
**WORLD
SQUASH**

WSF

**ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ
ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ ΜΟΝΟΥ
2014**

ΙΣΧΥΣ 1η ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΥ 2014
(ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΙΟΥΝΙΟΣ 2015 – ΕΚΔΟΣΗ 2014-03)

Ελληνική μετάφραση
Επιτροπή Τοιχοσφαίρισης ΕΦΟΑ
www.efoa.gr

ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗ – ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΟΝΟΥ

Πίνακας Περιεχομένων

1	ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	1
2	ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ	1
3	ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ	1
4	Η ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗ	2
5	ΤΟ ΣΕΡΒΙΣ	3
6	ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	3
7	ΔΙΑΛΛΕΙΜΑΤΑ	4
8	ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗ	4
9	Η ΜΠΑΛΑ ΧΤΥΠΑΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΚΤΗ	6
10	ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ	7
11	Η ΜΠΑΛΑ	8
12	ΑΠΟΣΠΑΣΗ ΠΡΟΣΟΧΗΣ	8
13	ΠΤΩΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ	9
14	ΑΣΘΕΝΕΙΑ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΙΜΟΡΑΓΙΑ	9
15	ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ	11
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - ΟΡΙΣΜΟΙ	13
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	15
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 – ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ	17
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 – ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ	18
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 - VIDEO REVIEW	19
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 – ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΑ ΓΥΑΛΙΑ	19
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 – ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ	20
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8 – ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΜΠΑΛΩΝ ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ	22
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9 – ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΡΑΚΕΤΑΣ ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ	24
	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 10 – ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ COACHING	25

ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗ – ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΜΟΝΟΥ

Οι ορισμοί των λέξεων σε πλάγια γράμματα μπορούν να βρεθούν σε Παράρτημα 1.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Τοιχοσφαίριση παίζεται σε περιορισμένο χώρο και συχνά σε ψηλή ταχύτητα. Για σωστό παιχνίδι, πρέπει να ακολουθούνται δύο βασικοί κανόνες:

Ασφάλεια: Οι παίχτες πρέπει πάντα να τοποθετούν την ασφάλεια σε πρώτη θέση και να μην ενεργούν σε περίπτωση που θα μπορούσε να διακινδυνέψει ο αντίπαλος.

Δίκαιο παιχνίδι: Οι παίχτες πρέπει να σέβονται τα δικαιώματα του αντιπάλου και να παίζουν τίμια.

1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- 1.1. Το παιχνίδι του Μονού της Τοιχοσφαίρισης παίζεται από δύο παίκτες, ο καθένας κρατάει μια ρακέτα, για να κτυπά την μπάλα. Το γήπεδο, η μπάλα και η ρακέτα πρέπει να πληρούν τις προδιαγραφές της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Τοιχοσφαίρισης (WSF) (βλ. Παραρτήματα 7, 8 και 9).
- 1.2. Κάθε πόντος αρχίζει με το σέρβις, και οι παίκτες κτυπούν εναλλακτικά την μπάλα (rally) μέχρι να τελειώσει ο πόντος (βλ. Κανόνας 6, Το Παιχνίδι).
- 1.3. Play must be continuous as far as is practical.

2 ΤΟ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑ

- 2.1 Ο νικητής ενός rally παίρνει 1 πόντο, και σερβίρει για να αρχίσει το επόμενο rally.
- 2.2 Κάθε παιχνίδι παίζεται στους 11 πόντους εκτός αν το σκορ φθάσει 10-όλα, το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι ο ένας από τους δύο παίκτες προηγηθεί με δυο πόντους.
- 2.3 Ένας αγώνας κανονικά διεξάγεται στα περισσότερα νικηφόρα από τα 5 games αλλά μπορεί και στα περισσότερα νικηφόρα από τα 3 games.
- 2.4 Εναλλακτικός τρόπος μέτρησης περιγράφεται στο Παράρτημα 3.

3 ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

- 3.1 Ένας αγώνας πρέπει κανονικά να διευθύνεται από ένα Σημειωτή και ένα Διαιτητή και οι δύο να κρατούν σημειώσεις για το σκορ, για το ποιος σερβίρει και τη σωστή πλευρά που σερβίρει.
- 3.2 Όταν υπάρχει μόνο ένας Διαιτητής, αυτός ο ίδιος είναι και Σημειωτής και Διαιτητής. Ένας παίκτης μπορεί να *ενίσταται* σε κάθε απόφαση ή έλλειψη απόφασης που κάνει αυτός που είναι και Σημειωτής και Διαιτητής.
- 3.3 Η σωστή θέση, για τον Διαιτητή και τον Σημειωτή, είναι να κάθονται στο κέντρο του πίσω τοίχου, του γηπέδου, όσο κοντά σ' αυτόν το τοίχο γίνεται, πάνω από την εξωτερική γραμμή.
- 3.4 Εναλλακτική Διαιτητική διεύθυνση Αγώνα είναι με το σύστημα 3 Διαιτητών όπως περιγράφεται στο Παράρτημα 4.
- 3.5 Όταν οι Διαιτητές του αγώνα αναφέρουν τα ονόματα των παικτών, πρέπει να χρησιμοποιούν τα επίθετά τους, κατά το δυνατόν.
- 3.6 **Ο Σημειωτής:**
 - 3.6.1 αναγγέλλει το παιχνίδι, αναγγέλλει το κάθε game και επίσης το αποτέλεσμα κάθε game και του αγώνα (Παράρτημα 2),
 - 3.6.2 αποφασίζει "*Fault*", "*Not up*", "*Down*", "*Out*" ή "*Stop*" όπως προβλέπεται,
 - 3.6.3 δεν πρέπει να μιλήσει αν δεν είναι σίγουρος για το σέρβις ή την επιστροφή,

- 3.6.4 πρέπει να αναγγέλλει το σκορ χωρίς καθυστέρηση στο τέλος του πόντου, λέγοντας πρώτα το σκορ του σέρβερ ενώ αν έχει αλλάξει ο σέρβερ θα πρέπει να αναγγείλει πρώτα "*hand-out (αλλαγή)*",
- 3.6.5 πρέπει να επαναλαμβάνει την απόφαση του Διαιτητή μετά από το αίτημα του παίκτη για let και στην συνέχεια το σκορ,
- 3.6.6 πρέπει να περιμένει την απόφαση του Διαιτητή μετά από ένσταση παίκτη σε απόφαση ή έλλειψη απόφασης του Σημειωτή και στην συνέχεια να πει το σκορ,
- 3.6.7 πρέπει να αναγγέλλει "Game Ball" όταν ένας παίκτης χρειάζεται 1 πόντο για να κερδίσει το game, ή "Match Ball" όταν ένας παίκτης χρειάζεται 1 πόντο για να κερδίσει τον Αγώνα,
- 3.6.8 πρέπει να λέει "10- όλα, ο παίκτης πρέπει να κερδίσει με διαφορά 2 πόντων" όταν το σκορ φθάσει στο 10-όλα για πρώτη φορά.

3.7 Ο Διαιτητής, του οποίου η απόφαση είναι οριστική:

- 3.7.1 πρέπει να αναβάλει τον αγώνα εάν το γήπεδο δεν είναι σε καλή κατάσταση για το παιχνίδι ή να διακόψει προσωρινά το παιχνίδι αν ο αγώνας είναι ήδη σε εξέλιξη, και όταν ο αγώνας αργότερα συνεχιστεί το σκορ παραμένει,
- 3.7.2 πρέπει να δώσει let, αν χωρίς να φταίνε οι παίκτες, εξ αιτίας των συνθηκών του γηπέδου πρέπει να αλλάξουν γήπεδο και έχει επηρεαστεί ο πόντος,
- 3.7.3 μπορεί να καταλογίσει τον αγώνα στον παίκτη του οποίου ο αντίπαλος δεν είναι στο γήπεδο έτοιμος να παίξει εντός της προθεσμίας που αναφέρεται στους κανόνες της διοργάνωσης,
- 3.7.4 πρέπει να αποφανθεί επί όλων των θεμάτων, συμπεριλαμβανομένων όλων των αιτήσεων για let και όλες τις ενστάσεις κατά των αποφάσεων έλλειψη αποφάσεων του Σημειωτή,
- 3.7.5 πρέπει να αποφανθεί αμέσως, εάν διαφωνεί με την απόφαση του Σημειωτή ή την έλλειψη απόφασης, σταματώντας το παιχνίδι αν χρειαστεί,
- 3.7.6 πρέπει να διορθώσει το σκορ αμέσως εάν ο Σημειωτής ανακοινώνει το σκορ λανθασμένα, σταματώντας το παιχνίδι αν χρειαστεί,
- 3.7.7 πρέπει να εφαρμόζει τους κανονισμούς που αφορούν το χρόνο, αναγγέλλοντας "15 δευτερόλεπτα", "half -time" και "Time", ανάλογα με την περίπτωση,
Σημείωση: Είναι ευθύνη των παικτών να είναι αρκετά κοντά για να ακούσουν αυτές τις αναγγελίες.
- 3.7.8 πρέπει να πάρει την κατάλληλη απόφαση, αν η μπάλα χτυπήσει οποιονδήποτε παίκτη (βλέπε άρθρο 9: η μπάλα χτύπησε έναν παίκτη),
- 3.7.9 μπορεί να δώσει let, αν δεν μπορεί να αποφασίσει για μια *ένσταση* αντίθετα στην απόφαση του Σημειωτή ή στην έλλειψη απόφασης,
- 3.7.10 πρέπει να ρωτήσει τον παίκτη για διευκρίνιση αν δεν είναι σίγουρος για τον λόγο της αίτησης για let ή της *ένστασης*,
- 3.7.11 μπορεί να δώσει μια εξήγηση για την απόφαση,
- 3.7.12 πρέπει να ανακοινώνει όλες τις αποφάσεις σε αρκετά δυνατή φωνή ώστε να ακουστεί από τους παίκτες, τον Σημειωτή και τους θεατές,
- 3.7.13 πρέπει να εφαρμόσει το άρθρο 15 (Συμπεριφορά) αν η συμπεριφορά ενός παίκτη είναι απαράδεκτη,
- 3.7.14 πρέπει να διακόψει προσωρινά το παιχνίδι αν η συμπεριφορά οποιουδήποτε προσώπου, εκτός από έναν παίκτη, είναι διασπαστική ή επιθετική, έως ότου η συμπεριφορά σταματήσει ή έως ότου ο προσβάλλοντας εγκαταλείψει την περιοχή του γηπέδου.

4 Η ΠΡΟΘΕΡΜΑΝΣΗ

- 4.1** Πριν από την εκκίνηση του παιχνιδιού, οι παίκτες μπαίνουν μαζί στο γήπεδο για να προθερμάνουν την μπάλα για 5 λεπτά το μέγιστο. Έπειτα από 2,5 λεπτά ζητείται από τους παίκτες να αλλάξουν πλευρά, εκτός αν το έχουν ήδη κάνει.
- 4.2** Οι παίκτες πρέπει να έχουν ίσες ευκαιρίες να κτυπήσουν τη μπάλα. Ένας παίκτης που κρατάει το παίξιμο της μπάλας για παράλογο χρονικό διάστημα προθερμαίνεται άμεσα και εφαρμόζεται ο Κανονισμός 15 (Συμπεριφορά).

5 ΤΟ ΣΕΡΒΙΣ

- 5.1** Ο παίκτης που κερδίζει στο στρίψιμο της ρακέτας σερβίρει πρώτος.
- 5.2** Στην αρχή κάθε game και κάθε αλλαγή σέρβερ, ο σέρβερ επιλέγει από ποιο service box θα σερβίρει. Κάθε φορά που κερδίζει πόντο ο σέρβερ πρέπει να αλλάζει service box.
- 5.3** Αν ένα rally καταλήξει σε let, ο σέρβερ θα σερβίρει ξανά από το ίδιο service box.
- 5.4** Αν ο σέρβερ κινηθεί προς το λάθος box, ή οποιοσδήποτε παίκτης δεν είναι βέβαιος για το ποιο είναι το σωστό service box, ο Σημειωτής θα ανακοινώνει το σωστό.
- 5.5** Αν υπάρχει αμφισβήτηση για το σωστό service box, ο Διαιτητής θα επεμβαίνει.
- 5.6** Μετά την αναγγελία του σκορ από τον Σημειωτή και οι δύο παίκτες πρέπει να συνεχίσουν το παιχνίδι χωρίς άσκοπες καθυστερήσεις. Ο σέρβερ δεν πρέπει να σερβίρει αν ο αποδεχόμενος δεν είναι έτοιμος.
- 5.7** Ένα σέρβις είναι καλό όταν:
- 5.7.1 ο σέρβερ αφήνει ή πετάει την μπάλα από το ένα χέρι ή τη ρακέτα και την κτυπάει *σωστά* σε την πρώτη ή μια *επιπρόσθετη* προσπάθεια πριν ακουμπήσει οτιδήποτε άλλο, και
 - 5.7.2 κατά τη στιγμή που ο σέρβερ χτυπά τη μπάλα, το ένα πόδι να είναι σε επαφή με το δάπεδο στο εσωτερικό του service box και κανένα μέρος του ποδιού αυτού να αγγίζει οποιοδήποτε όριο του service box, και
 - 5.7.3 η μπάλα χτυπάει κατευθείαν στο μπροστινό τοίχο, μεταξύ της γραμμής σέρβις και της εξωτερικής γραμμής, αλλά χωρίς να χτυπήσει τον μπροστινό και έναν πλευρικό τοίχο ταυτοχρόνως, και
 - 5.7.4 η μπάλα, εκτός αν γίνει άμεσο κτύπημα (volley) από τον αποδεχόμενο, αναπηδά, για πρώτη φορά στο απέναντι *τέταρτο του γηπέδου* χωρίς να αγγίξει καμία γραμμή, και
 - 5.7.5 η μπάλα δεν είναι *άουτ*.
- 5.8** Ένα σέρβις που δεν συμπεριλαμβάνεται στο άρθρο 5.7 δεν είναι καλό (fault) και ο αποδεχόμενος κερδίζει τον πόντο. Σημείωση: Αν στο σέρβις η μπάλα αγγίξει την γραμμή του σέρβις ή την μεσαία γραμμή ή τη διαχωριστική γραμμή ή οποιαδήποτε πάνω γραμμή του γηπέδου, είναι fault.
- 5.9** Αν ο σέρβερ ρίξει ή πετάξει την μπάλα, αλλά δεν έκανε *προσπάθεια* να την κτυπήσει, δεν θεωρείται σέρβις και μπορεί να ξαναπροσπαθήσει.
- 5.10** Το σέρβις επαναλαμβάνεται αν ο αποδεχόμενος δεν ήταν έτοιμος να επιστρέψει την μπάλα και δεν προσπάθησε. Αν όμως αυτό το σέρβις ήταν fault, ο σέρβερ χάνει τον πόντο.
- 5.11** Αν ο σέρβερ κάνει σέρβις από λάθος πλευρά και κερδίσει τον πόντο, ο πόντος καταλογίζεται και στην συνέχεια σερβίρει από την άλλη πλευρά.
- 5.12** Ο σέρβερ δεν πρέπει να σερβίρει, έως ότου ο Σημειωτής έχει ολοκληρώσει την αναγγελία του σκορ που πρέπει να το κάνει χωρίς καθυστέρηση. Στην περίπτωση αυτή ο Διαιτητής σταματά το παιχνίδι και ζητά από το σέρβερ να περιμένει έως ότου ολοκληρωθεί η αναγγελία του σκορ.

6 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- 6.1** Εάν το σέρβις είναι έγκυρο, το παιχνίδι συνεχίζεται όσο οι παίκτες επιστρέφουν την μπάλα σωστά ή ο ένας ζητήσει let ή ένσταση ή ο Σημειωτής ή ο Διαιτητής αναγγείλουν

μία απόφαση ή η μπάλα κτυπήσει τον ένα παίκτη ή τα ρούχα του ή την ρακέτα του μη-επιτιθέμενου (non-striker).

6.2 Η επιστροφή της μπάλας θεωρείται έγκυρη εφόσον:

6.2.1 χτυπηθεί *σωστά* πριν χτυπήσει δεύτερη φορά στο δάπεδο και

6.2.2 χωρίς να αγγίξει οποιονδήποτε από τους δυο παίκτες ή τα ρούχα τους ή την ρακέτα τους, κτυπήσει τον μπροστινό τοίχο είτε απ' ευθείας ή αφού έχει κτυπήσει οποιονδήποτε από τους άλλους τοίχους, πάνω από το tin και κάτω

από την εξωτερική γραμμή, χωρίς να αγγίξει το δάπεδο και

6.2.3 αναπηδήσει από τον μπροστινό τοίχο χωρίς να αγγίξει το tin και

6.2.4 δεν βγει *έξω* (out).

7 ΔΙΑΛΛΕΙΜΑΤΑ

7.1 Επιτρέπεται μία διακοπή, το πολύ, 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στο τέλος της προθέρμανσης και την εκκίνηση του πρώτου game και ανάμεσα σε όλα τα games.

7.2 Οι παίκτες πρέπει να είναι έτοιμοι να συνεχίσουν το παιχνίδι στο τέλος κάθε διαλλείματος, αλλά μπορούν να ξεκινήσουν και νωρίτερα αν και οι δύο συμφωνούν.

7.3 Έχουν μέγιστο 90 δευτερολέπτων αν επιθυμούν να αλλάξουν εξοπλισμό λόγω βλάβης. Σε αυτό συμπεριλαμβάνονται γυαλιά οράσεως, προστατευτικά, ή φακοί επαφής. Ο παίκτης πρέπει να κάνει την αλλαγή όσο πιο γρήγορα μπορεί ή το άρθρο 15 (Συμπεριφορά) θα εφαρμοστεί.

7.4 Διακοπή σε περίπτωση τραυματισμού ή αιμορραγίας καθορίζονται στο άρθρο 14 (Τραυματισμοί).

7.5 Κατά την διάρκεια των διαλλειμάτων όποιος από τους δύο θέλει, μπορεί να κτυπάει την μπάλα στο γήπεδο.

8 ΠΑΡΕΜΠΟΔΙΣΗ

8.1 Μετά την ολοκλήρωση ενός λογικού τελειώματος χτυπήματος (follow through), ο παίκτης πρέπει να καταβάλει κάθε προσπάθεια ούτως ώστε όταν η μπάλα αναπηδήσει από τον μπροστινό τοίχο ο αντίπαλος να έχει:

8.1.1 μια *καλή εικόνα* της μπάλας στην επιστροφή της από τον μπροστινό τοίχο και

8.1.2 ανεμπόδιστη άμεση πρόσβαση στην μπάλα και

8.1.3 το χώρο για να κάνει μια λογική προετοιμασία χτυπήματος και

8.1.4 την ελευθερία να χτυπήσει την μπάλα σε οποιοδήποτε μέρος του μπροστινού τοίχου.

Παρεμβολή συμβαίνει όταν ο παίκτης δεν παρέχει στον αντίπαλο όλες αυτές τις απαιτήσεις.

8.2 Ο επιτιθέμενος που πιστεύει ότι έχει συμβεί παρεμβολή μπορεί να σταματήσει και να ζητήσει let, κατά προτίμηση λέγοντας "Let, παρακαλώ." Η αίτηση αυτή πρέπει να γίνει χωρίς αδικαιολόγητη καθυστέρηση.

Σημείωση:

- Πριν από την αποδοχή οποιασδήποτε μορφής αίτησης ο Διαιτητής πρέπει να πεισθεί ότι ο παίκτης ζητά πραγματικά let.

- Μια αίτηση για let περιλαμβάνει και αίτηση για stroke.

- Κανονικά, μόνο ο επιτιθέμενος μπορεί να ζητήσει let για παρεμβολή. Ωστόσο, εάν ο μη-επιτιθέμενος ζητήσει let για την έλλειψη πρόσβασης πριν η μπάλα φτάσει το μπροστινό τοίχο, το αίτημα αυτό μπορεί να κριθεί, ακόμη και αν αυτός ο παίκτης δεν είναι ακόμη ο επιτιθέμενος.

8.3 Ο Διαιτητής, αν δεν είναι βέβαιος για το λόγο για την υποβολή αίτησης, θα πρέπει να ρωτήσει τον παίκτη για επεξήγηση.

- 8.4** Ο Διαιτητής μπορεί να δώσει let ή stroke χωρίς να έχει γίνει αίτηση, σταματώντας το παιχνίδι εάν είναι απαραίτητο, ειδικά για λόγους ασφαλείας.
- 8.5** Αν ο επιτιθέμενος χτυπά την μπάλα και ο αντίπαλος έπειτα ζητήσει let, αλλά στη συνέχεια η μπάλα πάει *κάτω* ή *έξω*, ο αντίπαλος κερδίζει τον πόντο.
- 8.6 Γενικά**
Οι ακόλουθες διατάξεις εφαρμόζονται σε όλες τις μορφές παρεμβολής:
- 8.6.1 αν δεν υπήρξε παρεμβολή ούτε εύλογος φόβος τραυματισμού, δίνεται no let,
- 8.6.2 εάν υπήρχε παρεμβολή, αλλά ο επιτιθέμενος δεν θα ήταν σε θέση να κάνει μια *καλή επιστροφή*, δίνεται no let,
- 8.6.3 αν ο επιτιθέμενος συνεχίσει το παιχνίδι μετά από την παρεμβολή και στη συνέχεια ζητήσει let, δίνεται no let,
- 8.6.4 αν υπήρχε παρεμβολή, αλλά αυτό δεν εμπόδισε τον επιτιθέμενο από το να δει και να πάρει την μπάλα για να κάνει μια *καλή επιστροφή*, αυτό είναι ελάχιστη παρεμβολή και δίνεται no let,
- 8.6.5 αν ο επιτιθέμενος θα ήταν σε θέση να κάνει μια *καλή επιστροφή*, αλλά ο αντίπαλος δεν έκανε κάθε προσπάθεια να αποφύγει την παρεμβολή, δίνεται stroke στον επιτιθέμενο,
- 8.6.6 αν υπήρχε παρεμβολή και ο αντίπαλος έκανε κάθε προσπάθεια για να την αποφύγει και ο επιτιθέμενος θα ήταν σε θέση να κάνει μια *καλή επιστροφή*, τότε δίνεται let,
- 8.6.7 αν υπήρξε παρεμβολή και ο επιτιθέμενος θα είχε κάνει μία *νικηφόρο επιστροφή*, τότε δίνεται stroke στον επιτιθέμενο.
- Επιπλέον, με το άρθρο 8.6, οι ακόλουθες διατάξεις εφαρμόζονται σε ειδικές καταστάσεις.
- 8.7 Καλή ορατότητα**
Καλή ορατότητα σημαίνει ότι ο παίκτης έχει αρκετό χρόνο για να δει την μπάλα και να προετοιμαστεί για το κτύπημα της μπάλας καθώς αυτή επιστρέφει από τον μπροστινό τοίχο.
- 8.7.1 Αν ο επιτιθέμενος ζητήσει let για έλλειψη ορατότητας της μπάλας κατά την επιστροφή της από τον μπροστινό τοίχο, εφαρμόζονται οι διατάξεις του 8.6.
- 8.8 Άμεση Πρόσβαση**
Αν ο επιτιθέμενος ζητήσει let για την έλλειψη απευθείας πρόσβασης στην μπάλα, τότε:
- 8.8.1 αν υπήρχε παρεμβολή, αλλά ο επιτιθέμενος δεν κατέβαλε κάθε δυνατή προσπάθεια για να πάει και να παίξει την μπάλα, δίνεται no let,
- Σημείωση:
Κάθε προσπάθεια να φτάσει και να παίξει την μπάλα, δεν θα πρέπει να περιλαμβάνει επαφή με τον αντίπαλο. Εάν γίνει οποιαδήποτε επαφή η οποία θα μπορούσε να είχε αποφευχθεί, πρέπει να εφαρμοστεί το άρθρο 15 (Συμπεριφορά).
- 8.8.2 αν ο επιτιθέμενος είχε άμεση πρόσβαση, αλλά αντ' αυτού πήρε μια έμμεση διαδρομή προς την μπάλα και στη συνέχεια ζήτησε let για την παρεμβολή, δίνεται no let, εκτός εάν ισχύει το άρθρο 8.8.3,
- 8.8.3 αν ο επιτιθέμενος ήταν σε λάθος κατεύθυνση (wrong foot), αλλά έδειξε την ικανότητα να ανακτήσει και να κάνει μια *καλή επιστροφή*, και στη συνέχεια αντιμετώπισε παρεμβολή, δίνεται let, εκτός αν ο επιτιθέμενος θα είχε κάνει μια νικηφόρο επιστροφή, οπότε δίνεται stroke στον επιτιθέμενο.
- 8.9 Κίνηση της Ρακέτας**
Μια λογική κίνηση περιλαμβάνει μια λογική προετοιμασία χτυπήματος (backswing), το κτύπημα της μπάλας και ένα λογικό τελείωμα χτυπήματος (follow-through). Λογικά backswing και follow-through θεωρούνται αυτά τα οποία δεν εκτείνονται περισσότερο από ό, τι είναι απαραίτητο.
- Αν ο επιτιθέμενος ζητήσει let για παρεμβολή στην κίνηση, τότε:
- 8.9.1 αν η κίνηση **επηρεάστηκε** από μικρή επαφή με τον αντίπαλο που έκανε κάθε προσπάθεια να αποφύγει την παρεμβολή δίνεται let, εκτός εάν ο

- επιτιθέμενος θα είχε κάνει μια νικηφόρο επιστροφή, οπότε απονέμεται πόντος στον επιτιθέμενο,
- 8.9.2 αν η κίνηση **αποτράπηκε** από την επαφή με τον αντίπαλο, τότε δίνεται stroke στον επιτιθέμενο, ακόμη και αν ο αντίπαλος έκανε κάθε προσπάθεια για να αποφευχθεί η παρεμβολή.
- 8.10 Υπερβολική κίνηση (Ρακέτας)**
- 8.10.1 Αν ο επιτιθέμενος προκάλεσε την παρεμβολή χρησιμοποιώντας υπερβολική κίνηση, δίνεται no let.
- 8.10.2 Αν υπήρχε παρεμβολή, αλλά ο επιτιθέμενος έκανε υπερβολική κίνηση στην προσπάθεια να κερδίσει ένα πόντο, δίνεται let.
- 8.10.3 Η υπερβολική κίνηση της ρακέτας από τον επιτιθέμενο μπορεί να συμβάλει στην παρεμβολή για τον αντίπαλο, όταν έρχεται η σειρά του δεύτερου να παίξει την μπάλα, οπότε ο αντίπαλος μπορεί να ζητήσει let.
- 8.11 Ελευθερία να χτυπήσει την μπάλα σε οποιοδήποτε μέρος του μπροστινού τοίχου**
- Αν ο επιτιθέμενος αποφύγει να παίξει την μπάλα λόγω της παρεμβολής στον εμπρόσθιο τοίχο, και ζητήσει let, τότε:
- 8.11.1 αν υπήρχε παρεμβολή και η μπάλα θα είχε χτυπήσει τον μη-επιτιθέμενο στην άμεση διαδρομή προς τον πρόσθιο τοίχο, δίνεται stroke στον επιτιθέμενο, εκτός εάν ο επιτιθέμενος είχε *περιστραφεί* ή είχε κάνει μια *επιπρόσθετη προσπάθεια*, στην οποία περίπτωση δίνεται let,
- 8.11.2 αν η μπάλα πρώτα θα είχε χτυπήσει τον μη-επιτιθέμενο και, στη συνέχεια, ένα πλευρικό τοίχο πριν φτάσει στον μπροστινό τοίχο, δίνεται let, εκτός εάν η επιστροφή θα ήταν μία *νικηφόρος επιστροφή*, ή
- 8.11.3 αν η μπάλα θα πήγαινε πρώτα να χτυπήσει ένα πλευρικό τοίχο και, στη συνέχεια, τον μη-επιτιθέμενο πριν φτάσει στον μπροστινό τοίχο, δίνεται let, εκτός εάν η επιστροφή θα ήταν μία *νικηφόρος επιστροφή*, οπότε δίνεται stroke στον επιτιθέμενο.
- 8.12 Επιπρόσθετη Προσπάθεια**
- Αν ο επιτιθέμενος ζητήσει let για παρεμβολή, κάνοντας μια *επιπρόσθετη προσπάθεια* για να κτυπήσει την μπάλα, και θα μπορούσε να έχει κάνει μια *καλή επιστροφή*, τότε:
- 8.12.1 αν ο μη-επιτιθέμενος δεν είχε χρόνο για να αποφευχθεί η παρεμβολή, τότε δίνεται let.
- 8.13 Περιστροφή**
- Περιστροφή είναι η ενέργεια του παίκτη που χτυπά, ή είναι σε θέση να χτυπήσει, τη μπάλα στα δεξιά του σώματός του αφού η μπάλα έχει περάσει πίσω από τα αριστερά ή το αντίστροφο, αν ο παίκτης περιστρέφεται ο ίδιος ή όχι.
- Αν ο επιτιθέμενος αντιμετωπίζει παρεμβολή ενώ κάνει *περιστροφή*, και θα μπορούσε να κάνει μια *καλή επιστροφή*, τότε:
- 8.13.1 αν εμποδίστηκε η κίνηση της ρακέτας, ακόμη και αν ο αντίπαλος έκανε κάθε προσπάθεια να αποφύγει την παρεμβολή, δίνεται stroke στον επιτιθέμενο,
- 8.13.2 αν ο μη-επιτιθέμενος δεν είχε χρόνο να αποφύγει την παρεμβολή, τότε δίνεται let,
- 8.13.3 αν ο επιτιθέμενος θα μπορούσε να χτυπήσει την μπάλα χωρίς να κάνει *περιστροφή*, αλλά έκανε περιστροφή με σκοπό να δημιουργήσει μια ευκαιρία να ζητήσει let, δίνεται no let.
- 8.13.4 Όταν ο επιτιθέμενος περιστρέφεται, ο διαιτητής πρέπει να λαμβάνει πάντοτε υπόψη κατά πόσον η ενέργεια ήταν επικίνδυνη και αποφασίζει αναλόγως.

9 Η ΜΠΑΛΑ ΧΤΥΠΑΕΙ ΕΝΑ ΠΑΙΚΤΗ

- 9.1** Αν η μπάλα, στο δρόμο της **προς τον μπροστινό τοίχο**, χτυπήσει τον μη-επιτιθέμενο ή του μη-επιτιθέμενου την ρακέτα ή τα ρούχα, το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει και εν συνεχεία:
- 9.1.1 αν η επιστροφή δεν θα ήταν καλή, ο μη-επιτιθέμενος κερδίζει τον πόντο,
 - 9.1.2 αν η επιστροφή πήγαινε κατευθείαν στο μπροστινό τοίχο, και αν ο επιτιθέμενος έκανε την πρώτη προσπάθεια χωρίς να έχει κάνει περιστροφή, δίνεται stroke στον επιτιθέμενο,
 - 9.1.3 αν η μπάλα είχε χτυπήσει ή θα είχε χτυπήσει οποιονδήποτε άλλο τοίχο πριν από τον μπροστινό τοίχο και ο επιτιθέμενος δεν έχει κάνει *περιστροφή*, τότε δίνεται let, εκτός εάν η επιστροφή θα ήταν νικηφόρος, οπότε σε αυτή την περίπτωση δίνεται stroke στον επιτιθέμενο,
 - 9.1.4 αν ο επιτιθέμενος δεν έχει κάνει *περιστροφή*, αλλά έχει κάνει μια επιπρόσθετη προσπάθεια, δίνεται let,
 - 9.1.5 αν ο επιτιθέμενος έχει κάνει *περιστροφή*, δίνεται stroke στον μη-επιτιθέμενο, εκτός εάν ο μη-επιτιθέμενος έκανε σκόπιμη κίνηση για να ανακόψει την μπάλα, στην οποία περίπτωση, δίνεται stroke στον επιτιθέμενο.
- 9.2** Αν η μπάλα, μετά την επιστροφή της **από τον μπροστινό τοίχο**, χτυπήσει έναν παίκτη πριν κτυπήσει δύο φορές στο δάπεδο, το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει και εν συνεχεία:
- 9.2.1 αν η μπάλα χτυπήσει τον **μη-επιτιθέμενο** ή την ρακέτα του, πριν ο επιτιθέμενος κάνει *προσπάθεια* να χτυπήσει την μπάλα και δεν έχει συμβεί κάποια παρεμβολή, ο επιτιθέμενος κερδίζει τον πόντο, εκτός και αν η θέση του επιτιθέμενου έχει προκαλέσει το χτύπημα της μπάλας στον μη-επιτιθέμενο, οπότε δίνεται let,
 - 9.2.2 αν η μπάλα χτυπήσει τον **μη-επιτιθέμενο**, ή την ρακέτα του, μετά από μια ή περισσότερες *προσπάθειες* που έχει κάνει ο επιτιθέμενος να χτυπήσει την μπάλα, τότε δίνεται let, με την προϋπόθεση ότι ο επιτιθέμενος θα μπορούσε να κάνει μια *καλή επιστροφή*. Διαφορετικά, ο μη-επιτιθέμενος κερδίζει τον πόντο,
 - 9.2.3 αν η μπάλα χτυπήσει τον επιτιθέμενο και δεν υπάρχει παρεμβολή, ο μη-επιτιθέμενος κερδίζει τον πόντο. Αν έχει συμβεί παρεμβολή, εφαρμόζεται το άρθρο 8 (Παρεμβολή).
- 9.3** Αν ο επιτιθέμενος χτυπήσει τον μη-επιτιθέμενο με την μπάλα, ο Διαιτητής πρέπει να εξετάσει εάν η ενέργεια ήταν επικίνδυνη και αποφασίζει αναλόγως.

10 ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ

- 10.1** Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να σταματήσει το παιχνίδι κατά τη διάρκεια του αγώνα και να κάνει ένσταση εναντίον οποιασδήποτε απόφασης του Σημειωτή λέγοντας "Ένσταση, παρακαλώ".
- 10.2** Ο ηττημένος ενός πόντου μπορεί να κάνει ένσταση εναντίον οποιασδήποτε απόφασης ή έλλειψη απόφασης του Σημειωτή λέγοντας "Ένσταση, παρακαλώ".
- 10.3** Αν ο Διαιτητής δεν είναι βέβαιος για ποια επιστροφή γίνεται έφεση, ο Διαιτητής πρέπει να ζητήσει διευκρίνιση. Εάν υπάρχουν περισσότερες από μία ενστάσεις, ο Διαιτητής πρέπει να τις εξετάσει όλες.
- 10.4** Αφού έχει γίνει σέρβις, κανένας παίκτης δεν μπορεί να κάνει ένσταση για κάτι που συνέβη πριν από αυτό το σέρβις, με εξαίρεση την περίπτωση της σπασμένης μπάλας.
- 10.5** Στο τέλος του game, κάθε ένσταση σχετικά με τον τελευταίο πόντο πρέπει να είναι άμεση.
- 10.6** Σε απάντηση στην ένσταση ενάντια στην απόφαση του Σημειωτή ή της έλλειψης απόφασης ο διαιτητής πρέπει:

- 10.6.1 αν η απόφαση του Σημειωτή ή της έλλειψης απόφασης ήταν σωστή, να επιβεβαιώσει το αποτέλεσμα του πόντου, ή
 - 10.6.2 αν η απόφαση του Σημειωτή ήταν εσφαλμένη, να δώσει let, εκτός αν η απόφαση του Σημειωτή διέκοψε μια *νικηφόρο επιστροφή* από οποιονδήποτε από τους δύο αντιπάλους, στην οποία περίπτωση να κατακυρώσει τον πόντο σε αυτόν τον παίκτη, ή
 - 10.6.3 Εάν ο Σημειωτής δεν έκανε καμία αναγγελία λάθους για σέρβις ή επιστροφή, να κατακυρώσει τον πόντο στον άλλο παίκτη, ή
 - 10.6.4 αν ο Διαιτητής δεν ήταν βέβαιος αν το σερβίς ήταν καλό, να δώσει let, ή
 - 10.6.5 αν ο Διαιτητής δεν ήταν βέβαιος αν η επιστροφή ήταν καλή, να δώσει let, εκτός αν απόφαση του Σημειωτή διέκοψε μια *νικηφόρο επιστροφή* από τον άλλο παίκτη, περίπτωση κατά την οποία απονέμει το ράλι στο συγκεκριμένο παίκτη.
- 10.7** Σε όλες τις περιπτώσεις η απόφαση του διαιτητή είναι οριστική.

11 Η ΜΠΑΛΑ

- 11.1** Εάν η μπάλα σκάσει κατά τη διάρκεια ενός πόντου, τότε δίνεται let για το συγκεκριμένο πόντο.
- 11.2** Αν ένας παίκτης σταματήσει το παιχνίδι για να *υποβάλει ένσταση* ότι η μπάλα έχει σκάσει, και διαπιστωθεί ότι η μπάλα δεν είναι σκασμένη, αυτός ο παίκτης χάνει τον πόντο.
- 11.3** Αν ο αποδεχόμενος, πριν επιχειρήσει να επιστρέψει το σερβίς, κάνει *ένσταση* ότι η μπάλα είναι χαλασμένη, και η μπάλα βρέθηκε σκασμένη, ο Διαιτητής, αν δεν είναι βέβαιος τότε έσπασε, πρέπει να δώσει let για τον προηγούμενο πόντο.
- 11.4** Ένας παίκτης που επιθυμεί να *υποβάλει ένσταση* στο τέλος του game ότι η μπάλα έχει σκάσει πρέπει να το κάνει αμέσως και πριν από την αποχώρηση από το γήπεδο.
- 11.5** Η μπάλα πρέπει να αλλάξει, αν και οι δύο παίκτες συμφωνούν ή αν ο Διαιτητής συμφωνεί με το αίτημα ενός παίκτη.
- 11.6** Εάν η μπάλα αντικατασταθεί ή αν οι παίκτες συνεχίσουν τον αγώνα μετά από διακοπή, οι παίκτες μπορούν να θερμάνουν την μπάλα. Το παιχνίδι συνεχίζεται όταν και οι δύο παίκτες συμφωνούν ή κατά τη διακριτική ευχέρεια του Διαιτητή, όποιο από τα δύο συμβεί ωρίτερα.
- 11.7** Η μπάλα πρέπει να παραμείνει στο γήπεδο καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα, εκτός αν ο Διαιτητής επιτρέψει να βγει.
- 11.8** Εάν η μπάλα σφηνωθεί σε οποιοδήποτε μέρος του γηπέδου, δίνεται let.
- 11.9** Μπορεί να δοθεί let αν η μπάλα αγγίξει οποιοδήποτε αντικείμενο στο γήπεδο.
- 11.10** Δεν δίνεται let για οποιαδήποτε ασυνήθιστη αναπήδηση της μπάλας.

12 ΑΠΟΣΠΑΣΗ ΠΡΟΣΟΧΗΣ

- 12.1** Οποιοσδήποτε παίκτης μπορεί να ζητήσει let λόγω απόσπασης προσοχής, αλλά θα πρέπει να το πράξει αμέσως.
- 12.2** Εάν η απόσπαση προσοχής προκλήθηκε από έναν από τους παίκτες, τότε:
 - 12.2.1 αν έγινε **τυχαία**, δίδεται let, εκτός αν διακοπεί *νικηφόρος επιστροφή* του παίκτη, στην περίπτωση αυτή ο πόντος κατακυρώνεται σε αυτόν τον παίκτη,
 - 12.2.2 αν θεωρηθεί **σκόπιμη**, εφαρμόζεται το άρθρο 15 (Συμπεριφορά).
- 12.3** Εάν η απόσπαση προσοχής δεν προκλήθηκε από έναν από τους παίκτες, τότε δίνεται let, εκτός αν διακοπεί νικηφόρος επιστροφή του παίκτη, στην περίπτωση αυτή ο πόντος κατακυρώνεται σε αυτόν τον παίκτη.
- 12.4** Σε κάποιους αγώνες μπορεί να εμφανιστούν αντιδράσεις των θεατών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Για να ενθαρρυνθεί η απόλαυση των θεατών, μπορεί να παρακαμφθεί το άρθρο 12.3 και σε περίπτωση αιφνιδίου θορύβου από τους θεατές, οι παίκτες

θα πρέπει να συνεχίσουν το παιχνίδι και οι διαιτητές να μην ζητήσουν από τους θεατές να είναι ήσυχοι. Ωστόσο, εάν ένας παίκτης σταματήσει το παιχνίδι και ζητήσει let, εξαιτίας ενός δυνατού ή απομονωμένου θορύβου από έξω από το γήπεδο μπορεί να δοθεί let για απόσπαση προσοχής.

13 ΠΤΩΣΗ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

- 13.1** Ένας παίκτης που του πέφτει η ρακέτα μπορεί να την σηκώσει και να συνεχίσει να παίζει, εκτός αν η μπάλα ακουμπήσει τη ρακέτα ή συμβεί απόσπαση προσοχής ή ο Διαιτητής επιβάλει Ποινή Συμπεριφοράς.
- 13.2** Ένας επιτιθέμενος που του πέφτει η ρακέτα λόγω παρεμβολής μπορεί να ζητήσει let.
- 13.3** Ένας μη-επιτιθέμενος, που του πέφτει η ρακέτα λόγω επαφής κατά τη διάρκεια της προσπάθειας του επιτιθέμενου να φτάσει την μπάλα, μπορεί να ζητήσει let και ισχύει το άρθρο 12 (Απόσπαση Προσοχής).
- 13.4** Εάν κάποιο αντικείμενο, εκτός από τη ρακέτα ενός παίκτη, πέσει στο δάπεδο κατά τη διάρκεια ενός πόντου, το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει, εν συνεχεία:
- 13.4.1 αν το αντικείμενο έπεσε από έναν παίκτη χωρίς καμία επαφή με τον αντίπαλο, ο αντίπαλος κερδίζει τον πόντο,
- 13.4.2 αν το αντικείμενο έπεσε από έναν παίκτη, λόγω της επαφής με τον αντίπαλο, τότε δίνεται let, εκτός αν ο επιτιθέμενος έχει χτυπήσει μια *νικηφόρο επιστροφή*, ή ζητά let για παρεμπόδιση, στην οποία περίπτωση εφαρμόζεται το άρθρο 8 (Παρεμβολή),
- 13.4.3 αν το αντικείμενο πέσει από μια άλλη πηγή εκτός κάποιου παίκτη, τότε δίνεται let, εκτός εάν,
- 13.4.4 διακοπεί η *νικηφόρα επιστροφή* του επιτιθέμενου, στην οποία περίπτωση ο πόντος απονέμεται στον επιτιθέμενο,
- 13.4.5 το αντικείμενο δεν έχει γίνει αντιληπτό μέχρι τη λήξη του πόντου και δεν είχε καμία επίδραση στην έκβαση του πόντου, το αποτέλεσμα του πόντου παραμένει.

14 ΑΣΘΕΝΕΙΑ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΙΜΟΡΡΑΓΙΑ

14.1 Ασθένεια

Ένας παίκτης ο οποίος πάσχει από μια ασθένεια που δεν προέρχεται ούτε από τραυματισμό ούτε από αιμορραγία πρέπει είτε να συνεχίσει το παιχνίδι αμέσως, ή να παραχωρήσει το game που είναι σε εξέλιξη και να λάβει το διάστημα των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games για να αναρρώσει. Αυτό περιλαμβάνει συνθήκες όπως κράμπες, ναυτία, δύσπνοια καθώς και άσθμα.

Μόνο 1 game μπορεί να παραχωρηθεί. Ο παίκτης πρέπει στη συνέχεια να συνεχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει τον αγώνα.

- 14.1.1 Αν ένας παίκτης προκαλέσει ακαταλληλότητα του γηπέδου με εμετό ή άλλη ενέργεια, ο αγώνας κατακυρώνεται στον αντίπαλο.

14.2 Τραυματισμός

Ο Διαιτητής:

- 14.2.1 εάν δεν έχει πεισθεί ότι ο τραυματισμός είναι πραγματικός, πρέπει να συμβουλευτεί τον παίκτη να αποφασίσει αν θα ξαναρχίσει το παιχνίδι αμέσως ή θα παραχωρήσει το game που είναι σε εξέλιξη και θα λάβει το διάστημα των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games και μετά να συνεχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει τον αγώνα. Μόνο 1 παιχνίδι μπορεί να παραχωρηθεί,
- 14.2.2 εάν πεισθεί ότι ο τραυματισμός είναι πραγματικός, πρέπει να ενημερώσει τους παίκτες της κατηγορίας του τραυματισμού και του χρόνου που

- επιτρέπεται για την ανάκαμψη. Χρόνος ανάκαμψης δίνεται μόνο κατά τη στιγμή του τραυματισμού που έλαβε χώρα,
- 14.2.3 εάν πεισθεί ότι αυτό είναι μια επανάληψη του τραυματισμού που υπέστη νωρίτερα στον αγώνα, πρέπει να ενημερώσει τον παίκτη για να αποφασίσει αν θα ξαναρχίσει το παιχνίδι αμέσως ή θα παραχωρήσει το εν εξελίξει game και θα λάβει το διάλειμμα των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games ή αν θα παραχωρήσει τον αγώνα. Μόνο 1 game μπορεί να παραχωρηθεί.

Σημείωση: Ένας παίκτης που παραχωρεί ένα game διατηρεί τους πόντους που έχει ήδη κερδίσει.

14.3 Κατηγορίες τραυματισμών:

- 14.3.1 **Αυτοπροκαλούμενοι:** όπου ο τραυματισμός είναι το αποτέλεσμα της δικής του δράσης του παίκτη. Αυτό περιλαμβάνει μια μυϊκή ρήξη ή διάστρεμμα, ή μια μελανιά από σύγκρουση στον τοίχο ή πτώση. Ο παίκτης έχει 3 λεπτά ώστε να επανακάμψει και, εάν δεν είναι έτοιμος να συνεχίσει το παιχνίδι, πρέπει να παραχωρήσει το game και να πάρει το διάστημα των 90 δευτερολέπτων μεταξύ των games για περαιτέρω ανάκαμψη. Μόνο 1 game μπορεί να παραχωρηθεί. Ο παίκτης πρέπει να ξαναρχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει τον αγώνα.

- 14.3.2 **Με συμβολή και των 2 παικτών:** όπου ο τραυματισμός είναι το αποτέλεσμα της τυχαίας ενέργειας από τους δύο παίκτες. Ο τραυματισμένος παίκτης έχει 15 λεπτά για να ανακάμψει. Αυτό μπορεί να παραταθεί κατά 15 λεπτά περαιτέρω, κατά την κρίση του Διαιτητή. Εάν ο παίκτης δεν είναι τότε σε θέση να συνεχίσει, ο αγώνας κατακυρώνεται στον αντίπαλο. Το σκορ στην ολοκλήρωση του πόντου στο οποίο επήλθε ο τραυματισμός παραμένει.

- 14.3.3 **Τραυματισμός από τον Αντίπαλο:** όπου ο τραυματισμός προκλήθηκε αποκλειστικά από τον αντίπαλο.

14.3.3.1 Σε περίπτωση που η ζημία προκλήθηκε **κατά λάθος** από τον αντίπαλο, πρέπει να εφαρμοστεί το άρθρο 15 (Συμπεριφορά). Ο τραυματισμένος παίκτης έχει 15 λεπτά για να ανακάμψει. Αν ο παίκτης δεν είναι σε θέση να συνεχίσει το παιχνίδι, τότε το παιχνίδι απονέμεται στον τραυματισμένο παίκτη.

14.3.3.2 Όταν ο τραυματισμός προκαλείται από τον αντίπαλο **σκόπιμα ή από επικίνδυνο** παιχνίδι ή ενέργεια, αν ο τραυματισμένος παίκτης ζητήσει οποιοδήποτε διάστημα για ανάκαμψη, ο αγώνας κατακυρώνεται στον τραυματισμένο παίκτη. Αν ο τραυματισμένος παίκτης είναι σε θέση να συνεχίσει χωρίς καθυστέρηση, εφαρμόζεται το άρθρο 15 (Συμπεριφορά).

14.4 Αιμορραγία

- 14.4.1 Κάθε φορά που εμφανίζεται αιμορραγία, το παιχνίδι πρέπει να σταματά και ο παίκτης πρέπει να αφήνει το γήπεδο για να ελεγχθεί η αιμορραγία. Δίνεται εύλογο χρονικό διάστημα για τη θεραπεία. Το παιχνίδι μπορεί να ξαναρχίσει μόνο αφού έχει σταματήσει η αιμορραγία και, όπου είναι δυνατόν, η πληγή έχει καλυφθεί.

- 14.4.2 Αν η αιμορραγία **προκλήθηκε κατά λάθος** από τον αντίπαλο, τότε εφαρμόζεται το άρθρο 15 (Συμπεριφορά).

- 14.4.3 Εάν η αιμορραγία προκλήθηκε από τον αντίπαλο **σκόπιμα ή από επικίνδυνο** παιχνίδι ή ενέργεια, ο αγώνας κατακυρώνεται στον τραυματισμένο παίκτη.

- 14.4.4 Ένας παίκτης που δεν είναι σε θέση να σταματήσει την αιμορραγία εντός των προβλεπόμενων προθεσμιών πρέπει είτε να παραχωρήσει 1 game και να πάρει το διάστημα των 90 δευτερολέπτων και, στη συνέχεια, να συνεχίσει το παιχνίδι ή να παραχωρήσει τον αγώνα.

- 14.4.5 Εάν το αίμα είναι και πάλι ορατό κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, δεν επιτρέπεται περαιτέρω χρόνος αποκατάστασης, και ο παίκτης πρέπει να παραχωρήσει το εν εξελίξει game και να χρησιμοποιήσει το διάστημα των 90 δευτερολέπτων ανάμεσα στα games για περαιτέρω φροντίδα. Εάν η αιμορραγία δεν σταματήσει, ο παίκτης πρέπει να παραχωρήσει τον αγώνα.
- 14.4.6 Το γήπεδο πρέπει να καθαριστεί και η αιματοβαμμένη ενδυμασία να αντικατασταθεί.
- 14.5** Ένας τραυματισμένος παίκτης μπορεί να ξαναρχίσει το παιχνίδι πριν από το τέλος οποιασδήποτε επιτρεπόμενης περιόδου ανάρρωσης. Και στους δύο παίκτες πρέπει να δοθεί εύλογο χρονικό διάστημα για να ετοιμαστούν και να ξαναρχίσουν το παιχνίδι.
- 14.6** Είναι πάντα στη απόφαση του τραυματισμένου παίκτη εάν θα συνεχίσει το παιχνίδι.

15 ΣΥΜΠΕΡΙΦΟΡΑ

- 15.1** Οι παίκτες πρέπει να συμμορφώνονται με όλους τους κανονισμούς του τουρνουά επιπλέον του παρόντος Κανονισμού.
- 15.2** Οι παίκτες δεν μπορούν να θέσουν οποιοδήποτε αντικείμενο μέσα στο γήπεδο.
- 15.3** Οι παίκτες δεν μπορούν να αφήσουν το γήπεδο στη διάρκεια ενός game χωρίς την άδεια του Διαιτητή.
- 15.4** Οι παίκτες δεν μπορούν να ζητήσουν αλλαγή οποιουδήποτε Διαιτητή.
- 15.5** Οι παίκτες δεν πρέπει να συμπεριφέρονται με τρόπο που είναι άδικος, επικίνδυνος, υβριστικός, προσβλητικός ή με οποιονδήποτε τρόπο επιζήμιος για το άθλημα.
- 15.6** Εάν η συμπεριφορά ενός παίκτη είναι απαράδεκτη, ο διαιτητής πρέπει να τιμωρήσει τον παίκτη, σταματώντας το παιχνίδι, εάν χρειάζεται.
Απαράδεκτη συμπεριφορά περιλαμβάνει, αλλά δεν περιορίζεται σε:
- 15.6.1 ακουστική ή οπτική αισχροσύνη,
 - 15.6.2 λεκτική, σωματική ή οποιαδήποτε άλλη μορφή κατάχρησης,
 - 15.6.3 άσκοπη σωματική επαφή, η οποία περιλαμβάνει την ώθηση του αντιπάλου,
 - 15.6.4 επικίνδυνο παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένης της υπερβολικής κίνησης της ρακέτας,
 - 15.6.5 διαφωνία με Διαιτητή,
 - 15.6.6 κατάχρηση του εξοπλισμού ή του γηπέδου,
 - 15.6.7 άνιση προθέρμανση,
 - 15.6.8 καθυστέρηση του παιχνιδιού, όπως η καθυστερημένη επιστροφή στο γήπεδο,
 - 15.6.9 σκόπιμη απόσπαση προσοχής,
 - 15.6.10 λήψη προπονητικών οδηγιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 15.7** Ένας παίκτης που είναι ένοχος αδικήματος μπορεί να του δοθεί προειδοποίηση (Conduct Warning) ή να χάσει πόντο (Conduct Stroke), game (Conduct Game) ή τον αγώνα (Conduct Match), ανάλογα με τη σοβαρότητα του αδικήματος.
- 15.8** Ο Διαιτητής μπορεί να επιβάλει περισσότερες από μία προειδοποιήσεις, πόντους ή game σε έναν παίκτη για επανάληψη παρόμοιου αδικήματος. Η ποινή δεν μπορεί να είναι λιγότερο σοβαρή από ό,τι η προηγούμενη ποινή για το ίδιο αδίκημα.
- 15.9** Μπορεί να επιβληθεί από τον Διαιτητή προειδοποίηση ή οποιαδήποτε ποινή, ανά πάσα στιγμή, συμπεριλαμβανομένων των διαστημάτων της προθέρμανσης και μετά τη λήξη του αγώνα.
- 15.10** Εάν ο Διαιτητής:
- 15.10.1 σταματήσει το παιχνίδι για να αναγγείλει Conduct Warning, δίδεται let,
 - 15.10.2 σταματήσει το παιχνίδι για να απονείμει Conduct Stroke, αυτός ο πόντος συμπεριφοράς γίνεται το αποτέλεσμα του πόντου,
 - 15.10.3 απονείμει Conduct Stroke αφότου έχει τελειώσει ένα ράλι, το αποτέλεσμα του πόντου παραμένει, και ο πόντος συμπεριφοράς προστίθεται στο σκορ, χωρίς μεταβολή της πλευράς σέρβις,

- 15.10.4 απονείμει Conduct Game, το game αυτό αφορά το εν εξελίξει ή το επόμενο, αν αυτό το game έχει τελειώσει. Στην τελευταία περίπτωση, δεν δίνεται ένα ακόμη χρονικό διάστημα 90 δευτερολέπτων,
 - 15.10.5 απονείμει Conduct Game ή Conduct Match, ο αντίπαλος διατηρεί όλους τους πόντους ή τα game που έχει ήδη κερδίσει.
- 15.11** Όταν επιβληθεί οποιαδήποτε ποινή Συμπεριφοράς, ο διαιτητής πρέπει να συμπληρώσει όλα τα απαιτούμενα έγγραφα.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - ΟΡΙΣΜΟΙ

ΕΝΣΤΑΣΗ	Ένας παίκτης αιτείται στον Διαιτητή την αναθεώρηση της απόφασης του Σημειωτή ή την μη-απόφαση ή ενίσταται ότι η μπάλα έσκασε.
ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ	Κάθε κίνηση της ρακέτας προς τα εμπρός και προς την μπάλα. Η προσποιούμενη κίνηση θεωρείται προσπάθεια, αλλά η προετοιμασία του χτυπήματος χωρίς κίνηση προς τα εμπρός δεν θεωρείται προσπάθεια.
BOX, SERVICE-BOX	Μία τετράγωνη περιοχή σε κάθε πλευρά του γηπέδου η οποία ορίζεται από την short-line, μία γραμμή τοίχου και 2 άλλες γραμμές, από όπου γίνεται το σερβίς.
ΣΩΣΤΟ ΧΤΗΠΗΜΑ	Όταν η μπάλα χτυπηθεί με την ρακέτα, ενώ αυτή βρίσκεται στο χέρι, όχι παραπάνω από μία φορά, χωρίς παρατεταμένη επαφή στην ρακέτα.
DOWN (ΚΑΤΩ)	Επιστροφή της μπάλας στο tin ή στο δάπεδο προτού φτάσει στον μπροστινό τοίχο ή χτυπήσει τον μπροστινό τοίχο και κατόπιν το tin.
ΚΑΛΗ ΟΡΑΤΟΤΗΤΑ	Αρκετός χρόνος για να δει ο παίκτης την μπάλα και να προετοιμάσει το χτύπημά του κατά την επιστροφή της μπάλας από τον μπροστινό τοίχο.
FAULT	Το σερβίς το οποίο δεν είναι καλό.
ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ	Η επιπλέον προσπάθεια του επιτιθέμενου να χτυπήσει την μπάλα, η οποία είναι ακόμη στο παιχνίδι, μετά από μία ή περισσότερες προηγούμενες προσπάθειες.
GAME	Μέρος του αγώνα. Ένας παίκτης πρέπει να κερδίσει 3 games για να νικήσει ένα αγώνα best of 5-game και 2 games για έναν αγώνα best of 3-game.
ΚΑΛΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ	Η επιστροφή η οποία χτυπιέται σωστά και ταξιδεύει προς τον μπροστινό τοίχο είτε απευθείας ή αφότου χτυπήσει άλλον ή άλλους τοίχους, χωρίς να βγει έξω και χτυπήσει τον μπροστινό τοίχο πάνω από το tin και κάτω από την εξωτερική γραμμή.
HAND OUT (ΑΛΛΑΓΗ) LET	Αλλαγή του σέρβερ. Το αποτέλεσμα ενός rally κατά το οποίο κανένας παίκτης δεν κερδίζει. Ο σέρβερ σερβίρει ξανά από την ίδια πλευρά.
MATCH NOT UP	Ο συνολικός αγώνας συμπεριλαμβανομένης της προθέρμανσης. Η επιστροφή η οποία: δεν έχει χτυπηθεί σωστά από τον παίκτη, ή αναπηδά πάνω από μία φορά στο δάπεδο προτού την χτυπήσει ο παίκτης, ή ακουμπά τον επιτιθέμενο ή τον ρουχισμό του.
OUT (ΕΞΩ)	Η επιστροφή η οποία: χτυπά τον τοίχο στην εξωτερική γραμμή ή πάνω από αυτήν, ή χτυπά οποιονδήποτε εξοπλισμό πάνω από την εξωτερική γραμμή, ή χτυπά το πάνω μέρος οποιουδήποτε τοίχου του γηπέδου, ή περνά πάνω από έναν τοίχο και βγαίνει εκτός γηπέδου, ή περνά μέσα από οποιονδήποτε εξοπλισμό.
ΤΕΤΑΡΤΟ ΔΗΠΕΔΟΥ	Ένα από τα δύο ίσα μέρη του γηπέδου τα οποία ορίζονται από την short-line, ένα πλαϊνό τοίχο, τον πίσω τοίχο και την κεντρική γραμμή (half-court line).
RALLY	Ένα καλό σερβίς το οποίο ακολουθείται από μία ή περισσότερες εναλλασσόμενες επιστροφές έως ότου κάποιος παίκτης αποτύχει να κάνει καλή επιστροφή.
ΕΠΙΤΙΘΕΜΕΝΟΣ	Ένας παίκτης θεωρείται επιτιθέμενος από την στιγμή που η επιστροφή του αντιπάλου του αναπηδήσει από τον μπροστινό τοίχο και μέχρι ο παίκτης αυτός επιστρέψει την μπάλα στον μπροστινό τοίχο.
TIN	Η περιοχή του μπροστινού τοίχου η οποία καλύπτει όλη το πλάτος του γηπέδου και εκτείνεται από το δάπεδο προς τα πάνω μέχρι την χαμηλότερη οριζόντια γραμμή συμπεριλαμβανομένης.
ΠΕΡΙΣΤΡΟΦΗ	Η ενέργεια του επιτιθέμενου ο οποίος χτυπά ή είναι σε θέση να χτυπήσει την μπάλα στα δεξιά του σώματος αφότου η μπάλα έχει περάσει πίσω του από

την αριστερή πλευρά ή αντίθετα, ανεξαρτήτου αν ο παίκτης περιστρέφεται φυσικά ή όχι.

Σημείωση: Η προετοιμασία του χτυπήματος στη μια πλευρά και κατόπιν η μεταφορά της ρακέτας κατά μήκος του σώματος στην άλλη πλευρά δεν θεωρείται ούτε περιστροφή ούτε επιπλέον προσπάθεια.

ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

Μία καλή επιστροφή την οποία ο αντίπαλος δεν μπορούσε να φτάσει.

WRONG-FOOT

Η κατάσταση κατά την οποία ένας παίκτης, προβλέποντας την τροχιά της μπάλας κινείται σε μία κατεύθυνση, ενώ ο επιτιθέμενος χτυπά την μπάλα σε άλλη κατεύθυνση.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

2.1 ΣΗΜΕΙΩΤΗΣ

DOWN	Για να δείξει ότι η επιστροφή ενός παίκτη χτύπησε στο tin ή στο έδαφος πριν φτάσει στον μπροστινό τοίχο ή χτύπησε στον μπροστινό τοίχο και στη συνέχεια στο tin.
FAULT	Για να υποδείξει ότι το σερβίς δεν ήταν καλό.
HAND OUT	Για να δηλώσει την αλλαγή του παίκτη που σερβίρει.
NOT UP	Για να δείξει ότι η επιστροφή: δεν χτυπήθηκε σωστά, ή αναπήδησε περισσότερες από μια φορές στο δάπεδο πριν χτυπηθεί, ή άγγιξε τον επιτιθέμενο ή τον ρουχισμό του επιτιθέμενου.
OUT	Για να δείξει ότι η επιστροφή: χτύπησε τον τοίχο πάνω στην γραμμή άουτ ή πάνω από αυτή, ή άγγιξε οποιοδήποτε εξάρτημα, π.χ. φωτιστικό, πάνω από την γραμμή άουτ, ή χτύπησε το άνω άκρο οποιουδήποτε τοίχου του γηπέδου, ή πέρασε πάνω από έναν τοίχο και έξω από το γήπεδο, ή πέρασε ανάμεσα από κάποιο εξάρτημα.
10 ΟΛΑ: Ο ΠΑΙΧΤΗΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΙ ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ 2 ΠΟΝΤΩΝ	Για να δηλώσει στο 10-όλα ότι ένας παίκτης πρέπει να προηγηθεί με 2 πόντους για να κερδίσει το game. Ανακοινώνεται μόνο φορά ανά αγώνα.
GAME BALL	Για να υποδείξει ότι ο παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει το game.
MATCH BALL	Για να υποδείξει ότι ο παίκτης χρειάζεται έναν πόντο για να κερδίσει τον αγώνα.
YES, LET/ LET	Για να επαναλάβει την απόφαση του διαιτητή, ότι ένα rally πρέπει να επαναληφθεί.
STROKE ΣΤΟΝ (ΠΑΙΚΤΗ ή ΟΜΑΔΑ)	Για να επαναλάβει την απόφαση του διαιτητή να καταλογίσει πόντο σε έναν παίκτη ή την ομάδα.
NO LET	Για να επαναλάβει την απόφαση του διαιτητή, ότι η αίτηση για let απορρίφθηκε.

Παραδείγματα Αγγελιών του Σημειωτή

1. Εισαγωγή Αγώνα:
"Ο Ιωάννου σερβίρει, ο Γεωργίου λαμβάνει, best of 5 games, Love-all".
2. Σειρά αγγελιών:
 - i) Οτιδήποτε επηρεάζει το σκορ (π.χ. πόντος στον Ιωάννου).
 - ii) Το σκορ με πρώτο πάντα το σκορ του σέρβερ.
 - iii) Σχόλια στο σκορ (π.χ. Game ball).
3. Ανακοίνωση του σκορ:
"Not up. Αλλαγή (Hand out), 4-3."
"Yes let, 3-4."
"Stroke στον Ιωάννου, 10-8, Game Ball."
"Fault, Αλλαγή, 8-3."
"Not up, 10-όλα. Ο παίκτης πρέπει να κερδίσει με διαφορά 2 πόντων."
"10-8, Match Ball."
"13-12, Match Ball."

4. Στο τέλος ενός game:
 - "11-3, το game στο Γεωργίου. Ο Γεωργίου προηγείται με 1 - 0."
 - "11-7, το game στο Ιωάννου. Ο Γεωργίου προηγείται με 2 - 1."
 - "11 - 8, match στο Ιωάννου, 3 - 2 στα games, 3-11, 11-7, 6-11, 11- 9, 11- 8."
5. Ξεκίνημα διαδοχικών games:
 - "Ο Ιωάννου κερδίζει 1-0. Love-all."
 - "Ο Ιωάννου κερδίζει 2-1. Ο Γεωργίου σερβίρει, love-all."
 - "2 όλα. Ο Ιωάννου σερβίρει, love-all."

2.2 ΔΙΑΙΤΗΤΗΣ

FIFTEEN SECONDS	Για να υπενθυμίσει ότι απομένουν 15 δευτερόλεπτα από το επιτρεπόμενο διάλειμμα.
HALF-TIME	Για να υπενθυμίσει ότι έχουν περάσει 2 ½ λεπτά της περιόδου προθέρμανσης.
LET / PLAY A LET	Για να συμβουλευτεί ότι ένας πόντος πρέπει να επαναληφθεί σε περιπτώσεις όπου η διατύπωση "Yes, let" δεν είναι απαραίτητη (π.χ. όταν δεν έχει ζητήσει κανένας παίκτης let).
NO LET	Για να απορρίψει αίτηση για let.
STROKE ΣΤΟΝ (παίκτη ή ομάδα)	Για να αναφέρει ότι δίνεται stroke.
TIME	Για να δείξει ότι έχει παρέλθει το επιτρεπόμενο διάλειμμα.
YES, LET	Για να δώσει let.
CONDUCT WARNING	Για να ενημερώσει ότι πρόκειται να κάνει Προειδοποίηση Συμπεριφοράς, π.χ. "Conduct Warning στον Ιωάννου για καθυστέρηση του παιχνιδιού".
CONDUCT STROKE	Για να ενημερώσει ότι πρόκειται να δώσει Πόντο Συμπεριφοράς, για παράδειγμα: "Conduct Stroke στον Ιωάννου, πόντος στον (άλλο παίκτη ή ομάδα) για καθυστέρηση του παιχνιδιού".
CONDUCT GAME	Για να ενημερώσει ότι πρόκειται να δώσει ένα Game Συμπεριφοράς, για παράδειγμα: "Conduct Game στον Ιωάννου, το game στον (άλλο παίκτη ή ομάδα) για κακή συμπεριφορά προς τον αντίπαλο".
CONDUCT MATCH	Για να ενημερώσει ότι πρόκειται να δώσει Αγώνας Συμπεριφοράς, για παράδειγμα: "Conduct Match στον Ιωάννου, ο αγώνας στον (άλλο παίκτη ή ομάδα) για διαφωνία με τον Διαιτητή".

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 – ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΣΚΟΡΑΡΙΣΜΑΤΟΣ

1. Πόντος για κάθε rally στα 15

Ο Κανόνας 2 (Σκοράρισμα) αντικαθίσταται από (βλέπε πλάγια γράμματα):

2.1 Ο νικητής ενός rally παίρνει 1 πόντο και σερβίρει για να ξεκινήσει το επόμενο rally.

2.2 Κάθε game παίζεται στους 15 πόντους, εκτός εάν το σκορ φτάσει στο 14-όλα, το game συνεχίζει μέχρι κάποιος παίκτης προηγηθεί με 2 πόντους.

2.3 Συνήθως το παιχνίδι παίζεται best of 5 games, αλλά μπορεί να γίνει και best of 3.

2. Σκοράρισμα με αλλαγές

Ο Κανόνας 2 (Σκοράρισμα) αντικαθίσταται από (βλέπε πλάγια γράμματα):

2.1 Ο σέρβερ παίρνει πόντο, μετά από κάθε κερδισμένο rally. Ο αποδεχόμενος, ο οποίος κερδίζει ένα rally, γίνεται σέρβερ χωρίς αλλαγή του σκορ.

2.2 Κάθε game παίζεται στους 9 πόντους, εκτός εάν το σκορ φτάσει στο 8-όλα. Τότε, ο αποδεχόμενος επιλέγει, πριν το επόμενο σερβίς, να συνεχίσει το game είτε στους 9 πόντους (γνωστό ως "Set 1") ή στους 10 (γνωστό ως "Set 2"). Ο αποδεχόμενος πρέπει να γνωστοποιήσει την επιλογή του ξεκάθαρα στον Σημειωτή, τον Διαιτητή και τον αντίπαλό του.

2.3 Συνήθως το παιχνίδι παίζεται best of 5 games, αλλά μπορεί να γίνει και best of 3.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 – ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΡΙΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ

1. Το Σύστημα Τριών Διαιτητών (Three-Referee System) χρησιμοποιεί ένα Κεντρικό Διαιτητή (Central Referee ή CR) και δύο Πλάγιους Διαιτητές (Side Referees ή SR) οι οποίοι πρέπει να συνεργάζονται σαν ομάδα. Και οι τρεις θα πρέπει να είναι οι υψηλότερου επιπέδου διαθέσιμοι Διαιτητές. Εάν οι 3 Διαιτητές δεν βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο, τότε ο Διαιτητής του μεγαλύτερου επιπέδου παίρνει συνήθως τη θέση του CR.
2. Ο CR, ο οποίος είναι επίσης και Σημειωτής, ελέγχει τον αγώνα και πρέπει να συμβουλευτεί τους SR πριν τον αγώνα και, εάν είναι αναγκαίο (και εφικτό) μεταξύ των game, ώστε να προσπαθήσει να διασφαλίσει ομοιογένεια στην εφαρμογή και κατανόηση των κανόνων. Ένας από τους SR κρατάει το σκορ για λόγους ασφάλειας. Σε περίπτωση διαφωνίας επικρατεί το σκορ του CR.
3. Οι δύο SR πρέπει να κάθονται πίσω από τον πίσω τοίχο στην ευθεία της εσωτερικής γραμμής του service box κάθε πλευράς, μία γραμμή μπροστά από τον CR.
4. Οι SR παίρνουν αποφάσεις στο τέλος των rally – όχι κατά τη διάρκειά τους – μόνο στις ακόλουθες περιπτώσεις:
 - 4.1 Όταν ένας παίκτης ζητήσει let, ή υποβάλει ένσταση για μια απόφαση ή έλλειψη απόφασης του CR για down, not up, out ή fault.
 - 4.2 Εάν κάποιος Διαιτητής δεν έχει ορατότητα, η απόφασή του είναι "Yes, Let".
 - 4.3 Εάν ο CR δεν είναι βέβαιος για τον λόγο της ένστασης, πρέπει να ρωτήσει τον παίκτη για διευκρινίσεις.
 - 4.4 Εάν ένας SR δεν είναι βέβαιος για τον λόγο της ένστασης, πρέπει να ρωτήσει τον CR για διευκρινίσεις.
5. Μόνο ο CR αποφασίζει για όλα τα θέματα συμπεριλαμβανομένων των χρονικών περιόδων, συμπεριφοράς, τραυματισμού, απόσπασης προσοχής, σκασμένης μπάλας, πτώσης αντικειμένου και κατάστασης γηπέδου. Δεν μπορεί να υποβληθεί ένσταση για κανένα από αυτά τα ζητήματα.
6. Πρέπει να δίνεται απάντηση σε κάθε ένσταση και από τους 3 Διαιτητές ταυτόχρονα και ανεξάρτητα.
7. Η απόφαση πλειοψηφίας των 3 Διαιτητών είναι οριστική, εκτός εάν λειτουργεί σύστημα διαιτητών με βίντεο (video referee system).
8. Η απόφαση των 3 Διαιτητών πρέπει να αναγγελθεί από τον CR χωρία να αποκαλύψει την απόφαση του κάθε Διαιτητή.
9. Στην περίπτωση 3 διαφορετικών αποφάσεων (Yes Let, No Let, Stroke), η οριστική απόφαση είναι "Yes, Let".
10. Οι παίκτες μπορούν να απευθύνονται μόνο στον CR. Οι διάλογοι πρέπει να περιορίζονται στο ελάχιστο.
11. Οι Διαιτητές πρέπει να δίνουν τις αποφάσεις τους χρησιμοποιώντας (σε σειρά προτίμησης):
 1. Ηλεκτρονικές συσκευές, ή
 2. Κάρτες Απόφασης Διαιτητών (Referee Decision Cards), ή
 3. Σήματα με τα χέρια.
12. Εάν χρησιμοποιούνται σήματα με τα χέρια:
 - Yes, Let = Αντίχειρας και δείκτης στο σχήμα του 'L'.
 - Stroke = Γροθιά.
 - No Let = Χέρι ανοιχτό, παλάμη προς τα κάτω.
 - Η μπάλα ήταν Down / Not Up / Out / Fault = Αντίχειρας προς τα κάτω.
 - Η μπάλα ήταν Good = Αντίχειρας προς τα πάνω.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 - VIDEO REVIEW

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί αν διατίθεται η κατάλληλη τεχνολογία.

ΚΑΝΟΝΕΣ/ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

1. Ένας παίκτης μπορεί να ζητήσει αναθεώρηση μόνο μιας απόφασης Παρεμπόδισης για Let, Stroke ή No Let, αλλά δεν μπορεί να υποβάλλει ένσταση για οποιαδήποτε απόφαση του Σημειωτή. Κάθε παίκτης έχει μία αναθεώρηση ανά game. Εάν ανατραπεί η αρχική απόφαση τότε ο παίκτης διατηρεί την αναθεώρηση.
2. Ο παίκτης πρέπει άμεσα και ξεκάθαρα να ζητήσει από τον CR την αναθεώρηση μέσω βίντεο λέγοντας "Video Review, please".
3. Τότε ο CR αναγγέλλει: "Video review, please, ο (το όνομα του παίκτη), για την απόφαση Yes, Let/No Let/Stroke".
4. Στις οθόνες εμφανίζονται οι επαναλήψεις.
5. Η απόφαση του Διαιτητή του Video Review, η οποία είναι οριστικά, εμφανίζεται στις οθόνες.
6. Ο CR αναγγέλλει τότε: "Yes, Let/No Let/Stroke η απόφαση επικυρώθηκε, ο (το όνομα του παίκτη) δεν έχει άλλα video review" ή "Yes, Let/No Let/Stroke η απόφαση ανετράπη, ο (το όνομα του παίκτη) έχει ακόμη 1 video review".
7. Όταν το σκορ φτάσει στο 10-όλα, κάθε παίκτης έχει μία επιπλέον αναθεώρηση. Οι μη χρησιμοποιημένες αναθεωρήσεις δεν μεταφέρονται μετά το 10-όλα ούτε σε επόμενα game. Ο CR ανακοινώνει: "10-όλα, ο παίκτης πρέπει να κερδίσει με διαφορά 2 πόντων. Κάθε παίκτης έχει 1 video review".
8. Εάν δεν διατίθεται video review εξαιτίας τεχνικών δυσκολιών, τότε δεν θεωρείται ότι ο παίκτης έκανε χρήση της αναθεώρησης.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 – ΠΡΟΣΤΑΤΕΥΤΙΚΑ ΓΥΑΛΙΑ

Η WSF συνιστά όλοι οι παίκτες να φορούν προστατευτικά γυαλιά, καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα όπως και της προθέρμανσης, τα οποία πρέπει να είναι κατασκευασμένα βάσει εθνικών προδιαγραφών. Οι τρέχουσες εθνικές προδιαγραφές (National Standards for Racket Sport Eye Protection) για την προστασία των ματιών έχουν εκδοθεί από την Canadian Standards Association, την United States ASTM, Standards Australia/New Zealand και το British Standards Institution. Αποτελεί ευθύνη του παίκτη να διασφαλίσει ότι η ποιότητα του προϊόντος που φορά είναι κατάλληλη για αυτόν το σκοπό.

Τα προστατευτικά γυαλιά, τα οποία πληρούν τις παραπάνω προϋποθέσεις (ή ισοδύναμες), είναι υποχρεωτικά για όλα τα διπλά και τους αγώνες junior όπως ορίζει η WSF.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 – ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7.1

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΕΝΟΣ ΓΗΠΕΔΟΥ ΜΟΝΟΥ

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Το γήπεδο της τοιχοσφαίρισης είναι μια ορθογώνια περιοχή η οποία ορίζεται από 4 τοίχους: τον μπροστινό, 2 πλαϊνούς και τον πίσω. Έχει δάπεδο και δεν έχει εμπόδια πάνω από την περιοχή του γηπέδου.

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Μήκος γηπέδου μεταξύ επιφανειών παιχνιδιού.....	9750 mm
Πλάτος γηπέδου μεταξύ επιφανειών παιχνιδιού.....	6400 mm
Διαγώνιος.....	11665 mm
Ύψος από το δάπεδο έως την κάτω άκρη της γραμμής του μπροστινού τοίχου.....	4570 mm
Ύψος από το δάπεδο έως την κάτω άκρη της γραμμής του πίσω τοίχου.....	2130 mm
Ύψος από το δάπεδο έως την κάτω άκρη της service-line του μπροστινού τοίχου.....	1780 mm
Ύψος από το δάπεδο έως την πάνω άκρη του tin.....	480 mm
Απόσταση από την πλησιέστερη άκρη της short-line από τον πίσω τοίχο.....	4260 mm
Εσωτερικές διαστάσεις των service-box.....	1600 mm
Πλάτος όλων των γραμμών.....	50 mm
Ελάχιστο καθαρό ύψος από το έδαφος του γηπέδου.....	5640 mm

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

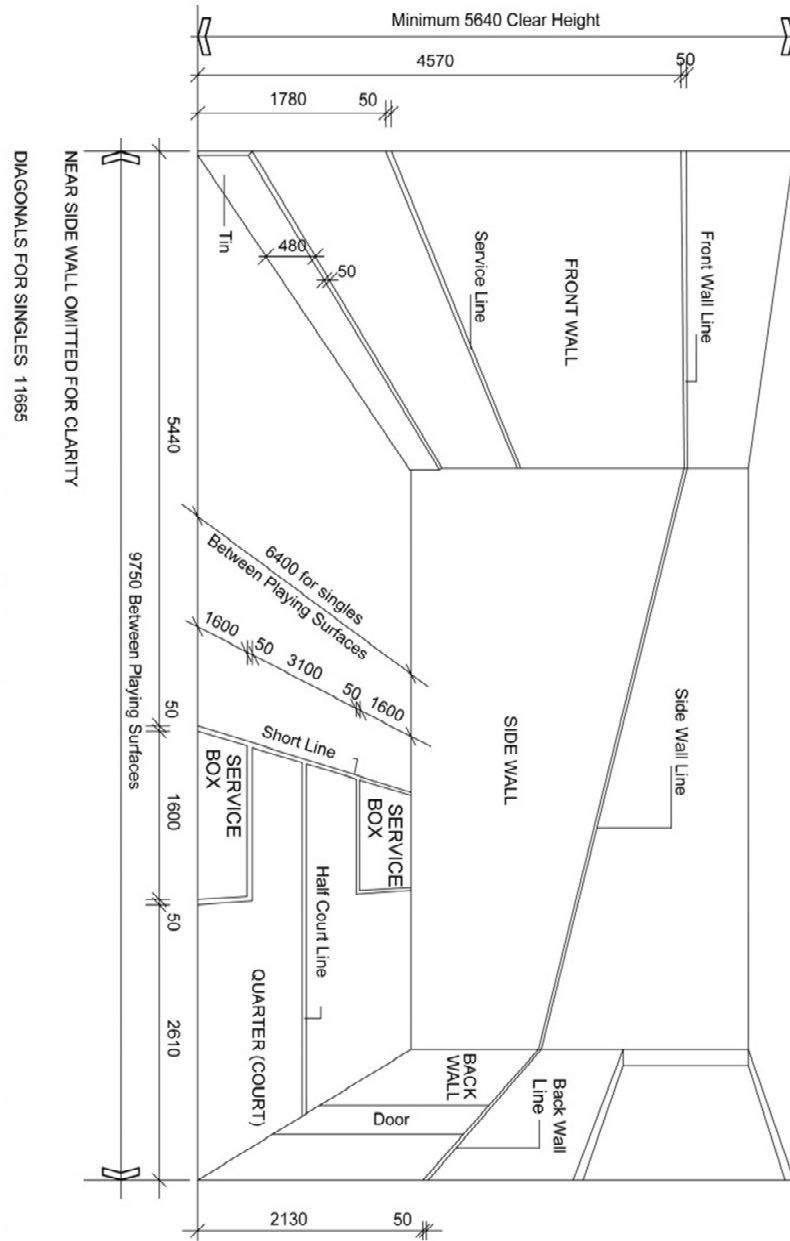
1. Οι γραμμές του πλαϊνού τοίχου συνδέουν την γραμμή του μπροστινού τοίχου και την γραμμή του πίσω τοίχου.
2. Το service-box είναι ένα τετράγωνο που ορίζεται από την short-line, έναν πλαϊνό τοίχο και δύο ακόμη γραμμές σημειωμένες στο δάπεδο.
3. Το μήκος, το πλάτος και η διαγώνιος του γηπέδου μετριοούνται σε ύψος 1000 από το δάπεδο.
4. Συνιστάται οι γραμμές του μπροστινού τοίχου, των πλαϊνών τοίχων, του πίσω τοίχου και τα πάνω 50mm το tin να έχουν τέτοιο σχήμα που θα εκτρέψει την μπάλα όταν χτυπάει πάνω τους.
5. Το tin δεν πρέπει να προεξέχει από τον μπροστινό τοίχο για πάνω από 45 mm.
6. Συνιστάται η πόρτα του γηπέδου να βρίσκεται στο κέντρο του πίσω τοίχου.
7. Η γενική διαμόρφωση ενός γηπέδου τοιχοσφαίρισης, οι διαστάσεις του και οι σημειώσεις του περιγράφονται στο διάγραμμα του Παραρτήματος 7.2.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

Το γήπεδο τοιχοσφαίρισης μπορεί να κατασκευαστεί από διάφορα υλικά υπό την προϋπόθεση ότι προσδίδουν στην μπάλα την κατάλληλη αναπήδηση και είναι ασφαλή για το παιχνίδι. Σε κάθε περίπτωση, η WSF δημοσιεύει τις προδιαγραφές του γηπέδου (Squash Court Specification) οι οποίες περιέχουν τα προτεινόμενα πρότυπα. Είναι πιθανό, μία Τοπική ή Περιφερειακή Αρχή να απαιτήσει την τήρηση των προτύπων της WSF για τη διασφάλιση ανταγωνιστικού παιχνιδιού.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7.2

ΓΕΝΙΚΗ ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΟΥ ΔΙΕΘΝΟΥΣ ΓΗΠΕΔΟΥ ΜΟΝΟΥ



ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 8 – ΠΡΟΔΙΑΓΡΑΦΕΣ ΜΠΑΛΩΝ ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

1. ΤΥΠΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΜΠΑΛΑ DOUBLE YELLOW DOT (Αγωνιστική)

Οι ακόλουθες προδιαγραφές αποτελούν το πρότυπο για την μπάλα double yellow dot (Αγωνιστική) η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σύμφωνα με τους Κανόνες Τοιχοσφαίρισης:

- Διάμετρος (millimetres) 40.0 + ή - 0.5
- Βάρος (grams) 24.0 + ή - 1.0
- Ακαμψία (N/mm) @ 23 degrees C. 3.2 + ή - 0.4
- Αντοχή ραφής (N/mm) 6.0 minimum
- Ελαστικότητα αναπήδησης - από 254 εκ.
 - @ 23 degrees C. 12% ελάχιστο
 - @ 45 degrees C. 25% - 30%

2. ΤΥΠΟΠΟΙΗΜΕΝΗ ΜΠΑΛΑ SINGLE YELLOW DOT (Σωματείου)

Οι ακόλουθες προδιαγραφές αποτελούν το πρότυπο για την μπάλα single yellow dot (Σωματείου) η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί σύμφωνα με τους Κανόνες Τοιχοσφαίρισης:

- Διάμετρος (millimetres) 40.0 + ή - 0.5
- Βάρος (grams) 24.0 + ή - 1.0
- Ακαμψία (N/mm) @ 23 degrees C. 3.2 + ή - 0.4
- Αντοχή ραφής (N/mm) 6.0 minimum
- Ελαστικότητα αναπήδησης - από 254 εκ.
 - @ 23 degrees C. 15% ελάχιστο
 - @ 45 degrees C. 30% - 35%

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Η πλήρης διαδικασία ελέγχου της μπάλας σχετικά με τις παραπάνω προδιαγραφές διατίθεται από την WSF. Η WSF, αν της ζητηθεί, θα κανονίσει τις δοκιμές βάσει των τυπικών διαδικασιών.
2. Δεν καθορίζονται προδιαγραφές για χαμηλότερες ή υψηλότερες ταχύτητες της μπάλας, η οποία μπορεί να χρησιμοποιηθεί από παίκτες μεγαλύτερης ή μικρότερης ικανότητας ή σε συνθήκες γηπέδου που είναι θερμότερες ή ψυχρότερες από εκείνες που χρησιμοποιούνται από τις προδιαγραφές του Σωματείου ή επίσημων Αγώνων. Όταν δημιουργούνται μεγαλύτερες ταχύτητες, οι μπάλες μπορεί να διαφέρουν από τις παραπάνω προδιαγραφές διαμέτρου και βάρους. Συνιστάται να έχουν οι μπάλες έναν μόνιμο χρωματικό κώδικα που να υποδεικνύει την ταχύτητα ή την κατηγορία της χρήσης τους. Συνιστάται επίσης, οι μπάλες για τους αρχάριους και τους βελτιωμένους να συμφωνούν σε γενικές γραμμές με την παρακάτω ελαστικότητα αναπήδησης.

Αρχάριος, ελαστικότητα αναπήδησης @ 23 degrees C όχι λιγότερο από 17%

Ελαστικότητα αναπήδησης @ 45 degrees C 36% έως 38%

Βελτιωμένος, ελαστικότητα αναπήδησης @ 23 degrees C όχι λιγότερο από 15%

Ελαστικότητα αναπήδησης @ 45 degrees C 33% έως 36%

Η WSF, αν της ζητηθεί, θα παρέχει τις προδιαγραφές για τις μπάλες που τις πληρούν προς το παρόν.

Η ταχύτητα των μπαλών μπορεί επίσης να υποδεικνύεται ως εξής:

Πολύ αργή - Yellow Dot (Single ή Double)

Αργή - White Dot ή Green Dot

Μεσαία - Red Dot

Γρήγορη - Blue Dot

3. Οι μπάλες που χρησιμοποιούνται στο Παγκόσμιο Πρωτάθλημα ή σε αγώνες παρόμοιου επιπέδου πρέπει να πληρούν τις παραπάνω προϋποθέσεις για την τυποποιημένη μπάλα Double Dot (Αγωνιστική). Επιπλέον υποκειμενικές δοκιμές μπορούν να γίνουν από την WSF με παίκτες αναγνωρισμένου επιπέδου, οι οποίοι θα προσδιορίσουν την καταλληλότητά τους για χρήση σε Πρωταθλήματα.

4. Μπορεί να επιτραπεί σε μπάλες yellow dot διαμέτρου άνω των 40.0mm, οι οποίες όμως πληρούν τις παραπάνω προδιαγραφές, η χρήση τους σε τουρνουά από την επίσημη διοργανωτική αρχή.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 9 – ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ ΡΑΚΕΤΑΣ ΤΟΙΧΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

ΔΙΑΣΤΑΣΕΙΣ

Μέγιστο μήκος 686 mm

Μέγιστο πλάτος, μετρημένο κάθετα στον άξονα 215 mm

Μέγιστο μήκος χορδών 390 mm

Μέγιστη επιφάνεια χορδών 500 sq. cm

Μέγιστο πλάτος οποιουδήποτε πλαισίου οποιουδήποτε τμήματος (μετρημένο στο επίπεδο των χορδών) 7 mm

Μέγιστο βάθος οποιουδήποτε πλαισίου ή οποιουδήποτε τμήματος (μετρημένο κάθετα στο επίπεδο των χορδών) 26 mm

Μέγιστη ακτίνα της εξωτερικής καμπύλης του πλαισίου σε οποιοδήποτε σημείο 50 mm

Μέγιστη ακτίνα της καμπύλης οποιουδήποτε άκρου του πλαισίου ή οποιουδήποτε τμήματός του 2 mm

ΒΑΡΟΣ

Μέγιστο βάρος 255 gm

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ

- α) Ως κεφαλή της ρακέτας ορίζεται ως το τμήμα εκείνο της ρακέτας που περιέχει ή περιβάλλει την περιοχή των χορδών.
- β) Οι χορδές και οι άκρες των χορδών πρέπει να εισέρχονται στην κεφαλή της ρακέτας ή, στις περιπτώσεις που αυτό είναι αδύνατο λόγω του υλικού ή του σχεδίου της ρακέτας, πρέπει να προστατεύονται με μια ασφαλώς προσαρμοσμένη προστατευτική ταινία.
- γ) Η προστατευτική ταινία πρέπει να είναι κατασκευασμένη από ένα εύκαμπτο υλικό το οποίο δεν μπορεί να τσακίσει δημιουργώντας αιχμηρές άκρες έπειτα από τραχεία επαφή με το δάπεδο ή τους τοίχους.
- δ) Η προστατευτική ταινία πρέπει να είναι από λευκό, διαφανές ή άχρωμο υλικό. Εάν για καλλωπιστικούς λόγους ο κατασκευαστής έχει επιλέξει χρωματιστή προστατευτική ταινία τότε ο κατασκευαστής θα πρέπει να αποδείξει, προς ικανοποίηση της WSF, ότι αυτή δεν αφήνει χρωματιστά υπολείμματα στους τοίχους ή το δάπεδο του γηπέδου μετά την επαφή.
- ε) Το πλαίσιο της ρακέτας θα είναι χρώματος και/ή υλικού τα οποία δεν θα μαρκάρουν τους τοίχους ή το δάπεδο μετά από πρόσκρουση σε κανονικό παιχνίδι.
- στ) Οι χορδές θα πρέπει να είναι από έντερο, νάιλον ή παρόμοιο υλικό, αρκεί να μην έχει χρησιμοποιηθεί μέταλλο.
- ζ) Επιτρέπονται μόνο δύο στρώσεις χορδών και αυτές θα πρέπει να συνυφασμένες ή συνδεδεμένες εναλλάξ όπου διασταυρώνονται και το σχέδιο του πλέγματος θα είναι γενικά ομοιόμορφο και θα σχηματίζει ένα μόνο επίπεδο στην κεφαλή της ρακέτας.
- η) Πλαστικά (grommets), αποστάτες χορδών ή άλλα εξαρτήματα που τοποθετούνται σε οποιοδήποτε μέρος της ρακέτας θα πρέπει να χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για να περιορίζουν ή να προλαμβάνουν φθορά ή ταλάντωση και να έχουν το λογικό μέγεθος και τη σωστή τοποθέτηση γι 'αυτό το σκοπό. Δεν θα πρέπει να τοποθετούνται με οποιοδήποτε μέρος των χορδών μέσα στην περιοχή χτυπήματος (ορίζεται ως η περιοχή όπου οι χορδές διασταυρώνονται).
- θ) Δεν πρέπει να υπάρχουν περιοχές χωρίς χορδές στην κατασκευή της ρακέτας, τέτοιες που να επιτρέπουν το πέρασμα μιας σφαίρας διαμέτρου μεγαλύτερης από 50 mm.
- ι) Η συνολική κατασκευή της ρακέτας, συμπεριλαμβανομένης της κεφαλής, πρέπει να είναι συμμετρική ως προς το κέντρο της ρακέτας, σε μια γραμμή σχεδιασμένη κάθετα διαμέσου της κεφαλής και της λαβής και σε προβολή κατά πρόσωπο.
- ια) Όλες οι αλλαγές στις προδιαγραφές της ρακέτας θα υπόκεινται σε μια περίοδο δύο ετών πριν από την έναρξη ισχύος τους.

Η WSF θα αποφαινεται για το ερώτημα αν οποιαδήποτε ρακέτα ή πρωτότυπο πληροί τις ανωτέρω προδιαγραφές ή εγκριθεί με άλλο τρόπο ή δεν εγκριθεί για παιχνίδι και θα εκδίδει οδηγίες για να συμβάλει στην ερμηνεία των παραπάνω.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 10 – ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ COACHING

Ως coaching θεωρείται η επικοινωνία, οι συμβουλές ή οι οδηγίες οποιουδήποτε τύπου ή με οποιονδήποτε τρόπο προς ένα παίκτη. Κατά τη διάρκεια ενός αγώνα επιτρέπεται μόνο στα διαλλείματα μεταξύ των game.

Τεχνολογία ανάλυσης παιχνιδιού

Η τεχνολογία ανάλυσης παιχνιδιού, όπως περιγράφεται εδώ, μπορεί να ενσωματωθεί στον εξοπλισμό παιχνιδιού αν το επιτρέπει η προδιαγραφή του εξοπλισμού. Κάθε εξοπλισμός που τοποθετείται στο σώμα ενός παίκτη, πρέπει να πληροί τις προδιαγραφές ασφάλειας και τους λοιπούς κανόνες, όπως αυτοί εφαρμόζονται.

Η τεχνολογία ανάλυσης παιχνιδιού είναι εξοπλισμός ο οποίος μπορεί να εκτελεί οποιαδήποτε από τις ακόλουθες λειτουργίες αναφορικά με τις πληροφορίες απόδοσης του παίκτη:

- A. Καταγραφή
- B. Αποθήκευση
- Γ. Μεταφορά
- Δ. Ανάλυση
- E. Επικοινωνία με τον παίκτη με οποιοδήποτε μέσο.

Η τεχνολογία ανάλυσης παιχνιδιού μπορεί να καταγράφει και/ή να αποθηκεύει πληροφορίες κατά τη διάρκεια ενός αγώνα. Ο παίκτης δεν επιτρέπεται να έχει πρόσβαση σε αυτές τις πληροφορίες κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Εκδόθηκε τον Νοέμβριο 2014 από την:

World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU
United Kingdom

Τηλέφωνο: 44+ 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org

Μετάφραση από το πρωτότυπο

Μάρκος Πασαλιάδης

Σίμος Χατζηράπτης