oleks suutnud sooritada määrustepärase löögi.
- 12.10. Kohtunik ei määra *stroke*-i mängijale, kes põhjustab takistamisolukorra ulatuse poolest liialdatud löögiliigutusega.
- 12.11. Kohtunik võib ilma apellatsioonita määrata *let*i vastavalt reeglile või *stroke*-i vastavalt reeglile, katkestades vajadusel mängu.
- 12.12. Kohtunik võib takistamisolukordades rakendada ka reeglit. Mängu katkestades, juhul kui see juba katkenud ei ole, määrab kohtunik asjakohase karistuse, kui
 - 12.12.1. **(G12)** mängija sattus tõsisesse või tahtlikku füüsilisse kontakti vastasega;
 - 12.12.2. mängija ohustas vastast ulatuse poolest liialdatud löögiliigutusega.

13. **LETID**

Lisaks *let*-idele, mille määramine kuulub teiste reeglite alla, võib kohtunik määrata ja määrab *let*-isid mõningatel lisajuhtudel. Mängija peaks küsima *let*-i sõnadega “*Let please*”. Kui kohtunikule jääb apellatsiooni põhjus ebaselgeks, võib ta paluda mängijalt selgitust.

- 13.1. Kohtunik võib määrata *let*i, kui:
 - 13.1.1. pall tabab mängu ajal mingit väljaku põrandal asetsevat objekti (vaata reegel).

- 13.1.2. **(G7)** lööja jätab sooritamata löögi, mis tabanuks ükskõik millist väljaku seinu, kaasa arvatud tagaseinu, seoses põhjendatud kartusega vastast vigastada.
- 13.1.3. ta otsustab, et vahejuhtum väljakul või väljaspool väljakut häiris kumbagi mängijatest. Mängija, kes apelleerib häirimise peale, peab seda tegema kohe pärast vahejuhtumi toimumist. Kohtunik võib ka määrata *stroke*-i häiritud mängijale, kes oleks võinud sooritada võidulöögi, kui häirimist ei oleks toimunud.
- 13.1.4. ta otsustab, et väljaku tingimuste muutumine mõjutas pallivahetuse lõpptulemust.
- 13.2. Kohtunik määrab *lefi*, kui:
- 13.2.1. servi vastuvõtja ei ole valmis ega ürita servi tõrjuda.
- 13.2.2. mängu ajal puruneb pall.
- 13.2.3. ta ei ole võimeline apellatsiooni üle otsustama .
- 13.2.4. mängija sooritab muidu igati määrustepärase löögi, kuid pall jääb kas väljaku mängupinda kinni, põrkamata põrandal üle ühe korra, või läheb pärast esimest põrget auti.
- 13.3. Kui lööja palub *let*-i vastavalt reeglitele kuni , määrab kohtunik *lefi* ainult juhul, kui lööja oleks saanud sooritada määrustepärase löögi. Vastasmängija apellatsiooni puhul ei ole see vastavalt reeglitele , ja vajalik.
- 13.4. Kui lööja üritab mängu jätkata, võib kohtunik sellele vaatamata määrata *lefi* vastavalt reeglitele , , ja .
- 13.5. Reeglisse puutuva apellatsiooni tingimused on:
- 13.5.1. mängija apellatsioon on vajalik, et kohtunik saaks määrata *lefi* vastavalt reeglitele (ainult lööja), , (ainult servi vastuvõtja) ja ;
- 13.5.2. mängija apellatsioon või kohtuniku sekkumine apellatsiooni esitamiseta on rakendatav vastavalt reeglitele , , ja .

14. PALL

- 14.1. Kui pall ei ole mängus, võivad kumbki mängija ja kohtunik seda mistahes ajal uurida. Kohtunik võib vahetada palli uue vastu mõlema mängija nõustumisel või kummagi mängija apellatsiooni peale.
- 14.2. Kui pall puruneb mängu ajal, vahetab kohtunik selle pärast purunemise kinnitamist viivitamatult teise vastu.
- 14.3. Kui pall puruneb mängu ajal, ilma et seda pallivahetuse ajal märgataks, määrab kohtunik *lefi* pallivahetuse suhtes, mille ajal pall purunes, tingimusel, et servija

apelleerib enne järgmise servi sooritamist või servi vastuvõtja enne antud servi tõrjumist.

14.3.1. **(G13)** Kui servi vastuvõtja apelleerib enne servi tõrjumist ja kohtunik otsustab, et pall purunes antud servi ajal, määrab kohtunik *lefi* ainult antud pallivahetuse suhtes. Kui küsimus jääb kohtunikule ebaselgeks, määrab ta *lefi* eelmise pallivahetuse suhtes.

14.4. Reegli 14.3 sätteid ei kehti mängu viimase pallivahetuse puhul. Sel juhul peab mängija apelleerima kohe pärast pallivahetuse lõppemist.

14.5. Kui mängija peatab pallivahetuse apelleerimaks palli purunemise peale, kuid hiljem selgub, et pall ei ole purunenud, kaotab mängija antud pallivahetuse.

14.6. Palli ei või ühelgi hetkel väljakult ära viia, välja arvatud kui kohtunik on selleks loa andnud.

14.7. Kui kohtunik on vahetanud palli uue vastu või kui mängijad jätkavad mängu pärast mõningast viivitust, lubab kohtunik mängijail palli mängimistemperatuurini soojaks lüüa. Mäng jätkub kas kohtuniku otsuse või mängijate mõlemapoolse nõusolekuga, olenevalt sellest, kumb varem aset leiab.

15. MÄNGIJATE KOHUSTUSED

15.1. Mängijad peavad kinni pidama reeglistikust ning mängu vaimust. Selle vastu eksimine võib rikkuda mängu mainet ning kohtunik võib rakendada reeglit .

15.2. Mängijad peavad olema valmis mängu alustama kohtumise väljakuulutatud algusajal.

15.3. Mängijatel ei ole lubatud väljakule asetada mistahes esemeid, riietust või varustust.

15.4. Mängijatel ei ole lubatud ilma kohtuniku loata geimi ajal väljakult lahkuda. Kui seda tehakse võib kohtunik rakendada reeglit .

15.5. Mängijatel ei ole lubatud nõuda *markeri* või kohtuniku väljavahetamist.

15.6. Mängija ei tohi tahtlikult vastast häirida. Kui see juhtub, rakendab kohtunik reeglit .

15.7. Mängija peab vastavalt olukorrale alustama apellatsiooni sõnadega "*Let please*" või "*Appeal please*" Sõrme või reketiga märguandmist, muid žeste, kulmude kergitamist või muud silmade liigutamist ei käsitleta üldiselt apellatsiooni vormidena.

15.8. Mängijad peavad lisaks reeglistikule järgima mistahes täiendavaid reegleid võistluste kohta (näiteks võistluse erinõuded riietuse osas).

16. (G14) VEREJOOKS, HAIGESTUMINE, MÄNGUVÕIMETUS JA VIGASTUS (VAATA TABEL LISAS 4.2)

16.1. Verejooks: Kohtunik peatab viivitamatult mängu kui mängijal ilmneb verejooks, lahtine haav või vereplekkidega riietus. Enne loa andmist mängu jätkata nõuab kohtunik verejooksu peatamist, haava kinnikatmist ning verega määratud riietuse vahetamist. Kohtunik annab nendeks toiminguteks piisavalt aega, arvestades siinjuures ka võistluste ajakavaga.

Kui verejooksu põhjustas ainult vastase tegevus, kuulutab kohtunik vigastatud mängija mängu võitjaks.

16.1.1. Verejooksu kordumine: Kui verejooks, mille jaoks on juba antud taastumisaeg, kordub, ei anna kohtunik täiendavat taastumisaega. Mängija võib käimasoleva geimi loovutada ning kasutada taastumiseks 90-sekundilist vaheaega. Kui nähtav verejooks jätkub peale 90-sekundilist vaheaega, loovutab mängija kohtumise. Mängija võib loovutada vaid ühe geimi üheks 90-sekundiliseks vaheajaks.

Kui veritseva haava kate tuleb ära või võetakse mängu ajal ära, paljastades sellega haava, käsitleb kohtunik seda verejooksu kordumisena välja arvatud kui kõik verejooksu tunnused on lakanud olemast.

16.2. Haigestumine või mänguvõimetus: Mängija, kes haigestub või muutub mõnel muul viisil mänguvõimetuks võib:

16.2.1. jätkata mängu ilma viivitamata;

16.2.2. loovutada käimasoleva geimi ja nõustuda 90-sekundilise vaheajaga, või

16.2.3. loovutada mängu.

Väsimust, väidetavat haigestumist või mänguvõimetuse ilminguid, mis ei ole kohtunikule tuvastatavad, samuti varem esinenud vaevuste taasilmnemist, kaasa arvatud mängus varem saadud vigastusi, käsitletakse vastavalt reeglile 16.2. See hõlmab mistahes laadi krampe, reaalselt või esilekerkivat iiveldust ning hinge kinnijäämist, kaasa arvatud astma. Kohtunik teavitab mängijaid oma otsusest ning reeglistiku nõuetest.

16.3. Vigastus:

16.3.1. Kui mängija väidab, et on saanud vigastada, peab kohtunik kindlaks tegema, et vigastus on tõeline. Vigastuse korral peab kohtunik määratlema vigastuse liigi, teavitades mängijaid oma otsusest ning reeglistiku nõuetest. Mängijale on ette nähtud taastumisaeg ainult vahetult peale vigastuse ilmnemist.

Vigastuse liigid on:

16.3.1.1. isepõhjustatud, mille puhul vastane ei aidanud kaasa vigastuse tekkimisele;

- 16.3.1.2. kaasaaidatud, mille puhul vastane aitas tahtmatult kaasa vigastuse tekkimisele või põhjustas selle juhuslikult. Kohtunik ei tõlgenda sõnu "aitas tahtmatult kaasa" ja "põhjustas selle juhuslikult" olukorras, kus mängija asetseb vastasele põhjendamatult lähedal;
 - 16.3.1.3. vastase tekitatud, mille puhul vastane ainuisikuliselt põhjustas vigastuse.
- 16.3.2. Kui vigastusega kaasneb verejooks, rakendatakse kuni verejooksu peatumiseni reeglit . Peale verejooksu peatumist rakendatakse reeglit .
- 16.3.3. Kui vigastusega ei kaasne verejooksu, rakendatakse järgnevaid reegleid:
- 16.3.3.1. isepõhjustatud vigastuse puhul (reegel) võimaldab kohtunik vigastatud mängijale 3 minutit taastumisaega. Kolmeminutilise perioodi lõpus, peale 15 sekundilist etteteatamist, teatab kohtunik "Aeg". Kui mängija vajab täiendavat taastusaega, mis ületab talle võimaldatud 3 minutit, nõuab kohtunik mängijalt geimi loovutamist, 90-sekundilise vaheajaga nõustumist ning seejärel mängu jätkamist või mängu loovutamist. Kui vigastatud mängija ei ole ajaks, kui teatatakse "Aeg" väljakule naasnud, kuulutab kohtunik mängu võitjaks vastase;
 - 16.3.3.2. kaasaaidatud vigastuse puhul (reegel) võimaldab kohtunik vigastatud mängijale 1 tunni taastumisaega ning niipalju lisaaega kui võistluste ajakava võimaldab. Kohtunik teatab "Aeg" kogu võimaldatud aja lõppedes. Vigastatud mängija peab antud perioodi lõpuks jätkama mängu või loovutama mängu. Kui vigastatud mängija jätkab mängu, jätkatakse kohtumist seisust, millega pallivahetus lõppes vigastuse tekkimise ajal;
 - 16.3.3.3. vastase tekitatud vigastuse puhul (reegel) rakendab kohtunik reeglit ning kui vigastatud mängija vajab taastusaega, kuulutab kohtunik vigastatud mängija mängu võitjaks.
- 16.4. Kui vigastatud mängija soovib mängu jätkata enne talle võimaldatud taastumisaja lõppemist, annab kohtunik vastasele piisavalt aega, et valmistuda mängu jätkamiseks.
- 16.5. Kui mängija väidab, et ta on saanud vigastada, kuid kohtunik vigastuse tekkimist ei tuvasta, nõuab kohtunik mängijalt mängu jätkamist; või geimi loovutamist ning pärast talle võimaldatud vaheajaga, kas mängu jätkamist või mängu loovutamist.
- 16.6. Geimi loovutamisel säilivad mängijal juba teenitud punktid ning 90-sekundilise vaheaja lõppedes mängija kas jätkab mängu või loovutab mängu.

17. VÄLJAKUL KÄITUMINE

- 17.1. Kui kohtunik leiab, et mängija käitumine on vastase, kohtuniku või pealtvaataja suhtes häiriv, solvav või ründav või kahjustab mängu mainet mõnel muul viisil, karistab kohtunik mängijat.
- 17.2. **(G15)** Kohtunik käsitleb selle reegli all järgmisi määrusterikkumisi: verbaalne ja visuaalne ropendamine, verbaalne ja füüsiline solvang, kohtuniku või *markeri* otsusele vastuvaidlemine, reketi, palli või väljaku väärarvitamine, mängujuhiste saamine muul ajal kui geimidevahelisel vaheajal. Muude määrusterikkumiste alla kuuluvad tõsine või tahtlik füüsiline kontakt (reegel), liialdatud ulatusega löögiliigutus (reegel), ebaõiglane soojendus (reegel 3.2), väljakule hilinemine (reegel), ohtlik mäng või tegu (reegel) ning ajaraiskamine (reegel)
- 17.3. **(G16)** Kohtunik rakendab nende ja muude määrusterikkumiste puhul järgmisi karistusi:

Hoiatus (nimetus - hoiatus käitumise tõttu)

Stroke vastase kasuks (nimetus - *stroke* käitumise tõttu)

Geim vastase kasuks (nimetus - geim käitumise tõttu)

Mäng vastase kasuks (nimetus - mäng käitumise tõttu)

- 17.3.1. Kui kohtunik peatab mängu, et anda hoiatus käitumise tõttu, määrab kohtunik *leti*.
- 17.3.2. Kui pallivahetuse ajal leiab aset vahejuhtum, mis nõuab otsuse "*Stroke* käitumise tõttu" rakendamist, katkestab kohtunik mängu, juhul kui see ei ole juba katkenud ning määrab *stroke*-i. Pallivahetuse lõpptulemuseks märgitakse *stroke* käitumise tõttu.
- 17.3.3. Kui kohtunik määrab pallivahetuste vahel aset leidnud vahejuhtumi eest *stroke*-i, jääb lõpetatud pallivahetuse tulemus jõusse. Otsuse "*Stroke* käitumise tõttu" eest antud punkt lisatakse punktiseisule ilma servikasti vahetamata.
- 17.3.4. Kui kohtunik määrab karistuseks geimi käitumise tõttu, rakendub see käimasoleva geimi suhtes või järgmise geimi suhtes, kui geim on lõppenud. Viimasel juhul geimidevahelist vaheaega ei rakendata. Karistatud mängija säilitab geimis võidetud punktid.

18. MÄNGU JÄLGIMINE

- 18.1. **(G17)** Üldjuhul jälgivad mängu kohtunik ja *marker*. Kuigi kohtunik võib üle võtta *markeri* kohustused, soovitab WSF (Maailma Squashiföderatsioon), et neid rolle täidaksid kaks erinevat isikut.

- 18.2. Kohtuniku ja *markeri* õige asukoht on tagaseina keskel, võimalikult lähedal seinale, ülevalpool äärejoont ning soovitatavalt istudes.

19. **MARKERI** KOHUSTUSED

- 19.1. (G18) *Marker* teatab oma otsuse ja punktiseisu, hüüdes servija punktid esimesena. *Marker* teatab servi- ja vastuvõtu vigadest, kasutades vastavalt olukorrale asjakohaseid hüüdeid "Serviviga", "Jalaviga", "Viga", "All", "Aut", "Servivahetus" ja "Stopp" (vt. lisa 3.1) ning kordab kohtuniku otsuseid.
- 19.2. *Marker* hüüab viivitamata punktiseisu pallivahetuse lõppedes ja pärast seda kui kohtunik on teinud otsuse võimalike apellatsioonide asjus.
- 19.3. *Markeri* hüüde järel pallivahetus peatatakse.
- 19.4. *Marker* ei katkesta mängu, kui ta ei näinud olukorda või see jääb ebaselgeks.
- 19.5. Kui mäng peatub ilma *markeri* hüüdeteta ning *marker* ei näinud olukorda, või ei ole kindel, teavitab ta sellest mängijaid ning olukorra lahendab kohtunik. Kui ka kohtunikule jääb olukord ebaselgeks, määrab ta *lei*.
- 19.6. *Marker* teeb kirjalikke märkeid punktiseisu ja õigelt poolt servimise kohta.

20. **(G19) KOHTUNIKU** KOHUSTUSED

- 20.1. Kohtunik lahendab kõik apellatsioonid, teeb otsused reeglistiku rakendamist vajavates olukordades ning lahendab kõik *markeri* hüüete ja nende puudumiste peale esitatud apellatsioonid. Kohtuniku otsus on lõplik.

Kohtunik teavitab väljakul olevaid mängijaid kõikidest otsustest ja teeb seda väljakul olevatele mängijatele ja pealtvaatajatele kuuldavalt.

- 20.2. Kohtunik teeb otsuse:

- 20.2.1. kui üks mängijatest esitab apellatsiooni, kaasa arvatud apellatsioonid tehniliste tingimuste (reketid, pall, väljak) kohta;
- 20.2.2. tagamaks, et kõiki asjakohaseid reegleid rakendatakse õigesti;
- 20.2.3. kui pealtvaataja, kohtuniku, peatreeneri või treeneri käitumine on mängu suhtes häiriv või mängija, kohtuniku või pealtvaataja suhtes ründav. Kohtunik peatab mängu kuni häirimine on lakanud ning nõuab vajaduse korral häirival isikul või isikutel väljaku juurest lahkuda.

- 20.3. Kohtunik ei sekku *markeri* poolt hüütavasse punktiseisu, välja arvatud kui kohtunik on kindel, et *marker* on eksinud punktiseisu hüüdmisel. Sel juhul kohtunik korrigeerib selle ning *marker* kordab õiget punktiseisu.

- 20.4. Kohtunik ei sekku *markeri* hüüetesse, välja arvatud kui kohtunik on kindel, et *marker* on eksinud mängu peatades või lubades mängul jätkuda. Sel juhul tegutseb kohtunik koheselt olukorrale vastavalt.
- 20.5. Kohtunik on vastutav, et peetaks kinni kõikidest ajaga seotud reeglitest.
- 20.6. Kohtunik teeb kirjalikke märkeid punktiseisu ja õigelt poolt servimise kohta.
- 20.7. Kohtunik on vastutav, et tagataks mängijatele vastuvõetavad mängutingimused.

Kohtunik võib tunnistada mängija kohtumise võitjaks, kui vastane ei ole 10 minutit pärast mängu väljakuulutatud algusaega väljakul valmis mängu alustama.

LISAD

LISA 1 – JUHTNÖÖRID REEGLITE TÕLGENDAMISEKS

G1. Varustuse vahetamine

Et vältida ühe mängija ebaõiglast võimalust puhkuseks varustuse vahetamise ajal, peab kohtunik tuvastama varustuse purunemise, enne kui lubab mängijal väljakult lahkuda.

Soov reketit või jalatseid vahetada ilma, et need oleksid purunenud, ei ole piisav põhjus varustuse vahetamiseks. Mängija võib varustuse vahetamiseks väljakult lahkuda. Seda tuleb teha nii kiiresti kui võimalik, kuid mitte kauem kui 90 sekundit.

Kui mängijal purunevad prillid või ta kaotab kontaktläätse, antakse mängijale 90 sekundit, mille järel peab ta olema valmis mängu jätkama.

Kui mängija ei ole valmis mängu jätkama lisavarustuse puudumise tõttu, annab kohtunik mängu võidu vastasele.

G2. Ajaraiskamine

Ajaraiskamine on ühe mängija katse saavutada ebaõiglast eelist vastase ees. Ajaraiskamise näideteks on tahtlikult venitatud kõnelemine kohtunikuga, aeglane ettevalmistumine serviks või servi vastuvõtuks. Sellistel juhtudel rakendab kohtunik reeglit .

Kuigi enne servimist palli pörgatamisega liialdamine on ajaraiskamine, ei too see endaga kaasa servivahetust.

Mängijad peavad arvesse võtma, et 90-sekundiliste vaheaegade ajal tähendab kohtuniku teade "15 sekundit" soovitus väljakule tagasi minna. Mängija, kes ei ole valmis mängu jätkama "Aeg" teatamise ajaks, saavutab ebaõiglase eelisolukorra ning kohtunik rakendab reeglit .

G3. Kukkunud ese

Reegel ütleb selgelt, et mistahes eseme kukkumisel (või viskamisel) väljakule pallivahetuse ajal, tuleb mäng peatada. Kuna mängija võib ennast vigastada komistades piisavalt suure või kõva eseme otsa, peab *marker* mängu peatama sõnaga "Stopp" või mängija(-d) võib/võivad mängu katkestada ning apelleerida. Kui kukkunud ese jääb mängijate ning *markeri* või kohtuniku poolt märkamata ning kohtuniku otsuse kohaselt ei

mõjutanud kukkunud ese pallivahetuse tulemust, jääb pallivahetuse tulemus jõesse (reegel).

Mängijad vastutavad oma varustuse eest. Üldise reegli kohaselt mängija, kelle varustus kukub või kes seda viskab, kaotab pallivahetuse. Erandiks on olukorrad, kus varustus kukub kokkupõrke tulemusena, mille korral kohtunik võib määrata *letí* või *stroke*-i olenevalt sellest, kas mängija on löönud võidulöögi. Kui kokkupõrkele järgneb apellatsioon takistamise tõttu, rakendatakse reeglit .

Kui mängijal kukub reket käest ilma vastasega kokku põrkamata, lubab kohtunik üldjuhul pallivahetusel jätkuda. Sellises olukorras satub mängija nangunii ebavõrdsesse olukorda, kuna peab pallivahetuses püsimiseks reketi esmalt põrandalt üles võtma .

Kui mängija kukutab või viskab esemeid väljakule tahtlikult, rakendab kohtunik reeglit .

G4. Mängija tabamine palliga koos pööramise ja teistkordse löögiüritusega

Kui pall tabab vastasmängijat teeb kohtunik igal juhul otsuse ja *markeri* hüüd ei ole nõutav enne, kui kohtunik on oma otsuse teinud.

Kui esiseinast tagasipõrkav pall tabab vastasmängijat, ilma et mingit takistamist oleks esinenud, kaotab ta *stroke*-i, välja arvatud teistkordse löögiürituse puhul (reegel 10). Mõiste "Löögiüritus" ütleb selgelt, et isegi teeseldud löök või petteliigutus palli suunas on löögiüritus, aga reketi ettevalmistamist, mis seisneb ainult löögiks hoovõtus ning mitte reketi palli poole saatmises, ei loeta löögiürituseks.

Reeglid ja selgitavad erinevaid olukordi, kus esiseina poole löödud pall tabab vastasmängijat.

Kui pall tabab lööjat ennast (ilma, et oleks olnud takistamist), kaotab lööja pallivahetuse ning *marker* hüüab "Viga", kuna lööja ei löönud palli määrustepäraselt . Kohtunikul ei ole vaja otsust teha, välja arvatud kui *marker* ei ole hüüdnud "Viga".

Kui pall tabab ükskõik kumba mängijat ja on toimunud takistamine, rakendab kohtunik reeglit .

Otsustades palli lüüa pöörates, peab mängija tegema kindlaks, et löök ei taba vastast. Kui mängija tabab vastast palliga peale pööramist, määrab kohtunik vastasele *stroke*-i, välja arvatud juhul kui vastane tegi sihipärase liikumise, et takistada palli jõudmist esiseinani, mis puhul kohtunik määrab lööjale *stroke*-i.

G5. Takistamine pöördel või teistkordne löögiüritus

Kui mängija pöörab või teeb teistkordse löögiürituse, on vastasel ikkagi kohustus anda endast parim, et mängija saaks palli vabalt näha ja pallini jõuda ning edasi mängida vastavalt Reeglile . Kuid pööramine või teistkordseks löögiürituseks jõudmine on tavaliselt nii kiire, et vastasel ei ole piisavalt võimalust enne takistamise toimumist eest ära tulla. Sellisel juhul määrab kohtunik *letí*. Vastupidises olukorras, kus vastasel oli

piisavalt aega eest ära tulla, aga ta ei teinud seda või liikus sihilikult viisil, mis tekitas takistamisolukorra määrab kohtunik mängijale *stroke*-i.

Kui mängija võtab sisse asendi, et lüüa palli ühelt poolt, aga siis toob reketi palli löömiseks kehast teisele poole, ei loeta seda ei pööramiseks ega teistkordseks löögiürituseks ja kui toimub takistamine, rakendub reeglis sätestatu. Käesolev olukord tekib sageli peale seda, kui pall tabab esiseina ja külgseina samaaegselt (ehk tabab mänguväljaku eesmist nurka) ning pörkab sealt tagasi väljaku keskele.

G6. Endast parima andmine ja minimaalne takistamine

Vastane peab andma endast parima, et võimaldada palli mängimist pärast löögi sooritamist. Vastase liikumistrajektor peaks mängijale lubama tõkestamata otsese ligipääsu pallile, tingimusel, et mängija ei ole liikunud lööki sooritama sedavõrd kiiresti, et on blokeerinud vastase väljapääsutee. Viimasel juhul määrab kohtunik *let*, välja arvatud siis, kui mängija ei oleks suutnud sooritada määrustepärast lööki; sellisel juhul on kohtuniku otsus "*No let*".

Sama tähtis on, et mängija annaks endast parima, et pallini jõuda ja seda tabada. Kui mängija ei anna endast parimat, et pallini jõuda ja seda tabada, on see oluliseks asjaoluks kohtuniku hinnangus, kas mängija oleks pallini jõudnud ja sooritanud määrustepärase löögi.

Pingutuse määr, mida mängija peab demonstreerima, näitamaks, et ta "annab endast parima", on kohtuniku otsustada. See ei anna mängijale õigust vastast füüsiliselt vääriti kohelda. Kohtunik karistab tõsise või tahtliku füüsilise kontakti esilekutsumist vastavalt reeglile või .

Kui takistatud mängija, soovib *let*-i, kuid kohtunik otsustab, et takistamine oli sedavõrd minimaalne, et mängijal oli piisav vaade pallile ja vabadus pallini jõudmiseks ja löögi sooritamiseks, ei määra kohtunik *let*-i. Selline minimaalne takistamine esineb olukordades, kus: vastane liigub palli eest läbi selle väga varajases esiseinast tagasipõrkumise staadiumis, ja mängijale võimaldatakse piisavalt aega, et näha palli liikumist; mängija möödub vastasest teda riivates, ilma et see segaks mängija otsest ligipääsu pallile; löögiliigutus riivab vastast, tema riietust või reketit, ilma et see mõjutaks lööki ennast.

Kui aga takistamine toimus, ei keeldu kohtunik *let*i määramisest olukordades, kus mängija andis endast parima (välja arvatud füüsiline kontakt vastasega), et pallini jõuda ja seda tabada ning tõendas sellega kohtunikule oma võimet antud pallini jõuda.

G7. Löögi takistamine ja põhjendatud kartus vastast reketiga tabada.

Reegel lubab mängijale "vabaduse sooritada põhjendatud ulatusega löögiliigutus". Kui lööja peatab mängu ja apelleerib, kuna vastane ei luba talle seda vabadust, kaalub kohtunik järgmisi variante:

1. Kui vastane on liiga lähedal ja takistab lööja (põhjendatud ulatusega) löögiliigutust ning teda tabatakse või võidakse tabada reketiga, määrab kohtunik *stroke*-i lööja kasuks.
2. Kui lööja peatab mängu oma reketi kerge kontakti tõttu vastasega, kes on andnud endast parima, et löögi eest ära tulla, määrab kohtunik *let*. See erineb minimaalsest takistamisest lisas G6. Kontakti määr peab olema piisav, et mõjutada lööki, kuid ebapiisav, et seda täielikult ära hoida.
3. Kui lööja peatab mängu kartes vastast reketiga tabada ja vastane, kuigi sellele lähedal, ei takista lööja (põhjendatud ulatusega) löögiliigutust, määrab kohtunik vastavalt reeglile *let* – seoses põhjendatud kartusega vastast vigastada. Nii kaua kui vastane ei takista (põhjendatud ulatusega) löögiliigutust, on *let* asjakohane otsus.
4. Kui lööja peatab mängu kartes vastast reketiga tabada ja vastane on selgelt mängija löögiliigutuse põhjendatavast ulatusest väljas, ei määra kohtunik *let*-i, kuna lööja hindas vastase asukohta valesti.

G8. Apelleerimise viisid

Kui toimunud on takistamine või mõni reeglis kirjeldatud juhtumitest, on õige apelleerimise viis "*Let please*". Apellatsioonide puhul vastavalt reeglile , on õigeks apelleerimise viisiks "*Appeal please*".

Mõnikord kasutavad mängijad teisi apelleerimise vorme, kaasa arvatud käe või reketi tõstmist, eriti kui kohtuniku ja mängijate vaheline suhtlemine on raskendatud. Kohtunik, kes tunnustab mingit teist apelleerimise vormi peale mainitud vormide "*Let please*" ja "*Appeal please*", peab olema veendunud selles, et mängija esitab appellatsiooni.

G9. Apellatsioonide ajastamine

Takistamisolukorras on oluline appellatsiooni ajastamine .

Apellatsiooni korral, mis on seotud ebapiisava vaatega pallile või võimaluse puudumisega lüüa pall otse vastu esiseina mistahes osa, kaalub kohtunik olukorda arvestades hetke, mil mängija oleks löögi sooritanud.

Löögiks hoovõtu takistamise korral peab appellatsioon olema kohene ja toimuma enne kui mängija teeb katse palli lüüa. Igasugune katse palli lüüa pärast löögiks hoovõtu takistamist tõendab, et mängija aktsepteeris takistamist. Sel juhul kaotab mängija õiguse appellatsiooniks.

Kui takistamine toimub löögi sooritamisel, mis sisaldab endas põhjendatud ulatusega löögiks hoovõttu, löögimomenti ja põhjendatud ulatusega järellööki, on appellatsioon õigustatud. Kohtunik kaalub, kas vastane segas mängijat ja ei võimaldanud palli löömist ning otsustab seejärel, kas määrata *let* või *stroke*.

Kui mängija apelleerib, et ta ei ole servi vastuvõtmiseks valmis, määrab kohtunik *let*, välja arvatud juhul, kui mängija venitas mängu asjatult. Viimasel juhul võib kohtunik rakendada reeglit .

G10. Varajane apellatsioon

Kui mängija apelleerib enne kui vastase löögi tulemus on teada, loetakse seda varajaseks apellatsiooniks. Kui mängija esitab varajase apellatsiooni ja vastase löök on järgnevalt all või väljas, jätab kohtunik pallivahetuse lõpptulemuse jõusse, ja mängija võidab pallivahetuse.

Kui vastane apelleerib enne kui mängija on sooritanud põhjendatud ulatusega järellöögi, loetakse seda samuti varajaseks apellatsiooniks. Sel juhul ei ole vastasel mitte mingit õigust apelleerida, ja kohtunik ei määra *let*-i.

G11. Isepõhjustatud takistamisolukord

Vastane peab mängijale alati lubama tõkestamata otsese ligipääsu pallile.

Mõnikord tuleb aga ette olukordi, kus vastane ei põhjusta takistamisolukorda (ehk: vastane võimaldab selgelt nõutud otsese ligipääsu pallile), kuid mängija liikumistrajektor palli poole ei ole otsene, mis toob ta kas vastase asukohani või sellele väga lähedale. Sel juhul mängija apelleerib, kuna tema ligipääs pallile on "tõkestatud".

Kui selliseks liikumistrajektoriks puudub tegelik põhjus, tekitab mängija takistamisolukorra seal, kus seda muidu ei oleks olnud. Kui nüüd mängija apelleerib, ei määra kohtunik *let*-i. Seda, kas mängija oleks suutnud sooritada määrustepärase löögi, ei võeta kaalumisele – et selles olukorras pallivahetust mitte kaotada, peab mängija pallini jõudma ning seda tabama.

See erineb kahest olukorrast, kus ebasoodsast positsioonist välja tulla üritaval mängijal, puudub otsene ligipääs pallile. Esimesel juhul hindab mängija vastase löögisuunda valesti ja liigub seetõttu vales suunas. Liikumistrajektoori muutes jääb vastane talle ette. Kui mängija apelleerib, määrab kohtunik selles olukorras *let*, tingimusel, et liikumistrajektoori muutnud mängija oleks suutnud sooritada määrustepärase löögi. Veelgi enam: juhul kui vastane takistab mängijat sooritamast võidulööki, määrab kohtunik mängijale *stroke*-i.

Teiseks, kui mängija sooritab ebaõnnestunud löögi, mis annab vastasele eelispositsiooni, määrab kohtunik *let* ainult siis, kui järgmise löögi sooritamiseks liigub mängija otse palli suunas ja tingimusel, et kohtuniku arvates suutnuks takistatud mängija pallini jõuda ning seda tabada.

G12. Tõsine või tahtlik füüsiline kontakt

Tõsine või tahtlik füüsiline kontakt on nii mängule kahjulik kui ka potentsiaalselt ohtlik. Jõhkrate kontaktide puhul peatab kohtunik mängu ja määrab asjakohase karistuse. Kui mängija lükkab vastase eemale, ilma et sellel oleks vastasele tõsiseid tagajärgi, laseb kohtunik pallivahetusel jätkuda ja annab mängijale hoiatuse pärast pallivahetuse lõppemist. Kui tagajärjed on tõsised, peatab kohtunik mängu ja rakendab reeglit .

G13. Purunenud pall

Kui servi vastuvõtja apelleerib palli purunemise peale, ilma et üritaks servi tõrjuda, määrab kohtunik tavaliselt *lefi*. Kui aga kohtuniku arvates purunes pall eelmise pallivahetuse ajal, määrab ta *lefi* eelmise pallivahetuse suhtes. See kehtib ka juhul, kui sooritatud serv osutub määrustevastaseks.

G14. Verejooks, haigestumine, mänguvõimetus ja vigastus

1. Kui mängijal ilmneb verejooks, nõuab kohtunik mängijalt viivitamatult väljakult lahkumist. Kohtunik ei tohi lubada mängu jätkumist kuni verejooks on nähtav. Kohtunik võimaldab verejooksu ajaks taastumisaja vastavalt reeglile . Mängija, kes ei ole võimeline verejooksu peatama talle kohtuniku poolt võimaldatud aja jooksul, loovutab geimi, et saada täiendavad 90 sekundit ning siis jätkab mängu peatatud verejooksuga või loovutab mängu.

Kui mängija riietus on vigastuse tulemusena verrega määrdunud, peab mängija vahetama riietuse enne mängu jätkamist.

Kui verejooks ilmneb peale võimaldatud taastumisaega uuesti, ei anna kohtunik täiendavat taastumisaega, välja arvatud kui mängija loovutab käimasoleva geimi ning kasutab taastumiseks geimidevahelist vaheaega.

2. Väljakul haiguse või mänguvõimetusel all kannatav mängija võib, välja arvatud nähtava verejooksu korral, jätkata käimasolevat geimi või loovutada geimi või mängu.

Mängija, kes ei soovi loovutada mängu, kuid vajab taastumisaega või väljakult lahkumist, loovutab geimi. Peale kohtuniku teavitamist saab mängija kasutada taastumiseks 90-sekundilist vaheaega, mille järel peab olema valmis mängu jätkama. Mängija võib loovutada ainult ühe geimi.

Kui mängija oksendab või muudab väljaku muul viisil kasutamiskõlbmatuks, kuulutab kohtunik vastase mängu võitjaks, vaatamata sellele, kas mängija on võimeline mängu jätkama (reegel). Kohtuniku otsus väljaku seisukorra suhtes on lõplik.

Väsimuse, väidetava haigestumise või mänguvõimetusel korral, mis ei ole kohtunikule tuvastatavad, samuti varem esinenud vaevuste taasilmnemisel, kaasa arvatud kohtumises varem saadud vigastused, ei võimalda kohtunik taastusaega

(välja arvatud olukord kus, kohtunik peab andma mängijale võimaluse loovutada ühe geimi, kasutamaks 90-sekundilist vaheaega, et seejärel jätkata mängu). Vastava liigi alla kuuluvad krambid, kõhukrambid või lihaskrambid, reaalne või esilekerkiv iiveldus ning hinge kinni jäämine, kaasa arvatud astmaatilise seisund.

3. Kui mängija on vigastatud, teavitab kohtunik pärast vigastuse olemasolu kindlakstegemist mängijaid reeglistiku nõuetest, teavitab mängijaid vigastuse liigist ning selgitab välja mängija kavatsused seoses mängu jätkamisega.

Kui mängijal on isepõhjustatud vigastus, st. vigastus, mille selgelt ei ole põhjustanud vastane (reegel), annab kohtunik taastumisaja vastavalt reeglile . Selline vigastus võib tekkida hoobi tulemusena, eriti näkku või pähe, mängija kokkupõrkel seinte või põrandaga, lihaserebestuse või liigesevenituse tulemusena, mis sundis mängijat ootamatult mängu katkestama.

Vigastatud mängija kohustus on olla tagasi väljakul ajaks, kui kohtunik teatab "Aeg", et jätkata mängu või paluda vajadusel, kui tegemist on verejooksuga, taastumisaja pikendamist. Kui mängija ei ole "Aeg" teatamise ajaks väljakul, annab kohtunik mängu võidu vastasele.

Mängija teeb otsuse mängu jätkamise kohta. Kohtuniku kohustus on otsustada kas vigastus on olemas, võimaldada vaheaega kasutamist ning jälgida ajast kinnipidamist ning rakendada reeglistikku kui kogu taastumiseks eraldatud aeg on möödunud.

G15 Juhiste andmine

Mängijatele juhiste andmine on lubatud ainult geimide vaheajal. Juhiste andmise alla ei kuulu lühikesed ergutushüüded pallivahetuste vahel, mis selgelt ei mõjuta mängu jätkuvust. Kohtunik otsustab, kas tegemist on lubatud ergutushüüete või sobimatu juhiste andmisega.

Väliste kommunikatsioonivahendite kasutamine on keelatud.

Kohtunik võib mängu ajal juhiseid saanud mängijat karistada vastavalt reeglile .

G16 Karistuste määramise järjekord

Kohtuniku käsutuses olevad karistused on vastavalt reeglile :

- Hoiatus (nimetus - hoiatus käitumise tõttu)
- *Stroke* vastase kasuks (nimetus - *stroke* käitumise tõttu)
- Geim vastase kasuks (nimetus - geim käitumise tõttu)
- Mäng vastase kasuks (nimetus - mäng käitumise tõttu)

Karistuste rakendamiseks on järgmised juhised:

Kohtunik võib määrata juba esimese määrusterikkumise puhul vastavalt selle tõsidusele, kas hoiatuse *stroke*-i, geimi või mängu. Samas ei tohi järgmine karistus sama tüüpi määrusterikkumise puhul olla leebem kui eelmine karistus. Kui kohtunik otsustab, et määrusterikkumine ei nõua rangemat karistust võib kohtunik seega määrata rohkem kui ühe hoiatuse või *stroke*-i sama tüüpi määrusterikkumise puhul.

Mängijat karistades kasutab kohtunik järgmist terminoloogiat:

- Hoiatus käitumise tõttu (mängija või võistkonna nimi) (määrusterikkumine)
- *Stroke* käitumise tõttu (mängija või võistkonna nimi) (määrusterikkumine) *stroke* (vastane või vastasvõistkonna nimi)
- Geim käitumise tõttu (mängija või võistkonna nimi) (määrusterikkumine) geim (vastane või vastasvõistkonna nimi)
- Mäng käitumise tõttu (mängija või võistkonna nimi) (määrusterikkumine) mäng (vastane või vastasvõistkonna nimi)

Marker kordab ainult seda osa kohtuniku otsusest, mis mõjutab punktiseisu.

G17 Üks kohtunik

Kui mängu jaoks puuduvad kaks eraldi kohtunikku, täidab kohtunik nii *markeri* kui ka kohtuniku kohustusi. Kohtunik teatab oma otsuse ja punktiseisu *markerina* ning vastab apellatsioonidele kohtunikuna.

Kui üks kohtunik täidab nii *markeri* kui ka kohtuniku kohustusi, ei teki probleeme kohtuniku koheste otsuste puhul - nagu vastase tabamine palliga või apellatsioonide lahendamine vastavalt reeglile . Kuid *markeri* otsuseid puudutavas apellatsiooni protsessis tekivad probleemid. Eriti kui *marker* teeb otsust kinnitava hüüde (näiteks "Aut"), on ebatõenäoline, et ta kohtunikuna muudaks oma otsust. Teisalt, kui *marker* näiteks jätab hüüdmata jalavea, võib apellatsioon olla õigustatud, kuna kohtuniku otsus on kas "Õige" või "Ei ole kindel". Viimasel juhul määrab kohtunik *lefi*.

G18 Juhised markerile

Marker teatab koheselt servi- ja vastuvõtu vigadest, kasutades pallivahetuse peatamiseks asjakohaseid hüüdeid.

Markeri hüüete järjekord: :

1. punktiseisu mis tahes mõjutav tegur
2. punktiseis, seejuures servija punktid esimesena
3. punktiseisu kommentaarid

Näited:

"Viga, servivahetus, 4-3"

"All, 8-8, üheksani, geimpall"

"Aut, 8-8, kümneni"

"Yes let, 3-4"

"No let, servivahetus, 5-7"

"Stroke Jänesele, 8-2, matšpall"

"Jalaviga, servivahetus, 0-0"

"Viga" (mängija apelleerib, kohtunik ei ole kindel). "Yes let, 8-3, geimpall"

Mängu sissejuhatamine:

"Jänes servib, Karu võtab vastu, parem viiest, 0-0"

Geimi lõppemine:

"9-7, geim Jänesele, Jänes juhib geimidega 1-0"

"10-9, geim Jänesele, Jänes juhib geimidega 2-0"

"9-3, geim Karule, Jänes juhib geimidega 2-1"

"9-4, geim Karule, mängu seis 2-2"

"10-8, mäng Jänesele 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8"

Järgmise geimi alustamine:

"Jänes juhib geimidega 1-0, 0-0"

"Jänes juhib geimidega 2-1; Karu servib, 0-0"

"Mängu seis 2-2; Jänes servib, 0-0"

Karistuse puhul käitumise eest:

"Stroke Jänesele, 7-2"

"9-7, geim Karule, mängu seis 2-2"

G19 Juhised kohtunikule

Mängijate poole pöördumine:

Mängijate poole pöördumisel tuleks kohtunikel kasutada mängija perekonnanime. See välistab familiaarsustunde tekkimise, mida mängijad

või pealtvaatajad võiksid tõlgendada soosimisena.

Selgitused:

Tavaliselt teeb kohtunik mängija apellatsiooni puhul otsuse ning mäng jätkub. Kuid mõningatel juhtudel võib olla vajalik mängijatele otsuse selgitamine. Sellistel juhtudel võib kohtunik otsuse järel anda lühikese selgituse. Kohtunik peaks selgitust andes kasutama reeglistikus esinevat terminoloogiat.

LISA 2 – MÕISTED

Mõiste	Inglise keelne mõiste	Selgitus
ALL	down	mõiste mis viitab, et muidu määrustepärane serv või löök on tabanud põrandat enne esiseinani jõudmist või alumist joont või plekki enne põranda tabamist. ("All" on samuti <i>markeri</i> hüüd)
ALUMINE JOON	board	esiseinal asuv madalaim horisontaalne märgistus, mille all asub kogu väljaku laiuses plekk
APELLATSIION / APELLEERIMA	appeal	mängija palve kohtuniku poole otsuse tegemiseks. Kasutatakse kahes kontekstis: 1) palve kohtunikule lubada <i>let</i> -i või anda <i>stroke</i> ; 2) palve kohtunikule vaadata üle <i>markeri</i> otsus. Apelleerimise õige vorm on mängija jaoks " <i>Appeal please</i> " või " <i>Let please</i> "
AUT	out	mõiste mis tähistab, et pall on kas tabanud äärejoont, seinale ülevalpool äärejoont, lakke, lakke/seinale kinnitatud seadet ülevalpool äärejoont või pall on läbinud mistahes lakke/seinale kinnitatud seadme ülevalpool äärejoont. Lisaks käsitletakse väljakutel, mis ei ole täielikult kinnised, audina palli, mis on väljakult väljunud üle äärejoone, puutumata seejuures seinu või kui väljakul äärejoon puudub, siis ületanud mistahes seinu.

(“Aut” on samuti *markeri* hüüd)

CROWDING crowding olukord, kus vastane seisab lööjale liiga lähedal ning takistab palli vabalt lüüa
(*segamine*)

GEIM game mängu osa, mis algab serviga ning jätkub kuni üks mängija on kogunud sõltuvalt reeglitest üheksa või kümme punkti

GEIMPALL game ball mängu seis, kus servija vajab käimasoleva geimi võitmiseks ühte punkti.

(“Geimpall” on samuti *markeri* hüüd)

INTERVALL interval vt **VAHEAEG**

KESKJOON short line Esiseinast 5,49 meetri kaugusel ja sellega paralleelne põrandal asuv joon, mis ulatub kogu väljaku laiuses

LET let lahendamata pallivahetus. Kui kohtunik võimaldab *let'i*, siis kumbki mängija ei saa vastava pallingu eest *stroke*-i ning servija servib uuesti samast servikastist

LÖÖGI ÜRITUS attempt reketi liikumine löögiks hoovõtu asendist palli suunas

LÖÖJA striker mängija, kelle kord on lüüa palli, mis on esiseinast tagasi põrganud, või mängija, kes on sooritamas lööki või kuni palli esiseinani jõudmiseni see mängija, kes on just tabanud palli

MARKER JA KOHTUNIK officials (marker and referee) *marker* (punktilugeja) ja kohtunik

MATŠ match vt **MÄNG**

MATŠPALL match ball mängu seis kui servija vajab mängu võitmiseks ühte punkti.

(“Matšpall” on samuti *markeri* hüüd)

MÄNG match Kogu kahe mängija vaheline võistlus, mis algab soojendusega ning lõpeb viimase pallivahetuse lõpus

PALLIVAHETUS	rally	Ainult serv või serv ja teatud hulk lööke, mis lõppevad ühe mängija suutmatusega teha määrustepärasest lööki, mängija apellatsiooniga, <i>markeri</i> hüüdega või kohtunikupoolse mängu peatamisega
PEAKOHTUNIK	tournament / championship referee	isik, kellele on antud vastutus kõigis punktide lugemist ja kohtunikutööd puudutavates küsimustes, sh <i>markerite</i> ja kohtunike nimetamine ja väljavahetamine mängude ajal
PÕHJENDATUD ULATUSEGA	reasonable swing	koosneb põhjendatud ulatusega löögiks hoovõtust, palli tabamisest ning põhjendatud ulatusega järellöögist
LÖÖGILIIGUTUS		
PÕHJENDATUD ULATUSEGA JÄRELLÖÖK	reasonable follow-through	mängija tegevus mis jätkab reketi liikumist peale palli tabamist. Järellöök on põhjendatud ulatusega kui selle ulatus ei ole liialdatud. Liialdatud ulatusega järellöök on selline, kus mängija reketit hoidev käsi on väljasirutatud sirgesse asendisse ja reket on väljasirutatud peaaegu horisontaalasendisse (iseäranis kui väljasirutatud asend säilib rohkem kui hetkeks). Liialdatud ulatusega järellöök on ka selline, kus väljasirutatud käsi teeb suurema kaare kui palli jätkatud lennutrajektor. Kohtunik otsustab kas järellöök on põhjendatud või liialdatud ulatusega.
PÕHJENDATUD ULATUSEGA LÖÖGIKS HOOVÕTT	reasonable backswing	mängija tegevus reketi kehast eemaleviimiseks ja valmistumiseks lüüa palli. Põhjendatud ulatusega löögiks hoovõtt on selline, mille ulatus ei ole liialdatud. Liialdatud ulatusega löögiks hoovõtt on selline, kus mängija reketit hoidev käsi on väljasirutatud sirgesse asendisse ja/või reket on väljasirutatud peaaegu horisontaal-asendisse. Kohtunik otsustab kas löögiks hoovõtt on põhjendatud või liialdatud ulatusega.
PLEKK	tin	alumise joone all asuv ala, mis katab kogu väljaku laiuse ning mis peaks olema valmistatud materjalist, mis tekitab palliga tabamuse korral eristatava heli
POOLTE VAHETUS	half time	mängueelse soojenduse poolaeg. ("Poolte vahetus" on samuti kohtuniku hüüd)
POOLVÄLJAKU	half-court line	põrandal asuv külgseintega paralleelselt olev joon, mis jagab tagaseina ja keskjoone vahelise väljaku

JOON		ala kaheks võrdseks osaks ning puutub keskjoonega selle keskosas moodustades nn T-punkti
PROTEST	appeal	vt APELLATSIOON
PUNKT	point	arvepidamise süsteemi ühik. <i>Marker</i> lisab punkti mängija arvele juhul kui mängija on servija ning võidab punkti või teenib <i>stroke</i> -i
PÖÖRAMINE	turning (turns, turned)	lööja tegevus kui ta järgneb pallile ning pöörab ennast füüsiliselt või kui lööja laseb pallil endast mööduda vasakult poolt ning tabab palli endast paremal pool või vastupidi
RELEASE <i>(ülesvise)</i>	release	mängija tegevus palli käest või reketilt laskmiseks või viskamiseks eesmärgiga sooritada serv
SERV	service	mängija tegevus palli mängu panemiseks pallivahetuse alguses
SERVIKAST	box (service)	ruudukujuline ala kummaski tagakastis, mille piiri moodustab osa keskjoonest, osa külgeinast ja kaks teist joont, ning millest servija sooritab servi
SERVIJOON	service line, cut line	esiseinal alumise joone ja äärejoone vahel asuv kogu väljaku laiuses olev joon
SERVIKORD	hand (in)	ajavahemik (vt. vaheaeg) mängija servijaks saamisest kuni vastuvõtjaks muutumiseni
SERVIVAHETUS	handout	olukord, kus toimub serviõiguse üleminek. ("Servivahetus" on ka <i>markeri</i> hüüd näitamaks, et on toimunud servija vahetumine)
SHAPING	shaping	reketi ettevalmistamine enne löögiürituse tegemist
SOOJENDUS	warm-up	aeg, vahetult enne mängu algust, mille jooksul mängijatel on õigus end mänguväljakul ette valmistada ning soojendada palli mängitava seisundini
STROKE	stroke	kohtuniku otsus, mille tulemusena mängija võidab pallivahetuse ning juhul, kui ta oli servija, saab punkti

		või juhul, kui ta oli vastuvõtja, saab servijaks
TAGAKAST	quarter court	üks kahest võrdsest väljaku osast, mille piiri moodustavad keskjoon, tagasein ning poolväljaku joon
VAHEAEG	interval	reeglistikuga määratud ajavahemik mänguviivituseks
VIGA	not up	mõiste mis tähistab, et mängija ei tabanud palli vastavalt reeglistikule. Mõistet "Viga" rakendatakse juhul kui mängija ei tabanud palli õigesti või pall põrkas enne lööki põrandale kaks korda või pall puutus kokku lööja riietuse või muu esemega, mida ta kandis (välja arvatud reket) või servija tegi ühe või enama ebaõnnestunud katse palli tabada. ("Viga" on samuti <i>markeri</i> hüüd)
VÕISTLUS	competition	Meistrivõistluste turniir, liiga- või muu võistluskohtumine
ÕIGESTI	correctly	palli tabamine käes hoitava reketiga mitte rohkem kui üks kord ning ilma, et pall pikemalt puudutaks reketit
ÄÄREJOON	out line	pidev joon, mis hõlmab kogu esiseina, mõlemat külgeina ning tagaseina, märkides sellega väljaku ülemist piiri ¹

¹ Kui väljak on ehitatud ilma sellise jooneta, st seinad moodustavad ainult mängimiseks kasutatava pinna, või ilma mõne selle joone osata (Näiteks: klaasist tagasein), siis sellise konstruktsiooni horisontaalset pinda tabanud pall, mis on põrganud tagasi väljakule, loetakse audiks. *Marker* teeb oma otsused tavalisel viisil, sõltuvalt mängija esitatud apellatsioonile.

LISA 3.1 – MARKERI HÜÜDED

Aktsepteeritavad *markeri* hüüded on alljärgnevad.

Markeri hüüded vastavalt reeglile 19: *Markeri* kohustused

Mõiste	Inglise keelne mõiste	Selgitus
ALL	down	tähistab, et muidu määrustepärane serv või löök on tabanud põrandat enne esiseinani jõudmist või on tabanud alumist joont või plekki (Vt. mõistet lisas 2)
AUT	out	tähistab, et muidu määrustepärane serv või löök on läinud auti. (Vt. mõistet lisas 2)
JALAVIGA	foot fault	tähistab, et servimisel on eksitud jalavea reegli vastu. (Vt. reegel)
SERVIVAHETUS	hand-out	tähistab, et servijast on saanud servi vastuvõtja, st. on toimunud servija vahetus (Vt. mõistet lisas 2)
SERVIVIGA	fault, service fault	tähistab, et serv ei ole määrustepärane. Vt. reeglid ja
VIGA	not up	tähistab, et mängija ei tabanud palli määrustepäraselt. (Vt. mõistet lisas 2)

Markeri hüüded vastavalt reeglile 2: Punktiarvestus

Mõiste	Inglise keelne mõiste	Selgitus
4-3	4-3	punktiseisu näide. Servija punktid hüütakse alati esimesena, st selle näite puhul juhib servija punktidega 4-3. Kui mõlemal mängijal on ühepalju punkte, võidakse kasutada terminit "tasa" (va. seisul null-null)
"ÜHEKSANI"	set one	tähistab, et pärast seda kui punktiseis on 8-8,

		mängitakse käimasolevas geimis üheksa punktini. (hüütakse geimi jooksul vaid üks kord)
"KÜMNENI"	set two	tähistab, et pärast seda kui punktiseis on 8-8, mängitakse käimasolevas geimis kümne punktini. (hüütakse geimi jooksul vaid üks kord)
GEIMPALL	game ball	tähistab, et servija vajab käimasoleva geimi võitmiseks ühte punkti. (Vt. mõistet lisas 2)
MATŠPALL		tähistab, et servija vajab mängu võitmiseks ühte punkti. (Vt. mõistet lisas 2)

Markeri hüüded vastavalt reeglile 19: Markeri kohustused (kohtuniku otsuste kordamine)

Mõiste	Inglise keelne mõiste	Selgitus
YES LET, LET	yes let, let	kordab kohtuniku otsust, et pallivahetus tuleb uuesti mängimisele.
STROKE (MÄNGIJALE VÕI VÕISTKONNALE)	stroke to (player or team name)	kordab kohtuniku otsust <i>stroke</i> -i määramisel mängijale või võistkonnale.
NO LET	no let	kordab kohtuniku otsust, et apellatsioon <i>leti</i> saamiseks on tagasi lükatud.

LISA 3.2 – KOHTUNIKU HÜÜDED

Mõiste	Inglise keelne mõiste	Selgitus
15 SEKUNDIT	fifteen seconds	teavitab mängija(-id)t, et lubatud vaheajast on järel 15 sekundit
AEG	time	tähistab, et reeglistikus kirjeldatud ajaperiood on lõppenud
LET	let	teavitab mängijaid, et pallivahetus mängitakse uuesti olukorras, kus ei saa kasutada terminit "Yes let". Kohtunik võib lisada olukorra selgituse.
YES LET	yes let	<i>let</i> määramine mängija apellatsiooni puhul
NO LET	no let	<i>let</i> tagasilükkamine mängija apellatsiooni puhul
STROKE (MÄNGIJALE VÕI VÕISTKONNALE)	stroke to (player or team)	teavitab, et mängijale või võistkonnale on määratud <i>stroke</i> .
POOLTE VAHETUS	half-time	teavitab mängijaid mängueelse soojenduse poolte vahetusest
STOPP	stop	mängu peatamiseks
HOIATUS KÄITUMISE TÕTTU	conduct warning	teavitab, et mängija on toime pannud määrusterikkumise vastavalt reeglile ning saab hoiatuse
STROKE KÄITUMISE TÕTTU	conduct stroke	teavitab, et mängija on toime pannud määrusterikkumise vastavalt reeglile ning määrab <i>stroke</i> -i vastase kasuks.
GEIM KÄITUMISE TÕTTU	conduct game	teavitab, et mängija on toime pannud määrusterikkumise vastavalt reeglile ning määrab geimi vastase kasuks.
MÄNG KÄITUMISE TÕTTU	conduct match	teavitab, et mängija on toime pannud määrusterikkumise vastavalt reeglile ning määrab mängu vastase kasuks.

LISA 4.1 – JOONIS: KOHTUNIKU MÖTTEKÄIK REEGLI 12 KASUTAMISEL

TAKISTAMINE

			Otsus	Reegel
Kas takistamine toimus?	➔	EI	<i>NO LET</i>	
▼ JAH				
Kas toimunud takistamine oli minimaalne?	➔	JAH	<i>NO LET</i>	
▼ EI				
Kas takistatud mängija oleks pallini jõudnud ja suutnud sooritada määrustepärase löögi? Kas mängija andis endast parima?	➔	EI	<i>NO LET</i>	
▼ JAH				
Kas takistatud mängija jätkas mängu pärast takistamisolukorda?	➔	JAH	<i>NO LET</i>	
▼ EI				
Kas takistatud mängija põhjustas ise palli poole liikudes takistamisolukorra?	➔	JAH	<i>NO LET</i>	
▼ EI				
Kas vastane andis endast parima, et takistamist ära hoida?	➔	EI	<i>STROKE</i> mängijale	
▼ JAH				
Kas takistamine segas mängijat sooritamast põhjendatud ulatusega löögiliigutust?	➔	JAH	<i>STROKE</i> mängijale	
▼ EI				
Kas takistatud mängija oleks võinud sooritada võidulöögi?	➔	JAH	<i>STROKE</i> mängijale	
▼ EI				
Kas takistatud mängija löök oleks tabanud vastast teel esiseina? Kas külgeina suunatud löök, mille teele vastane jäi, oleks olnud võidulöök?	➔	JAH	<i>STROKE</i> mängijale	
	↩	EI	<i>YES LET</i>	

LISA 4.2 – SKEEM: KOHTUNIKU OTSUSED VASTAVALT REEGLILE

VEREJOOKS, HAIGESTUMINE, MÄNGUVÕIMETUS VÕI VIGASTUS

Juhtum	Kohtuniku tegevus	Taastusaeg	Otsus	Reegel
Verejooks	Peatada mäng. Võimaldada aega verejooksu peatamiseks, haava katmiseks või riietuse vahetamiseks. Lubada mängu jätkumist kui verejooks on peatatud.	Kohtuniku äranägemise järgi	Eraldada aega	
Verejooksu taasilmnemine	Peatada mäng. Anda geimi võit ja võimaldada geimidevahelise 90-sekundilise vaheaja kasutamist	Puudub	Geimi võit vastasele	
▼				
Verejooksu peatamine võimatu	Kui peale geimidevahelist 90-sekundilist vaheaega verejooks jätkub annab kohtunik mängu võidu vastasele.	Puudub	Mängu võit vastasele	
Haigestumine või mänguvõimetus	Nõuda mängijalt mängu jätkamist, geimi loovutamist, geimidevahelise 90-sekundilise vaheaja kasutamist või mängu loovutamist.	Otseselt puudub	Mängija otsustada	
Vigastus_	Tuvastada vigastuse tõepärasus. Määrata vigastuse liik, teavitada mängijaid otsusest.		Määrata vigastuse liik	
Kas:				
Isepõhjustatud	Võimaldada esialgne taastusaeg.	3 minutit	Eraldada aeg	
▼				
Või:	Kui on vajalik täiendav taastusaeg, anda geimivõit vastasele ja võimaldada 90 sekundilise vaheaja kasutamist.	90 sekundit	Geimi võit vastasele	
Kaasaaidatud	Võimaldada taastusaeg.	1 tund	Eraldada aeg	
▼				
Või:	Kui on vajalik täiendav aeg, võtta arvesse võistluse ajakava.	Kohtuniku äranägemise järgi	Eraldada aeg	
Vastase tekitatud	Rakendada reeglit 17. Kui mängija ei ole võimeline jätkama, anda vigastatud mängijale mängu võit.	Puudub	Reegel karistus, mängu võidu andmine	

LISA 5.1 – ÜKSIKÄNGU VÄLJAKU KIRJELDUS JA MÕÖTMED

Kirjeldus

Squashiväljak on ristkülikukujuline kast nelja, erineva kõrgusega vertikaalse seinaga, milleks on esisein, külgein ja tagasein. Selle põrand on tasane ning väljaku kohal on vaba ruum.

Mõõtmed

Pikkus	9750 mm
Laius	6400 mm
Diagonaal	11665 mm
Põranda ja esiseina äärejoone alumise serva vaheline kõrgus	4570 mm
Põranda ja tagaseina äärejoone alumise serva vaheline kõrgus	2130 mm
Põranda ja servijoone alumise serva vaheline kõrgus	1780 mm
Põranda ja alumise joone ülemise serva vaheline kõrgus	480 mm
Keskjoone lähima serva kaugus tagaseinast	4260 mm
Servikasti sisemised mõõtmed	1600 mm
Kõikide joonte laius	50 mm
Minimaalne vaba kõrgus mänguväljaku põranda kohal	5640 mm

Märkused

Külgeina äärejoon on diagonaalne joon, mis ühendab esiseina ja tagaseina äärejooni.

Servikast on ruudukujuline, mille moodustavad keskjoon, külgein ja kaks teist joont põrandal.

Väljaku pikkust, laiust ja diagonaali mõõdetakse põrandast 1000 mm kõrgusel.

Kõik äärejooned ja alumine joon on soovitatav kujundada nii, et pall muudaks neid puudutades silmnähtavalt oma lennutrajektoori.

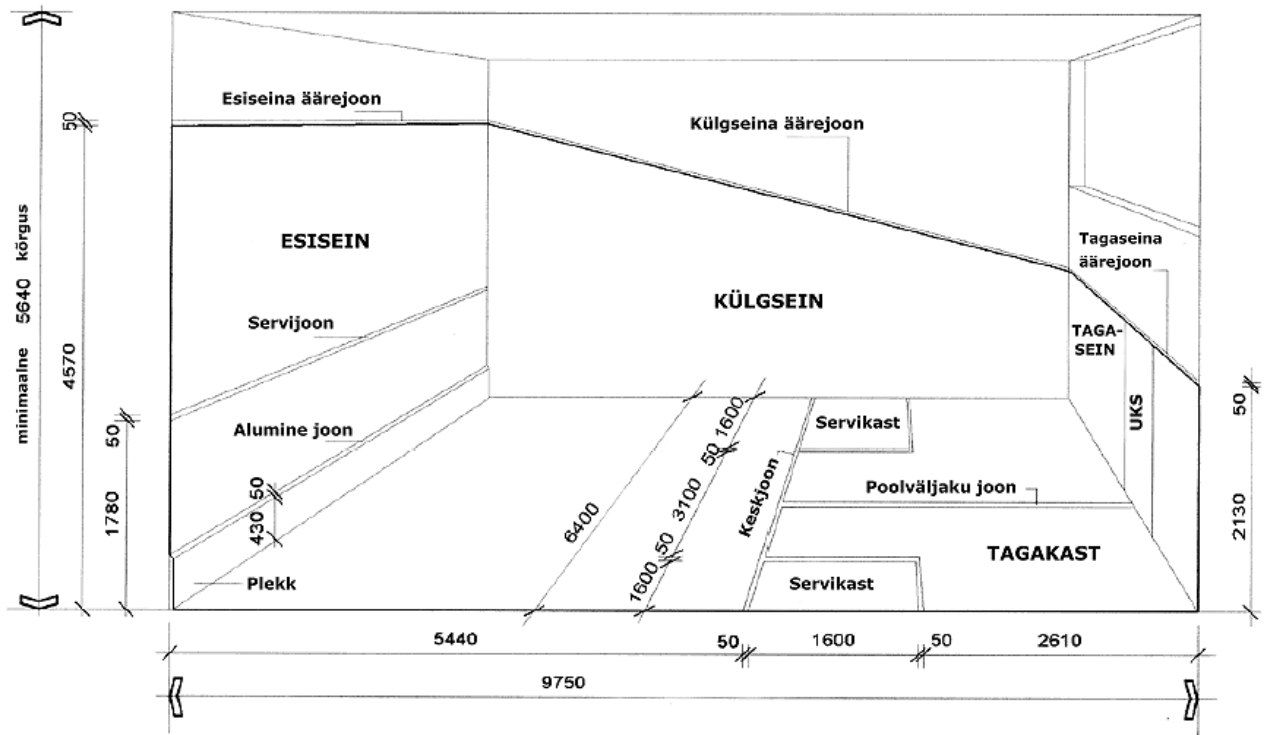
Alumine joon ei tohi ulatuda esiseinast eemale rohkem kui 45 mm.

Väljaku ukse soovitatav asukoht on tagaseina keskel.

Squashiväljaku üldine kuju, selle mõõtmed ja märgistus on ära toodud allolevas diagrammis.

Ehitus

Squashiväljak võib olla ehitatud erinevatest materjalidest eeldusel, et neil on sobilik palli tagasipörke omadus ja nad on mängimiseks ohutud; siiski avaldab Maailma Squashiföderatsioon squashiväljaku detailse kirjelduse, mis sisaldab soovitatavaid standardeid. Rahvusliku squashi reguleeriva organi nõudmisel peavad need standardid olema võistlusmängudeks täidetud.



LISA 5.2 – STANDARDSE KOLLASE TÄPIGA SQUASHIPALLI DETAILNE KIRJELDUS

Alljärgnev kirjeldus on standardiks squashi reeglite kohaselt kasutatavale kollase täpiga pallile.

Diameeter (millimeetrit) 40,0 +/- 0,5

Kaal (grammi) 24,0 +/- 1,0

Jäikus (N/mm) 23 C° juures 3,2 +/- 0,4

Tagasipörke elastsus - alates 100 tollist/254 sentimeetrist

23 C° juures vähemalt 12%

45 C° juures

26% - 33%

LISA 5.3 – SQUASHI REKETI MÕÖTMED

Mõõtmed

Maksimaalne pikkus	686 mm
Maksimaalne laius, mõõdetud käepideme suhtes täisnurga all	215 mm
Maksimaalne keelte pikkus	390 mm
Maksimaalne keelestiku pindala	500 ruutsentimeetrit

Kaal

Maksimaalne kaal	255 grammi
------------------	------------

LISA 6 – SILMAKAITSED

Maailma Squashiföderatsioon soovib, et kõik squashimängijad peaksid kandma rahvusliku reeglistikuga vastavuses olevaid kaitsvaid silmakatteid korralikult silmade ees kogu mängu jooksul. Mängija on kohustatud vastutama selle eest, et kantava toote omadused täidaksid rahuldavalt oma ülesande.

LISA 7 – IGA-PALL-PUNKT PUNKTARVESTUS

Standardne punktiarvestuse süsteem, mida kirjeldatakse reeglis 2 ("Punktiarvestus"), on heakskiidetud squashis üksimängu punktiarvestuse süsteem. Kui kasutatakse iga-pall-punkt (IPP) süsteemi, asendab järgnev tekst reeglit 2.

2. Punktiarvestus

- 2.1 Kumbki mängija võib võita punkte. Servija, võites pallivahetuse, saab punkti ja säilitab serviõiguse; servi vastuvõtja, võites pallivahetuse, saab punkti ja serviõiguse.
- 2.2 Mäng koosneb turniiri korraldaja valikul kas "parem-kolmest" või "parem-viiest" geimist ja igat geimi mängitakse kas üheksa või viieteistkümne punktini.

Kui geimi mängitakse viieteistkümne punktini, võidab mängija, kes saab viisteist punkti. Kui mängu seis on neliteist-neliteist, valib servi vastuvõtja enne järgmist servi, kas jätkata mängu viieteistkümne (“Viieteistkümneni”) või seitsmeteistkümne (“Seitsmeteistkümneni”) punktini. Viimasel juhul võidab mängija, kes saab esimesena veel kolm punkti. Servi vastuvõtja peab oma valiku selgelt teatavaks tegema *markerile*, kohtunikule ja vastasele.

Kui geimi mängitakse üheksa punktini, võidab mängija, kes saab üheksa punkti, geimi. Kui mängu seis on kaheksa-kaheksa, valib servi vastuvõtja enne järgmist servi, kas jätkata mängu üheksa (“Üheksani”) või üheteistkümne (“Üheteistkümneni”) punktini. Viimasel juhul võidab mängija, kes saab esimesena veel kolm punkti. Servi vastuvõtja peab oma valiku selgelt teatavaks tegema *markerile*, kohtunikule ja vastasele.

Enne mängu jätkamist hüüab *marker* vastavalt kas “Viieteistkümneni” või “Seitsmeteistkümneni”, või “Üheksani” või “Üheteistkümneni”.

Marker hüüab “Geimpall” olukorras, kus servija vajab käimasoleva geimi võitmiseks ühte punkti või “Matšpall”, kui servija vajab mängu võitmiseks ühte punkti. *Marker* hüüab “Matšpall, geimpall”, kui servija vajab mängu võitmiseks ühte punkti ja servi vastuvõtja käimasoleva geimi võitmiseks ühte punkti, ja “Geimpall, matšpall”, kui servija vajab käimasoleva geimi võitmiseks ühte punkti servi vastuvõtja mängu võitmiseks ühte punkti.

4. Serv

Esimese servi õigus tehakse kindlaks reketi keerutamisega.

Märkus: *Markeri* hüüded “Geimpall”, “Matšpall”, “*Stroke*” peavad olema kohandatud igapall-punkt punktiarvestuse süsteemile.