

# SQUASH

# REGLER

(Inkl. Bilagor 1-8)

Godkänd av World Squash Federation

Per den 1 maj 2001

Reglerna har härmed blivit uppdaterade så de bättre reflekterar praktiserande domarstandard samt tagit hänsyn till åsikter från medlemsländer.

Reglerna följs av bilagor vilka är riktlinjer och ska läsas ihop med reglerna.

(Översatt av Ewa Spencer)

## Innehåll REGLER

### 1. Hur spelet går till

#### 2. Poängräkning (Bilaga 7)

- 2.1. Poäng
- 2.2. Game och match

#### 3. Uppvärmning

- 3.1. Matchstart
- 3.2. Likvärdig uppvärmning
- 3.3. Under vilket uppehåll som helst
- 3.4. Efter vilket uppehåll som helst

#### 4. Serven

- 4.1. Första serve
- 4.2. Serveruta
- 4.3. Sätt att serva
- 4.4. Korrekt retur
  - 4.4.1. Fotfel
  - 4.4.2. Gammal
  - 4.4.3. Fel eller nere
  - 4.4.4. Fel
  - 4.4.5. Ute
- 4.5. Felservice och markörens utrop
- 4.6. Utrop poängställning

#### 5. Spelet

#### 6. Korrekt retur

- 6.1. Slå bollen korrekt
- 6.2. Bollen måste studsas i framväggen
- 6.3. Bollen inte ute

#### 7. Spelets kontinuitet

- 7.1. Stoppa spelet
- 7.2. Gamepaus och efter uppvärmning
- 7.3. Byte av utrustning (Riktlinje 1)
- 7.4. Domarens tidsutrop
- 7.5. Skadad, mår illa eller speloduglig
- 7.6. Fördröjer spel (Riktlinje 2)
- 7.7. Fallande föremål (Riktlinje 3)
  - 7.7.1. Domare stoppar spelet
  - 7.7.2. Spelare appellerar
  - 7.7.3. Spelare tappar föremål
  - 7.7.4. Annan tappar föremål
  - 7.7.5. Vinnande retur
  - 7.7.6. Inte uppmärksammat föremål
- 7.8 Tappar racket

#### 8. Att vinna bollduell

- 8.1. Misslyckad serve
- 8.2. Misslyckad retur
- 8.3. Boll vidrör motspelare (Riktlinje 4)
- 8.4. Domare dömer poäng

#### 9. Träffa motspelaren med bollen och spelare som vänder

- 9.1. Boll slås, spel stoppas (Riktlinje 4)
  - 9.1.1. Poäng till spelare om inte 9.1.2./9.1.3.
  - 9.1.2. Vända, poäng till motspelare (Riktlinje 4+5)

- 9.1.3. Ytterligare försök, let (Riktlinje 5)
- 9.1.4. Först sido-/bakvägg, let om inte 9.1.5.
- 9.1.5. Vinnande retur, poäng till spelare
- 9.1.6. Inte korrekt retur, poäng till motspelare
- 9.2. Vändande spelare
  - 9.2.1. Oro att träffa motspelare
    - 9.2.1.1. Let
    - 9.2.1.2. Korrekt retur inte möjlig, ingen let
  - 9.2.2. Störning vid vändning
    - 9.2.2.1. Let, om spel hindrad
    - 9.2.2.2. Poäng, störning inte undviken
    - 9.2.2.3. Ingen let, inte möjligt att göra korrekt retur

#### 10. Ytterligare försök att slå bollen

- 10.1. Boll vidrör motspelare
  - 10.1.1. Let, korrekt retur möjlig
  - 10.1.2. Poäng, korrekt retur inte möjlig
- 10.2. Let, ytterligare försök vidrör motspelare
- 10.3. Störning vid ytterligare försök
  - 10.3.1. Let, korrekt retur möjlig
  - 10.3.2. Poäng, motspelare undviker inte störning
  - 10.3.3. Ingen let, ytterligare försök okorrekt retur

#### 11. Appellering

- 11.1. Vid serve
  - 11.1.1. Servare appellerar
  - 11.1.2. Inget markörutrop, mottagare appellerar
    - 11.1.2.1. Korrekt serve, poäng till servare
    - 11.1.2.2. Domare osäker, let
- 11.2. Vid spel förutom serve
  - 11.2.1. Spelare appellerar på markörutrop
    - 11.2.1.1. Let om inte 11.2.1.2./11.2.1.3.
    - 11.2.1.2. Poäng, om markörutrop stör spelares vinnande slag
    - 11.2.1.3. Poäng till motspelare om markörutrop stör motspelares vinnande slag
  - 11.2.2. Appellering för missat markörutrop
    - 11.2.2.1. Korrekt retur, poäng till spelare
    - 11.2.2.2. Domare osäker, let
- 11.3. Appellerar för tidigare händelse
- 11.4. Flera appelleringar
- 11.5. Serve utropad, därefter nere/ute
- 11.6. Följande slag nere/ute, domare dömer

#### 12. Störning

- 12.1. Spelares rätt till störningsfrihet
- 12.2. Spelares rätt beskriven:
  - 12.2.1. Obehindrad direkt väg (Riktlinje 6)
  - 12.2.2. Oskymd sikt
  - 12.2.3. Fritt utrymme att slå (Riktlinje 7)
  - 12.2.4. Möjlighet att spela direkt mot framväggen
- 12.3. Störning beskriven
- 12.4. Överdriven sving orskar störning
- 12.5. Spelare appellerar
  - 12.5.1. Sätt att appellera (Riktlinje 8)
  - 12.5.2. Spelare appellerar och när (Riktlinje 9+10)
- 12.6. Domarens åtgärd
- 12.7. Ingen let
  - 12.7.1. Ingen/minimal störning (Riktlinje 6)

- 12.7.2. Korrekt retur inte möjlig, försökte inte tillräckligt (Riktlinje 6)
- 12.7.3. Fortsatt spel efter störning
- 12.7.4. Skapade störning (Riktlinje 11)
- 12.8. Döma poäng
- 12.8.1. Störning, motspelare försökte inte tillräckligt
- 12.8.2. Störning, motspelare försökte men skälig sving hindrades
- 12.8.3. Störning, motspelare försökte men vinnande slag hindrades (Riktlinje 7)
- 12.8.4. Störning, spelare avstår från att slå nästa retur
- 12.9. Döma let
- 12.10. Inte ge poäng om oskälig sving
- 12.11. Let eller poäng utan appellering
- 12.12. Använda Regel 17 för störning
- 12.12.1. Fysisk kontakt (Riktlinje 12)
- 12.12.2. Farlig överdriven sving

### 13. Let

- 13.1. Domare får ge let
- 13.1.1. Boll vidrör föremål på banan
- 13.1.2. Avstå slå boll, oro att träffa motspelare (Riktlinje 7)
- 13.1.3. Störande yttre händelse
- 13.1.4. Banans tillstånd förändras
- 13.2. Domare ska ge let
- 13.2.1. Mottagaren inte redo
- 13.2.2. Bollen går sönder
- 13.2.3. Domaren kan inte avgöra
- 13.2.4. Korrekt retur fastnar på banan
- 13.3. Domarens villkor för att ge let
- 13.4. Villkor för att ge let även om spelare försöker slå boll
- 13.5. Villkor för appellering
- 13.5.1. Spelares appellering nödvändig
- 13.5.2. Spelares appellering eller domares ingripande

### 14. Bollen

- 14.1. Ersätta boll
- 14.2. Boll går sönder
- 14.3. Boll går sönder utan att det uppmärksammas
- 14.3.1. Mottagare appellerar (Riktlinje 13)
- 14.4. Appellering på sista duellen i game
- 14.5. Avbryter spel för att appellera
- 14.6. Boll kvar på banan
- 14.7. Uppvärmning efter ersättning

### 15. Spelarnas skyldigheter

- 15.1. Iaktta alla regler och spelets karaktär
- 15.2. Redo att spela
- 15.3. Inte rätt att placera något på banan
- 15.4. Inte rätt att lämna banan
- 15.5. Inte rätt att begära byte av funktionärer
- 15.6. Avsiktlig störning inte tillåten
- 15.7. Spelares sätt att appellera
- 15.8. Rätta sig efter alla regler

### 16. Blödning, illamående, speloduglig eller skada (Riktlinje 14)

- 16.1. Blödning
- 16.1.1. Återkommande blödning
- 16.2. Illamående eller speloduglig
- 16.2.1. Återuppta spel
- 16.2.2. Ge upp game
- 16.2.3. Ge upp match
- 16.3. Skada
- 16.3.1. Domarens åtgärd
- 16.3.1.1. Självförvållad
- 16.3.1.2. Delaktig
- 16.3.1.3. Orsakad av motspelaren
- 16.3.2. Vid blödande skada gäller Regel 16.1.
- 16.3.3. Regel för inte blödande skada
- 16.3.3.1. Självförvållad
- 16.3.3.2. Delaktig
- 16.3.3.3. Orsakad av motspelaren
- 16.4. Skadad återupptar spel tidigt
- 16.5. Domare godkänner inte påstådd skada
- 16.6. Spelare ger upp game

### 17. Uppförande på banan

- 17.1. Domares åtgärder vid behov
- 17.2. Förseelser (Riktlinje 15)
- 17.3. Domares användning av bestraffning (Riktlinje 16)
- 17.3.1. Uppförande varning, let
- 17.3.2. Uppförande poäng
- 17.3.3. Uppförande poäng mellan dueller
- 17.3.4. Uppförande game

### 18. Matchledning

- 18.1. Antal funktionärer (Riktlinje 17)
- 18.2. Funktionärens position

### 19. Markörens arbetsuppgifter

- 19.1. Utrop (Riktlinje 18)
- 19.2. Utrop utan fördröjning
- 19.3. Efter utrop, bollduell slutar
- 19.4. Skymd markör
- 19.5. Spel slutar utan markörutrop
- 19.6. Markörprotokoll

### 20. Domarens arbetsuppgifter (Riktlinje 19)

- 20.1. Beslut och meddela appellering
- 20.2. Domaringripande
- 20.2.1. Spelare appellerar
- 20.2.2. Reglerna åtföljs korrekt
- 20.2.3. Åtgärder mot åskådare
- 20.3. Domare blandar sig i poängutrop
- 20.4. Domare blandar sig i spelutrop
- 20.5. Ansvarig för tider
- 20.6. Domarprotokoll
- 20.7. Ansvarig banförhållanden
- 20.8. Tilldöma match, motspelare inte på plats

## **Bilagor**

### Bilaga 1 Officiella riktlinjer

#### Introduktion

Riktlinje 1. Byte av utrustning

Riktlinje 2. Slösa tid

Riktlinje 3. Fallande föremål

Riktlinje 4. Spelare träffar med boll, inkl. vändande spelare eller ytterligare försök

Riktlinje 5. Störning vid vändande spelare eller ytterligare försök

Riktlinje 6. Gör allt i sin makt och minimera störning

Riktlinje 7. Störning med spelares sving och rimlig oro för att träffa motspelare

Riktlinje 8. Sätt att appellera

Riktlinje 9. Tid för appellering

Riktlinje 10. Tidig appellering

Riktlinje 11. Skapad störning

Riktlinje 12. Avsevärd eller avsiktlig fysisk kontakt

Riktlinje 13. Trasig boll

Riktlinje 14. Blödande, illamående, speloduglig eller skadad

Riktlinje 15. Coaching

Riktlinje 16. Ordning av straff

Riktlinje 17. Ensam funktionär

Riktlinje 18. Riktlinjer markör

Riktlinje 19. Riktlinjer domare

### Bilaga 2 Definitioner

#### Bilaga 3 Standard utrop

3.1. Markör utrop

3.2. Domar utrop

#### Bilaga 4 Flödesschema

4.1. Domarens tankelinje vid Regel 12

4.2. Domarens tankelinje vid Regel 16

#### Bilaga 5 Bana och utrustningsspecifikationer

5.1. Banmått

5.2. Bollstandard

5.3. Racketdimensioner

#### Bilaga 6 Skyddsglasögon

#### Bilaga 7 Poäng-per-boll räkning

#### Bilaga 8 Experiment

8.1. Matchlednings-system

8.2. Försöks regler

# SQUASH REGLER

*När ordet "ska" används i reglerna betyder det att Regeln är tvingande och ska följas, utan undantag.*

*När ordet "måste" används visar det på ett mer önskat handlingssätt, med åtgärder om handlingen inte följs.*

*När ordet "får" används visar det på en valmöjlighet att använda eller inte använda sig av Regeln.*

## 1. Hur spelet går till

Denna sport – Squash - spelas med två spelare, med varsitt racket och en boll på en squashbana, vilka är konstruerade enligt World Squash Federations (WSF) specifikationer. (Se Bilaga 5.)

## 2. Poängräkning (Bilaga 7)

2.1. Endast den som servar vinner poäng. Servaren, vinner en poäng efter att ha vunnit bollduellen, servemottagaren, blir efter att ha vunnit bollduellen nästa bollduells servare.

2.2. En match ska spelas i bäst av 3 eller 5 game, enligt vad tävlingsledningen beslutar. Den spelare som först har 9 poäng vinner gamet, förutom om ställningen blir 8 lika, för första gången. Då ska servemottagaren välja, innan serven, om gamet ska fortsätta till 9 eller 10 poäng. I det senare fallet vinner den som vinner ytterligare 2 poäng. Servemottagaren ska tydligt markera sitt val till markören, domaren och motspelaren.

Markören ska sedan utropa antingen "game till 9" eller "game till 10" innan spelet kan fortsätta.

Markören ska utropa "gameboll" för att uppmärksamma att servaren bara behöver 1 poäng för att vinna pågående game eller utropa "matchboll" för att tala om att servaren bara behöver 1 poäng för att vinna matchen.

## 3. Uppvärmning (Se definitionen i Bilaga 2.)

3.1. Direkt innan matchen börjar ska båda spelarna ha tillträde till banan för en gemensam uppvärmning om fem minuter. Efter två och en halv minut av uppvärmningstiden ska domaren ropa "halvtid" och spelarna ska då byta sida såvida de inte redan har gjort det. Domaren ska också meddela spelarna när uppvärmningstiden är slut genom att utropa "time".

3.2. Under uppvärmningen måste spelarna ha likvärdig möjlighet att slå bollen. En spelare som behåller bollen själv under en omotiverat lång tid värmer upp på ett ojust sätt. Domaren ska avgöra när en spelare värmer upp ojust och tillämpa Regel 17.

3.3. En eller båda spelarna får under uppehåll värma upp bollen.

3.4. Spelarna får värma upp bollen till spelbart tillstånd efter uppehåll, om så domaren medger.

## 4. Serven

4.1. Spelet börjar med en serve och genom att snurra en racket bestäms vem som börjar serva. Därefter fortsätter servaren att serva tills dess han/hon förlorar en bollduell, varvid motspelaren blir servaren och så fortsätter proceduren genom hela matchen. Nästföljande game inleds med serve av vinnaren av det föregående gamet.

4.2. I början av varje game och varje serveomgång ska servaren välja serveruta och ska därefter växla sida så länge han/hon är servare. Dock om bollduellen slutar i en let ska serven spelas om från samma serveruta. Om det ser ut som om servaren tänker serva från fel ruta eller om någon av spelarna tycks vara tveksam vilken som är den korrekta rutan så ska markören utropa vilken som är rätt ruta. Domaren ska besluta om rätt serveruta om markören är osäker eller felaktig eller om tvist uppstår.

4.3. För att serva ska servaren släppa bollen antingen från en hand eller från en racket och sedan slå den. Om spelaren inte gör någon ansats att slå till bollen efter att den har släppts ska spelaren släppa

bollen igen för den serven.

4.4 En serve är korrekt om samtliga villkor i reglerna 4.4.1.-4.4.5. är uppfyllda:

4.4.1. servaren har med någon del av foten kontakt med golvet inom serverutan utan att någon del av den foten vidrör linjen av serverutan (del av den foten får vara över linjen om det inte vidrör linjen) vid tillslaget av bollen,

4.4.2. servaren, efter att ha släppt bollen för serven, slår till bollen korrekt på första eller påföljande försök innan bollen faller till golvet, tar i en vägg eller vidrör något som spelaren har på sig,

4.4.3. servaren slår bollen direkt mot framväggen mellan servelinjen och ytterlinjerna,

4.4.4. såvida inte motspelaren returnerar med volley, hamnar bollens första studs i kvadraten på motsatt sida av servarens sida, utan att vidröra golvet mitt och/eller halvlinje,

4.4.5. servaren inte servar bollen utanför banan.

4.5. En serve som inte uppfyller villkoren enligt reglerna 4.4.1.-4.4.5. är fel och markören ska använda lämpligt utrop. Utropen är följande:

”fotfel” för Regel 4.4.1.

”gammal” för Regel 4.4.2.

”fel” för Regel 4.4.3. om bollen tar i en sidovägg först eller på eller under framväggens servelinje men ovanför plåten

”nere” för Regel 4.4.3. om bollen tar i plåten eller golvet

”fel” för Regel 4.4.4.

”ute” för Regel 4.4.5.

En serve som tagit i både fram- och sidovägg samtidigt är fel och utropas ”fel”.

4.6. Servaren får inte serva förrän markören har ropat ut poängställningen. Markören måste utropa poängställningen utan dröjsmål. Om servaren servar eller försöker serva innan markören har meddelat poängställningen ska domaren stoppa spelet och uppmana servaren att vänta tills markören har meddelat poängställningen.

## 5. Spelet

Efter servaren servat en korrekt serve, returnerar spelarna bollen varannan gång tills dess att en av dem inte lyckas slå en korrekt retur, bollen på annat sätt upphör att vara i spel i enlighet med reglerna, en av spelarna appellerar eller markören eller domaren gör ett utrop.

## 6. Korrekt retur

En retur är korrekt om samtliga villkor i reglerna 6.1-6.3 är uppfyllda.

6.1. Servemottagaren returnerar bollen korrekt innan den har studsats två gånger i golvet.

6.2. Bollen studsar i framväggen ovanför plåten, antingen direkt eller via sidovägg/sidoväggar och/eller bakväggen, utan att först nudda i golvet eller någon del av servemottagarens kropp eller kläder, eller motspelarens racket, kropp eller kläder.

6.3. Bollen är inte ute.

## 7. Spelets kontinuitet

Efter det att servaren slagit den första serven ska spelet vara kontinuerligt så länge som möjligt. Emellertid:

7.1. när som helst får domaren stoppa spelet på grund av dålig belysning eller andra omständigheter

utanför spelares och funktionärers kontroll under en tidsrymd som domaren ska bestämma. Aktuell poängställning ska gälla. Om en annan bana finns tillgänglig och den ursprungliga banan fortfarande är olämplig för spel får domaren flytta matchen till den.

7.2. Det ska vara en 90-sekunders paus mellan uppvärmningens slut och början av första gamet samt fortsättningsvis mellan samtliga game. Spelarna får lämna banan under dessa pausar men måste vara redo att påbörja spelet innan de 90-sekunderna är till ända.

Om ömsesidigt överenskommet av spelarna, får spelet börjas eller återupptas innan 90-sekunders paus är till ända.

(Riktlinje 1) 7.3. Om en spelare kan övertyga domaren om att byte av utrustning, kläder eller skor är nödvändigt, får spelaren lämna banan för att genomföra bytet så fort som möjligt men måste ha gjort så inom max 90-sekunder.

7.4. När 15 sekunder av en godkänd 90-sekunders paus kvarstår ska domaren utropa "15 sekunder" för att varsko spelarna att vara redo att återuppta spelet. När hela 90-sekunders pausen är slut ska domaren utropa "time".

Det är spelarnas ansvar att hålla sig inom höravstånd för att höra utropen "15 sekunder" och "time".

Skulle en eller båda spelarna inte vara färdiga att återuppta spelet när "time" utropas, ska domaren tillämpa Regel 17.

7.5. Om en spelare blir skadad, mår illa eller på annat sätt är speloduglig ska domaren tillämpa Regel 16.

(Riktlinje 2) 7.6. Om domaren finner att spelare har oskäligt fördröjt spelet ska Regel 17 tillämpas.

(Riktlinje 3) 7.7. Om ett föremål, annat än en spelares racket, faller ner på banans golv under pågående bollduell gäller följande:

7.7.1. domaren, när föremålet uppmärksammas, ska genast stoppa spelet,

7.7.2. en spelare som uppmärksammar föremålet får stoppa spelet och appellera.

7.7.3. Om föremålet kommer från en spelare ska den spelaren förlora den bollduellen, om inte Regel 7.7.5. är tillämplig eller orsaken är en kollision med motspelaren. I det senare fallet ska domaren ge en let, om inte spelaren appellerar på grund av störning i vilken domaren ska tillämpa Regel 12.

7.7.4 Om föremålet fallit från någon annan än från en spelare ska domaren ge en let om inte Regel 7.7.5. är tillämplig.

7.7.5. Om spelaren redan har gjort ett vinnande returslag när föremålet faller på golvet, ska denna spelare vinna bollduellen.

7.7.6. Om ett nedfallet föremål inte uppmärksammas förrän efter bollduellen ska resultatet av bollduellen kvarstå.

(Riktlinje 3) 7.8. Om en spelare tappar en racket ska domaren låta bollduellen fortsätta såvida inte störning inträffade (Regel 12), bollen vidrörde racketen (Regel 13.1.1.), en distraktion inträffade (Regel 13.1.3.) eller om domaren tillgriper bestraffning för uppförande (Regel 17).

## **8. Vinna bollduell**

En spelare vinner en bollduell om:

8.1. motspelaren misslyckas att göra en korrekt serve (Regel 4.4.),

8.2. motspelaren misslyckas att slå en korrekt retur (Regel 6) om inte domaren ger en let eller en poäng till motspelaren,

(Riktlinje 4) 8.3. bollen vidrör motspelaren (inkluderat utrustning eller kläder), utan störning när motspelaren är den icke spelande spelaren, förutom vad som annars är föreskrivet i reglerna 9 och 10. Om störning uppstår ska villkoren i Regel 12 användas. I samtliga fall ska domaren ta beslutet,

8.4. domaren dömer poäng till spelaren såsom föreskrivet i reglerna.

## **9. Träffa motspelaren med bollen och spelare som vänder**

(Riktlinje 4) 9.1. Om spelaren slår bollen som, innan den når framväggen, träffar motspelaren (inkl. utrustning eller kläder) ska spelet stoppas. Domaren ska förutom att beakta eventuella överträdelser mot Regel 17, bedöma bollbanan och ska då:

9.1.1. döma poäng till spelaren om returen bedöms ha blivit korrekt och bollen bedöms ha gått rakt mot framväggen utan att först vidröra någon annan vägg om inte Regel 9.1.2. eller 9.1.3. gäller,

(Riktlinje 4 & 5) 9.1.2. om spelaren vände, döma poäng till motspelaren, såvida inte motspelaren gjorde en medveten förflyttning för att skära av returen, och om så är fallet ska domaren döma poängen till spelaren,

(Riktlinje 5) 9.1.3. om spelarens retur är ett ytterligare försök, ge en let, förutsatt att Regel 9.1.2. inte gäller;

9.1.4. ge en let om bollen antingen hade träffat eller skulle ha träffat någon annan vägg innan framväggen och returen skulle ha varit korrekt, såvida inte Regel 9.1.5. gäller,

9.1.5. vid bedömning att returen skulle ha varit ett vinnande returslag, döma poäng till spelaren,

9.1.6. döma poäng till motspelaren om returen inte skulle ha varit korrekt.

(Riktlinje 5) 9.2. Om spelaren vänder:

9.2.1. får spelare, före sitt slag, av oro att träffa motspelaren med bollen, stoppa spelet och appellera. Domaren ska då:

9.2.1.1. ge en let, om det bedöms att det fanns en rimlig risk att bollen skulle ha träffat motspelaren och spelaren kunde ha slagit ett korrekt slag, såvida inte Regel 9.2.3. gäller, eller

9.2.1.2. inte ge let, om det bedöms att spelaren inte hade kunnat slå en korrekt retur.

9.2.2. Spelaren får, på grund av störning, stoppa spelet och appellera. Domaren ska:

9.2.2.1. ge en let om det bedöms att spelaren är hindrad att göra ett försök att spela bollen på grund av störning från motspelaren, eller

9.2.2.2. ge poäng till spelaren om det bedöms att motspelaren inte gjorde allt i sin makt för att undvika störning med vändning, eller

9.2.2.3. inte ge let om det bedöms att spelaren inte kunde ha slagit en korrekt retur oavsett störningen.

9.2.3. Domaren ska inte ge let om det bedöms att vändningen gjordes för att skapa en möjlighet att



appellera hellre än att försöka returnera bollen.

## **10. Ytterligare försök att träffa bollen**

Om spelare slår bollen och missar, får spelaren göra ytterligare försök.

10.1. Om, efter att missat, bollen vidrör motspelaren (inkl. utrustning eller kläder) ska domaren:

10.1.1. ge en let, om det bedöms att spelare annars kunde ha gjort en korrekt retur, eller

10.1.2. ge en poäng till motspelaren, om det bedöms att spelaren inte hade kunnat slå en korrekt retur.

10.2. Domaren ska ge en let om något ytterligare försök att träffa bollen är korrekt men resulterar i att denna korrekta retur hindras från att nå framväggen på grund av att den vidrör motspelaren inkl. utrustning eller kläder.

10.3. Spelare får, på grund av störning vid det ytterligare försöket, stoppa spelet och appellera. Domaren ska:

10.3.1. ge en let, om spelaren inte kan göra ett ytterligare försök att slå bollen om en korrekt retur var möjligt, eller

10.3.2. ge en poäng till spelaren, om det bedöms att motspelaren inte gjorde allt för att undvika störning vid det ytterligare försöket, eller

10.3.3. inte ge en let, om det bedöms att det ytterligare försöket inte skulle ha resulterat i en korrekt retur.

## **11. Appellering**

Förloraren av en bollduell får appellera mot vilket beslut som helst som markörens gör för den bollduellen.

En spelare bör inleda en appellering enligt Regel 11 med orden "Let tack". Spelet upphör när en spelare appellerar. Domaren, om osäker till anledningen till appelleringen, får fråga spelaren om en förklaring.

Om domaren inte godkänner appelleringen enligt Regel 11, ska markörens beslut gälla. Om osäker, ska domaren ska ge en let, förutom när villkoren för Regel 11.2.1, 11.5 eller 11.6 gäller.

Appelleringar och domaringripanden i speciella situationer behandlas enligt nedan (Se även Regel 20.4.).

11.1. Appellering vid serve:

11.1.1. Om markören gör ett utrop "fotfel", "fel", "gammal", "nere" eller "ute" på serven, får servaren appellera. Om domaren godkänner appelleringen, ska domaren ge en let.

11.1.2. Om, efter serve, markören inte gör något utrop, får servemottagaren appellera, antingen omedelbart eller i slutet av bollduellen. Om domaren är säker på att serven inte var korrekt ska spelet stoppas, utan att vänta på en appellering, och ge motspelaren poängen. Som svar på en appellering ska domaren:

11.1.2.1. om säker på att serven var korrekt ge en poäng till servaren,

11.1.2.2. om osäker, ge en let.

11.2. Appellering på annat än serven:

11.2.1. En spelare får appellera om markören utropar ”gammal”, ”nere” eller ”ute” efter den spelarens slag. Om domaren godkänner appelleringen eller är osäker på om markörens utrop var riktig ska:

11.2.1.1. ge en let, om inte Regel 11.2.1.2. eller 11.2.1.3. gäller,

11.2.1.2. ge en poäng till spelaren, om markörens utrop störde den spelarens vinnande slag,

11.2.1.3. ge en poäng till motspelaren, om markörens utrop förhindrade eller störde ett vinnande returslag.

11.2.2 Om markören missar att ropa ”gammal”, ”nere” eller ”ute” efter en spelares retur får motspelaren appellera antingen omedelbart eller direkt efter bollduellens slut. Om domaren är säker på att returen inte var korrekt ska spelet stoppas, utan att vänta på appellering, och ge motspelaren poängen. Som svar på en appellering ska domaren:

11.2.2.1. om returen var korrekt, ge en poäng till spelaren,

11.2.2.2. om osäker, ge en let.

11.3. Efter en serve har slagits får ingen spelare appellera för något som hänt före den serven, förutom om Regel 14.3 gäller.

11.4. Om förloraren gör fler än en appellering som gäller bollduellen ska domaren beakta varje enskild appellering.

11.5. Om spelare appellerar på markörens utrop av ”fotfel”, ”fel”, ”gammal”, ”nere” eller ”ute” vid serve men samma serve därefter är tydligt felaktig, i plåten, nere eller ute, ska domaren bedöma bara den efterföljande händelsen.

11.6. Om spelare appellerar markörens utrop av ”gammal”, ”nere” eller ”ute” vid ett returslag men samma retur därefter är tydligt nere eller ute, ska domaren bedöma bara den efterföljande händelsen.

## 12. Störning

12.1. Spelare, vilkens tur det är att slå bollen har rätt till störningsfrihet från sin motspelare.

12.2. För att undvika störning måste motspelaren göra allt i sin makt för att ge spelaren:

(Riktlinje 6) 12.2.1. obehindrad direkt väg till bollen efter att en skälig eftersving har avslutats,

12.2.2. oskyddat sikte av bollen efter studsens från framväggen,

(Riktlinje 7) 12.2.3. fritt utrymme att slå bollen med en skälig sving,

12.2.4. möjlighet att spela bollen direkt mot vilken del som helst av framväggen.

12.3. Störning har uppstått om motspelaren misslyckas att fullfölja något av anspråken i Regel 12.2., även om motspelaren gör allt i sin makt för att fullfölja dessa fordringar.

12.4. En spelares överdrivna sving kan bidra till störning för motspelare när det blir den senares tur att spela bollen.

12.5. En spelare som råkar ut för möjlig störning kan välja att fortsätta att spela eller att stoppa och appellera till domaren.

(Riktlinje 8) 12.5.1. En spelare som önskar let eller poäng ska appellera genom att säga "Let tack".

(Riktlinje 9+10) 12.5.2. Bara spelaren som ska till att spela bollen kan appellera. Spelaren måste appellera antingen omedelbart när störningen uppstår eller efter att tydligt visat att inte fortsätta spel efter störningstillfället, utan opassande fördröjning.

12.6. Domaren ska bedöma appelleringen och meddela sitt beslut med orden "ingen let", "poäng till (spelarens namn eller lagets namn)" eller "let". (Se flödesschema i bilaga 4.1.). Domaren tar ensam alla beslut, vilka är slutgiltiga. Domaren får, om osäker på orsaken till appelleringen, be spelaren om en förklaring.

12.7. Domaren ska inte ge en let och spelaren ska förlora bollduellen om domaren bedömer att:

(Riktlinje 6) 12.7.1. det var ingen störning eller störningen var så minimal att spelarens sikt av bollen inte var skynd och möjligheten att komma till bollen och spela den inte var inskränkt,

(Riktlinje 6) 12.7.2. störningen inträffade men spelaren hade varken kunnat slå en korrekt retur eller hade inte gjort allt i sin makt för att komma till och spela bollen,

12.7.3. spelaren tog sig förbi störningsområdet och fortsatte spelet,

(Riktlinje 11) 12.7.4. spelaren skapade störningen på väg till bollen.

12.8. Domaren ska ge poäng till spelaren om:

12.8.1. det var en störning, som motspelaren inte gjorde allt i sin makt för att undvika och spelaren skulle ha gjort en korrekt retur,

(Riktlinje 7) 12.8.2. det var en störning, som motspelaren gjorde allt i sin makt för att undvika, men motspelarens placering hindrade spelarens skäliga swing och spelaren skulle ha haft möjlighet att slå en korrekt retur,

(Riktlinje 7) 12.8.3. det var en störning, som motspelaren gjorde allt i sin makt för att undvika, och spelaren skulle ha slagit ett vinnande slag,

12.8.4. spelaren avstod från att slå bollen, vilken om den slagits, klart skulle ha träffat motspelaren i en rak färd mot framväggen, eller mot sidoväggen som i det fallet hade varit ett vinnande slag (om inte i båda fallen vändning eller ytterligare försök gäller).

12.9. Domaren ska ge en let om det var en störning, som motspelaren gjorde allt för att undvika, och spelaren skulle ha slagit en korrekt retur.

12.10. Domaren ska inte ge poäng till en spelare som orsakar störning med en för oskäligt stor swing.

12.11. Domaren får ge en let enligt Regel 12.9. eller döma en poäng enligt Regel 12.8. utan appellering, och om nödvändigt stoppa spelet för att göra detta.

12.12. Domaren får också använda Regel 17 när störning uppstår. Domaren ska, avbryta spelet om så inte redan skett, och tillämpa relevant bestraffning om:

(Riktlinje 12) 12.12.1. spelaren använder markant eller avsiktlig fysisk kontakt med motspelaren,

12.12.2. spelaren har utsatt sin motspelare för fara genom en överdriven swing.

## 13. Let

Förutom let som ges under andra regler, får eller ska domaren ge let i vissa andra tillfällen. En spelare ber om en let med orden "Let tack". Domaren får be spelaren om en förklaring till appellering om osäker på orsaken.

13.1. Domaren får ge en let om:

13.1.1. boll i spel vidrör föremål som ligger på banan (Se Regel 15.3.),

(Riktlinje 7) 13.1.2. spelaren avstår från att slå bollen mot någon av väggarna inklusive bakväggen av skäligen oro att slå motspelaren,

13.1.3. domaren avgör om en händelse på eller utanför banan störde en eller båda spelarna. En spelare som appellerar på grund av störning måste göra det i omedelbart samband med störningen. Oberoende ovanstående får domaren ge poäng till den spelare som blivit störd om denne kunde ha slagit ett vinnande returslag om det inte hade varit för störningen,

13.1.4. domaren avgör om förändringen av banans tillstånd påverkade utgången av bollduellen.

13.2. Domaren ska ge en let om:

13.2.1. servemottagaren inte var redo och inte gör något försök att returnera serven,

13.2.2. bollen går sönder under spelet,

13.2.3. domaren inte kan avgöra en appellering,

13.2.4. en spelare slår en förövrigt korrekt retur men bollen fastnar antingen på någon del av banans spelyta, vilket hindrar bollen från att studsas mer än en gång på golvet, eller bollen går ut efter den första studsens.

13.3. Om spelaren appellerar om en let enligt Regel 13.1.1. till 13.1.4. ska domaren ge en let enbart om spelaren kan slå en korrekt retur. Om en spelare som inte ska slå nästa slag appellerar enligt Regel 13.1.1., 13.1.3. och 13.1.4. är detta inte nödvändigt.

13.4. Om en spelare försöker att slå bollen får domaren fortfarande ge let enligt Regel 13.1.1., 13.1.3., 13.1.4. och 13.2.2.

13.5. Villkoren för appellering enligt Regel 13 är:

13.5.1. en spelares appellering är nödvändig för att domaren ge let enligt Regel 13.1.2. (enbart spelaren som ska slå), 13.1.3., 13.2.1. (enbart mottagaren) och 13.2.3.,

13.5.2. en spelares appellering eller domarens ingripande utan appellering kan tillämpas enligt Regel 13.1.1., 13.1.4., 13.2.2. och 13.2.4.

## 14. Bollen

14.1. När som helst när bollen inte är i spel, får någon av spelarna eller domaren undersöka bollen. Domaren får ersätta boll med en annan om båda spelarna godkänner eller efter appellering från någon av spelarna.

14.2. Om bollen går sönder under spel ska domaren, efter att ha bekräftat att bollen är sönder, genast ersättas den med en annan boll.

14.3. Om bollen går sönder under spel utan att detta uppmärksammas under bollduellen, ska domaren

ge en let för bollduellen då bollen gick sönder, om servaren appellerar före nästa serve eller om mottagaren appellerar före försöket att returnera denna serve.

(Riktlinje 13) 14.3.1. Om mottagaren appellerar innan försök att returnera serven och domaren anser att bollen gått sönder just under denna serve, ska domaren ge en let endast på denna bollduell, men om osäker ska även ge en let för den föregående bollduellen.

14.4. Förutsättningarna för Regel 14.3. gäller inte den sista bollduellen i ett game. I det fallet måste en spelare appellera omedelbart efter bollduellen.

14.5. Om en spelare under en bollduell avbryter spelet för att appellera att bollen är sönder, för att sedan upptäcka att bollen inte är sönder, då ska den spelaren förlora den bollduellen.

14.6. Bollen ska stanna kvar inom banan hela tiden, om inte domaren tillåter att den förflyttas.

14.7. När domaren har ersatt en boll eller när spelarna återupptar en match efter någon fördröjning ska domaren ge spelarna tillåtelse att värma upp bollen till spelbarhet. Spelet ska sedan återupptas vid domarens tillsägelse eller när båda spelarna godkänner det, vilket som nu kommer först.

## **15. Spelarnas skyldigheter**

15.1. Spelarna måste iaktta alla regler och spelets karaktär. Om inte detta görs kan spelarna ge spelet vanrykte och Regel 17 får användas.

15.2. Spelarna måste vara redo att börja spela på utsatt tid för matchstart.

15.3. Spelarna har inte rätt att placera något objekt, utrustning eller kläder på banan.

15.4. Spelarna har inte rätt att lämna banan under ett game utan domarens tillstånd. Om så sker får domaren tillämpa Regel 17.

15.5. Spelarna har inte rätt att begära byte av domare eller markör.

15.6. En spelare kan inte avsiktligt störa motspelaren. Om så sker ska domaren tillämpa Regel 17.

15.7. Spelare inleder varje appellering med "Let tack". Att peka med finger eller racket, andra gester, höjda ögonbryn eller annan ögonaktivitet är inte allmänt erkända metoder för appellering.

15.8. Spelare måste rätta sig efter eventuella övriga tävlingsbestämmelser (t ex tävlingens klädselkod) likväl de som innefattas av detta Regelverk.

## (Riktlinje 14) **16. Blödning, illamående, speloduglig eller skada**

(Se flödesschema i bilaga 4.2.)

16.1. Blödning: Domaren ska omedelbart stoppa spelet när någon av spelarna synligt blöder, har ett öppet sår eller blodfläckade kläder. Innan fortsatt spel ska domaren kräva att blödningen stoppas, såren plåstras om och blodfläckade kläder bytes, ge en tidsrymd som är rimlig och nödvändig och som tävlingsschemat kan medge.

Om blödningen var orsakad uteslutande av motspelaren, ska domaren omedelbart döma matchen till spelaren.

16.1.1. Återkommande blödning: Om blödningen återkommer, för vilken återhämtningstid redan har givits, ska domaren inte ge mer återhämtningstid om inte spelare ger upp gamet som spelas och då får använda 90-sekunders pausen mellan gamen för återhämtning. Om det synliga blödandet fortsätter efter denna 90-sekunders paus ska spelaren ge upp matchen. En spelare får endast ge upp ett game för en 90-sekunders paus.

Om omplåstringen av blödningen ramlar av eller tas bort under spelets gång, och blottlägger såret, ska domaren bedöma detta som återkommande blödning, om inte blödningen upphört.

16.2. Illamående eller speloduglig: En spelare som är illamående eller speloduglig på annat sätt än blödning, har följande möjligheter:

16.2.1. genast återuppta spel,

16.2.2. ge upp pågående game, acceptera en 90-sekunders paus eller,

16.2.3. ge upp matchen.

Symtomen av trötthet, påstådd illamående eller speloduglighet som inte är uppenbara för domaren, eller tidigare skadors återkomst, inkluderat skador gjorda tidigare i matchen, ska dömas enligt Regel 16.2. Detta inkluderar all sorts kramp, verkliga eller annalkande kväljningar eller andfåddhet, inkluderat astma. Domaren ska tala om för spelarna sitt beslut och reglernas fordran.

16.3. Skada:

16.3.1. Om en spelare påstår att skada har uppstått, måste domaren vara övertygad om att skadan är verklig och om så är fallet besluta om vilken skadekategori som gäller, tala om för spelarna sitt beslut och reglernas fordran. Spelaren har endast rätt till återhämtningstid omedelbart efter att skadan uppstått. Skadekategorierna är:

16.3.1.1. självförvållad skada, där motspelaren inte var delaktig i skadan,

16.3.1.2. delaktighet, där motspelaren av misstag var delaktig i eller av misstag orsak till skadan. Domaren ska inte förstå orden ”av misstag var delaktig i eller av misstag orsak” att inkludera en situation där spelaren tränger motspelaren.

16.3.1.3. orsakad av motspelare, där motspelaren uteslutande orsakade skadan,

16.3.2. Om skadan blöder, gäller Regel 16.1. tills blödandet slutat. Därefter gäller Regel 16.3.3.

16.3.3. Om det inte blöder ska följande regler gälla:

16.3.3.1. för en självförvållad skada (Regel 16.3.1.1) ska domaren tillåta en 3-minuters period för den skadade spelaren att återhämta sig. Domaren ska ropa ”time” vid slutet av 3-minuters perioden efter att ha gett en 15-sekunders varning. Om spelaren ber om ytterligare återhämtningstid utöver de 3-minuterna, ska domaren fordra att den skadade spelaren ger upp ett game, acceptera en 90-sekunders gamepaus och därefter återuppta spelet eller ge upp matchen. Om den skadade spelaren inte har återvänt till banan när ”time” utropas, ska domaren ge motspelaren matchen,

16.3.3.2. för en delaktig skada (Regel 16.3.1.2.) ska domaren tillåta en timmes återhämtning för den skadade spelaren och sådan tilläggstid som tävlingens spelschema tillåter. Domaren ska utropa ”time” vid slutet av den givna återhämtningstiden. Den skadade spelaren måste vid det tillfället återuppta spelet eller ge upp matchen. Om den skadade spelaren återupptar spelet ska poängställningen vid den avslutade bollduellen när skadan uppstod gälla,

16.3.3.3. för en skada orsakad av motspelaren (Regel 16.3.1.3.) ska domaren använda Regel 17 och om den skadade spelaren kräver återhämtningstid, ska domaren ge matchen till den skadade spelaren.

16.4. Om en skadad spelare, som fått sig tilldelad en återhämtningsperiod, vill återuppta spelet före periodens slut, ska domaren ge motspelaren tillräcklig tid att förbereda återupptaget spel.

16.5. Om en spelare åberopar skada och domaren inte är övertygad att en skada har uppstått ska domaren begära att spelaren återupptar spelet, eller ge upp ett game, acceptera tillgänglig gamepaus och då antingen återuppta spel eller ge upp matchen.

16.6. Om game ges upp, ska spelaren behålla poäng redan vunna och vid slutet av 90-sekunders paus mellan gamen ska antingen återuppta spelet eller ge upp matchen.

## 17. Uppförande på banan

17.1. Om domaren anser att en spelares uppförande är störande, hotfullt eller aggressivt gentemot motspelaren, en funktionär eller en åskådare, eller på något annat vis kan skada sportens anseende, ska domaren bestraffa spelaren.

(Riktlinje 15) 17.2. Förseelser för vilka domaren ska agera enligt denna Regel inkluderar hörbara och synliga oanständigheter, muntliga och fysiska smädelser, meningsskiljaktighet med markör eller domare, missbruk av racket, boll eller bana samt coachning på annan tid än under pausarna mellan gamen. Andra förseelser inkluderar betydande eller avsiktlig fysisk kontakt (Regel 12.12.1.), överdriven racketsving (Regel 12.4.), orättvis uppvärmning (Regel 3.2.), för sen återkomst till banan (Regel 7.4.), farligt spel eller handling (Regel 16.3.1.3.) eller slöseri med tid (Regel 7.6.).

(Riktlinje 16) 17.3. Domaren ska använda en av följande bestraffningar för ovanstående och andra förseelser.

- |                               |                               |
|-------------------------------|-------------------------------|
| - varning                     | (kallas ”uppförande varning”) |
| - poäng dömd till motspelaren | (kallas ”uppförande poäng”)   |
| - game dömd till motspelaren  | (kallas ”uppförande game”)    |
| - match dömd till motspelaren | (kallas ”uppförande match”)   |

17.3.1. Om domaren stoppar spelet för att ge en uppförande varning ska domaren döma let.

17.3.2. Under en bollduell, om händelse uppstår som ska resultera i uppförande poäng, ska domaren stoppa spelet, om det inte redan upphört, och ge en poäng. Användandet av uppförande poäng blir resultatet av bollduellen.

17.3.3. Om domaren ger en uppförande poäng på grund av något som hände mellan bollduellerna, resultatet av den avslutade bollduellen kvarstår och uppförande poängen läggs till poängställningen men utan att ytterligare byte av serveruta.

17.3.4. Om domaren ger ett uppförande game, ska detta gälla det game som pågår eller det nästa om inget game pågår. I det senaste fallet ska ingen ytterligare paus mellan game ges. Den felande spelaren ska behålla poängen redan erhållna i uppförande gamet.

## 18. Matchledning

(Riktlinje 17) 18.1. En domare, assisterad av en markör, kontrollerar vanligtvis matchen. Domaren får dock åta sig markörens arbetsuppgifter också, fastän WSF rekommenderar separata personer för domar- och markörrollerna.

18.2. Korrekt position för domare och markör är i mitten av bakväggen, så nära väggen som det är möjligt, och ovanför ytterlinjen på bakväggen samt helst med säten.

## 19. Markörens arbetsuppgifter

(Riktlinje 18) 19.1. Markören ska utropa spelet, följt med poängställningen, med servarens poäng först. Markören ska utropa servar och returer som inte är korrekta och använda de godkända uttrycken som ”fel”, ”fotfel”, ”gammal”, ”nere”, ”ute”, ”serve över” eller ”stopp” (se bilaga 3.1.) där så är påkallat samt ska upprepa domarens beslut.

19.2. Efter en bollduell ska markören utan fördröjning utropa poängställningen och efter domaren har tagit beslut vid appellering.

19.3. Om markören gör ett utrop ska bollduellen sluta.

19.4. Markören ska, om skymd eller osäker, inte göra något utrop.

19.5. Om spelet slutar utan att markören har gjort ett utrop, ska markören, om skymd eller osäker, meddela spelarna, och domaren ska göra ett relevant beslut. Om också osäker, ska domaren ge en let.

19.6. Markören ska föra ett skriftligt poängprotokoll som också visar korrekt sida för serve.

## (Riktlinje 19) **20. Domarens arbetsuppgifter**

20.1. Domaren ska ta beslut på alla appelleringar, ska ta beslut där reglerna så kräver och ta beslut på appelleringar gentemot markörens utrop eller brist på utrop. Domarens beslut är slutgiltigt.

Domaren måste meddela alla beslut till spelarna på banan och måste göra alla utrop med en så pass hög röst så att den kan höras från både bana och åskådarläktare.

20.2. Domaren ska ingripa:

20.2.1. när en av spelarna appellerar, även vid en specificerad appellering,

20.2.2. försäkra sig om att tillämpningen av reglerna åtföljs korrekt,

20.2.3. när uppträdandet av någon åskådare, funktionär, lagledare eller tränare är störande för spelet, eller aggressivt mot spelarna, funktionärerna eller åskådarna. Domaren ska avbryta spelet tills dess att störningen upphört och, om nödvändigt, kräva att den störande personen/erna ska lämna banområdet.

20.3. Domaren ska inte blanda sig i markörens utrop av poängställning, såvida inte domaren anser att poängställningen har utropats felaktigt. I så fall ska domaren korrigera poängställningen och markören ska utropa den korrekta poängställningen.

20.4. Domaren ska inte blanda sig i markörens utrop av spelet, såvida inte domaren anser att markören begått ett fel genom att avbryta spelet eller genom att låta det fortsätta, i så fall ska domaren genast döma i enlighet därmed.

20.5. Domaren ansvarar för att alla regler gällande tider ska efterföljas.

20.6. Domaren ska föra ett skriftligt poängprotokoll med korrekt sida för serve.

20.7. Domaren ansvarar för att förhållandena av banan lämpar sig för spel.

20.8. Domaren får tilldöma en spelare matchen om motspelaren inte infinner sig på banan, beredd att börja spela inom 10 minuter efter utsatt matchstart.

## **Bilaga 1**



## **Officiella riktlinjer vid Regeltolkning**

Referenser till riktlinjerna återfinns i reglerna.

### **Introduktion**

Principen som styr alla squashregler och deras tolkning är att prestera ett rättvist resultat i varje match. Detta förutsätter att domaren tillämpar reglerna rättvist för båda spelarna genom hela matchen.

Riktlinjerna ska läsas tillsammans med reglerna.

### **Riktlinje 1. Byte av utrustning**

För att undvika att en spelare drar fördel av en otillåten paus för byte av utrustning, ska domaren, innan man tillåter en spelare att lämna banan för bytet, vara tillfreds att det verkligen har varit en materiell försämring av utrustningen.

Önskan att byta till en annan racket eller andra skor utan att synlig materiell försämring föreligger är inte tillräckligt skäl för att en spelare ska få byta den utrustningen. Spelaren kan få lämna banan för att genomföra bytet så snabbt som möjligt men måste vara tillbaka inom 90-sekunder.

Om en spelares glasögon går sönder eller om en spelare tappar en kontaktlinn, får den spelaren 90-sekunder, varefter spelaren måste återuppta spelet.

Om en spelare inte kan återuppta spelet på grund av avsaknad av ersättningsutrustning ska domaren tilldöma motspelaren matchen.

### **Riktlinje 2. Slösa tid**

Slöseri med tid är ett försök av en spelare att få orättvis fördel före sin motspelare. Utdragna diskussioner med domaren och långsamma förberedelser vid serve eller servemottagning är exempel på detta. Domaren ska använda sig av Regel 17 när detta händer.

Trots överdrivet studsande av bollen inför serve ses som slöseri med tid, så utgör det inte att servern går över.

Spelarna måste vara medvetna om att under en 90-sekunders gamepaus, är domarens utrop "15 sekunder" deras uppmaning att återvända till banan. Spelare som inte är redo att återuppta spelet vid utropet "time" får en orättvis fördel och domaren ska använda sig av Regel 17.

### **Riktlinje 3. Fallande föremål**

Regel 7.7. klargör att om något föremål faller (eller kastas) på bangolvet, måste spelet stannas. Eftersom skada kan uppstå om en spelare kliver på något föremål av avsevärd storlek eller material, ska domare eller markör stanna spelet med ordet "Stopp", eller spelare får stanna och appellera. Om det nedfallna föremålet inte upptäckts av spelare eller funktionärer tills bollduellen är över och domaren bedömer att det inte påverkade resultatet av bollduellen ska resultatet av bollduellen kvarstå (Regel 7.7.6.).

Spelare är ansvariga för att behålla sin utrustning. Som generell Regel, en spelare som tappar eller kastar någon utrustning förlorar en poäng. Undantag är utrustning som tappas på grund av kollision när domaren får döma let eller poäng beroende om spelaren skulle ha slagit ett vinnande slag. Om kollisionen resulterar i en appellering för störning har Regel 12 företräde.

Om spelare tappar sin racket utan att en kollision med motspelare ägt rum, ska domaren låta bollduellen fortsätta under de flesta förhållanden. Det anses att spelaren redan är i betydande underläge eftersom spelaren måste plocka upp sin racket för att kunna fortsätta var med i bollduellen.

Domaren ska ta hand om spelares avsiktliga tappande eller slängande av föremål till banans golv enligt Regel 17.

### **Riktlinje 4. Spelare träffad med boll, inkl. vändande spelare eller ytterligare försök**

Om bollen träffar den inte spelande spelaren ska domaren alltid ta beslut och markörens utrop är inte nödvändig förrän efter domaren tagit sitt beslut.

Om bollen som kommer från framväggen träffar den inte spelande spelaren utan att störning uppstår, ska den inte spelande spelaren förlora en poäng om inte ytterligare försök tillämpas (Regel 10). Definitionen av "försök" klargör att även en fejkad swing av racketen eller fintning mot bollen är ett försök, men racketetförberedelse som bara består av försving utan rörelse med racketen mot bollen räknas inte som ett försök.

Regel 9 och 10 omfattar olika situationerna i vilken bollen på väg till framväggen träffar den inte spelande spelaren.

Om bollen träffar spelare (utan störning) förlorar spelaren bollduellen och markören ska utropa "Inte uppe", därför spelaren inte har slagit bollen korrekt. Domaren behöver inte ta ett beslut om inte markören missar utropet.

När bollen träffar någon av spelarna och störning uppstår ska domaren använda Regel 12.

När bollen spelas efter vändning, måste spelaren vara säker på att bollen inte kommer att träffa motspelaren. Om spelaren träffar motspelaren med bollen efter att ha vänt, ska domaren döma poäng till motspelaren, om inte motspelaren gjorde en medveten förflyttning för att förhindra att ett riktigt slag når framväggen, då ska domaren ge en poäng till spelaren.

### **Riktlinje 5. Störning vid vändande spelare eller gör ytterligare försök**

När en spelare vänder eller gör ytterligare försök att spela bollen har motspelaren fortfarande skyldighet att göra allt i sin makt för att ge spelaren fri sikt av bollen, möjlighet att ta sig till den och spela bollen som omnämns i Regel 12. Dock, vändningshandlingen eller återhämtningen för ett ytterligare försök är oftast så snabbt att motspelaren inte har rimligt tillfälle att ta sig ur vägen före störning uppstår. I sådant fall ska domaren ge en let. Omvänt, om motspelaren hade tillräckligt med tid att ta sig ur vägen men inte gjorde någon ansträngning, eller avsiktligt flyttade sig så störning uppstod, ska domaren tilldöma en poäng till spelaren.

När en spelare ska till att slå till bollen på en sida och då för racketen förbi kroppen för att ta bollen på den andra sidan, är det varken vändning eller ytterligare försök och om störning uppstår gäller Regel 12. Den här positionen används ofta efter att en boll har studsat i sidoväggen och framväggen samtidigt och sedan studsar ut in i mitten av banan.

### **Riktlinje 6. Göra allt i sin makt och minimera störning**

Motspelaren måste göra allt i sin makt för att frigöra bollen efter att ha spelat returen. Motspelarens väg bör tillåta spelaren obehindrad direkt tillgång till bollen, förutsatt att spelaren inte har förflyttat sig för att spela bollen så snabbt så motspelarens utväg är blockerad. I det senare fallet ska domaren ge en let, om inte spelaren hade kunnat göra en korrekt retur, i vilket fall domaren inte ska ge en let.

Dock är det lika viktigt för spelaren att göra allt i sin makt för att ta sig till bollen och spela den. Om spelaren inte gör allt i sin makt att ta sig till bollen och spela den, är det en betydelsefull faktor i domarens bedömning om eller om inte spelaren kunde ha nått bollen och gjort ett korrekt slag.

Domaren ska bedöma graden av ansträngning som spelaren ska göra för att demonstrera "göra allt i sin makt". Detta ger inte spelaren rätten att missbruka motspelaren fysiskt och domaren ska straffa betydelsefulla eller medvetna fysiska kontakter under Regel 12 eller Regel 17.

När en spelare appellerar för en let, efter att ha blivit störd, ska domaren besluta om störningen inte drabbade spelarens sikt av bollen och friheten att ta sig till den och spela, inte döma let. Det här är minimal störning och inkluderar situationer i vilka: motspelaren förflyttade sig genom bollbanan väldigt tidigt i dens väg från framväggen men fortfarande gav spelaren tid att se bollen; spelaren stryker förbi motspelaren på väg till bollen utan att påverka spelarens direkta väg; och racketsvingen stryker motspelaren, hans/hennes kläder eller racket utan att påverka racketsvingen.

Dock, när störning har inträffat, ska domaren inte avslå en let i situationer vilka spelaren klart gjorde allt i sin makt (låt vara kort fysiskt kontakt med motspelaren) för att komma till och spela bollen och hade visat domaren möjligheten att nå bollen.

### **Riktlinje 7. Störning med spelarens sving och rimlig oro för att träffa motspelaren**

Regel 12.2.3. ger spelare "frihet att slå bollen med en skälig sving". Om spelare stoppar spelet därför motspelaren inte ger denna frihet och appellerar, ska domaren betänka följande val:

1. Om motspelaren är alltför nära och har förhindrat spelaren skälig sving och blir träffad eller skulle ha blivit träffad av racketen, ska domaren döma en poäng till spelaren.
2. Om spelaren stoppar spelet efter lätt racketkontakt med motspelaren, som gör allt i sin makt att ta sig ur vägen, ska domaren ge en let. Detta är annorlunda från den minimala störningen beskrivet i Riktlinje 6. Mängden kontakt måste vara tillräcklig att påverka spelarens sving, men otillräcklig för att hindra den.
3. Om spelaren stoppar spelet av oro att träffa motspelaren och motspelaren, fastän nära till, inte hindrar spelarens skäliga sving, ska domaren ge en let enligt Regel 13.1.2. "rimlig oro för skada." Så länge motspelaren inte hindrar en skälig sving, är en let det korrekta beslutet.
4. Om spelare stoppar spelet av oro för träffa motspelaren och motspelaren är klart ur vägen för en rimlig sving, ska domaren inte ge en let, eftersom spelaren hade bedömt motspelarens position felaktigt.

### **Riktlinje 8. Sättet att appellera**

Korrekt sätt att appellera när störning eller Regel 13-händelser uppstår är att säga "Let tack" samt även för övriga händelser under Regel 11 är att säga "Let tack".

Spelare använder ibland andra sätt att appellera som höjd hand eller racket, speciellt när kommunikationen mellan spelare och domare är svårt. En domare som accepterar andra former av appellering än det vanliga "Let tack" måste vara övertygad om att spelaren faktiskt gör en appellering.

### **Riktlinje 9. Tid för appellering**

Tidpunkten för en appellering vid störning är viktigt.

Vid tillfällen då appelleringen gäller fri sikt och frihet att slå bollen direkt till framväggen (vanligtvis nämnd som "korsa bollbanan") ska domaren bedöma situationen vid den tidpunkt då spelaren kunde ha slagit bollen.

Vid tillfällen då störning vid försving, måste appelleringen vara omedelbar och före spelaren gör något försök att spela bollen. Försök att slå bollen efter störningen av försvingen har uppstått indikerar att spelaren har accepterat störningen och således förverkat rätten att appellera.

Om det är en störning när bollen spelas, vilket inkluderar en rimlig försving, slag och rimlig eftersving, är en appellering berättigad. Domaren ska bedöma om motspelaren trängde och inte gav frihet att spela bollen när beslut ska tas om en let eller en poäng ska ges.

Om en spelare appellerar för att inte var redo att ta emot serven, ska domaren ge en let, om inte besluta att spelaren onödigt fördröjer spelet. I det senare fallet kan domaren använda Regel 17.

### **Riktlinje 10. Tidig appellering**

Om en spelare appellerar för störning före resultatet av motspelarens retur är känd, är det att betrakta som en tidig appellering. Om en spelare gör en tidig appellering och motspelarens retur därefter är nere eller slås ut ska domaren låta resultatet av bollduellen gälla, spelaren vinner bollduellen.

När motspelaren appellerar för en let för störning före spelaren har fullföljt en rimlig eftersving, det anses också som en tidig appellering. I det fallet har motspelaren ingen rätt att appellera och domaren ska inte

döma någon let.

### **Riktlinje 11. Skapad störning**

Motspelaren måste alltid ge spelaren obehindrad direkt tillgång att spela bollen.

Emellertid, ibland uppstår situation i vilken motspelaren inte har orsakat någon störning (dvs. motspelaren har klart givit behövd direkt tillgång) men spelaren tar en omväg till bollen vilket tar spelaren i riktning mot, eller väldigt nära motspelarens position. Därefter appellerar spelaren för en let för att vara "blockerad" till direkt tillgång till bollen.

Om det inte finns någon verklig anledning för omvägen, har spelaren orsakat en störning där ingen sådan fanns och om spelaren appellerar ska domaren inte ge en let. Oberoende om spelaren kunde ha gjort en bra retur är inte ett hänsynstagande – för att vara kvar i bollduellen måste spelaren komma till och spela bollen.

Detta är annorlunda från två situationer i vilka en spelare, i försök att återhämta sig från en ofördelaktig position, inte har direkt väg till bollen. I första situationen är spelaren "felfotad" och förmodar att motspelaren slår bollen på ett vis, börjar röra sig ditåt, men har gissat fel, ändrar direktin och finner motspelaren i vägen. I denna situation ska domaren ge spelaren en let efter appellering om återhämtningen visar sig tillräckligt bra så att spelaren skulle ha gjort en korrekt retur. Faktiskt, om motspelaren hindrar inkommande spelare från att spela en vinnande retur, ska domaren döma poäng till den spelaren.

I den andra, om en spelare spelar en dålig retur som ger motspelaren en position av fördel, ska domaren ge spelaren en let bara om, när han/hon tagit den direkta vägen till bollen inför nästa retur, domaren bedömer att, förutom för störningen, den spelaren skulle ha kunnat ta sig dit och spelat bollen.

### **Riktlinje 12. Avsevärd eller avsiktlig fysisk kontakt**

Avsevärd eller avsiktlig fysisk kontakt är både negativt för spelet och potentiellt farligt. I uppenbara fall ska domaren stoppa bollduellen och ge det rätta straffet. Där spelare "knuffar sig iväg" från motspelaren och detta inte har någon avsevärd effekt på motspelaren, ska domaren tillåta den bollduellen att spelas färdigt och därefter ge spelaren en varning. Där det har en avsevärd effekt, ska domaren stoppa spelet och använda Regel 17.

### **Riktlinje 13. Trasig boll**

När mottagaren, utan att ens göra något försök att returnera serven, appellerar att bollen är trasig, ger domaren vanligtvis en let för den bollduellen. Dock om domaren tar hänsyn till att bollen gick sönder i den föregående bollduellen ska domaren ge en let för den föregående bollduellen. Detta gäller även om serven inte är bra.

### **Riktlinje 14. Blödande, illamående, speloduglig eller skada**

Om en spelare blöder synbart, ska domaren begära att spelaren lämnar banan omedelbart. Domaren ska inte tillåta att spelet återupptas så länge blödningen är synbar. Domaren ska tillåta återhämtningstid för blödning enligt Regel 16.1. En spelare oförmögen att stoppa blödningen inom den totala tid domaren tillåter ska antingen ge ett game för att få ännu en 90-sekunders gamepaus och därefter fortsätta spela utan blödning eller ge hela matchen. Om en spelares kläder har blivit fläckiga av blod som ett resultat av skadan, ska spelaren byta det klädesplaget före spelet återupptas.

Om blödningen återuppstår efter återhämtningstid har givits ska domaren inte ge mer återhämtningstid, förutom om spelaren ger pågående game och använder pausen mellan game att återhämta sig.

2. En spelare som mår illa eller blir speloduglig på banan har valmöjligheter, förutom när blod är synligt, att spela färdigt pågående game eller ge det gamet eller matchen.

Spelare som inte vill ge matchen men som behöver återhämtningstid eller som behöver lämna banan ska ge gamet. Efter att ha meddelat domaren ska spelaren använda 90-sekunders gamepaus för återhämtning, därefter vara redo att spela, eller ge matchen. Spelaren får ge bara ett game.

Om en spelare kräks eller på annat sätt gör banan ospelbar, ska domaren döma matchen till motspelaren, oberoende om den sjuke spelaren kan återuppta spelet (Regel 17). Domarens omdöme om banans tillstånd är slutgiltigt.

Vid fall av symtom av trötthet, påstådd skada inte direkt uppenbar för domaren eller tidigare skador ska domaren inte tillåta återhämtningstid (dock ska domaren tillåta berörd spelare valet att ge ett game för att få 90-sekunders gamepaus för att därefter återuppta spelet). Inkluderat i denna kategori räknas kramp, antingen magsmärtor eller muskelkramp, faktisk eller annalkande illamående och andnöd inkluderat tillstånd av astma.

3. Om en spelare är skadad ska domaren, efter att ha bekräftat att skadan är verklig, råda spelaren om reglernas krav, meddela spelarna om kategorierna av skador och förvissa sig om spelarens intentioner vad gäller fortsättningen av spelet.

När en spelare lider av en skada orsakad av sig själv, dvs. en skada som klart inte involverade motspelaren som beskrivits i Regel 16.3.1.1. ska domaren tillåta återhämtningstid enligt Regel 16.3.3.1.. En sådan skada kan vara resultatet av en stöt, speciellt i ansiktet eller huvudet, som ett resultat av att spelaren kollidera med vägg eller golv, eller en möjlig muskelskada eller vrickad led pga. spelaren stannade snabbt.

Det är den skadade spelarens ansvar att vara tillbaka på banan när domaren utropar "time" antingen för att återuppta spelet, eller för att be om förlängd återhämtningstid, om det behövs, om skada fortfarande blöder. Om spelaren inte infinner sig när "time" utropas ska domaren döma matchen till motspelaren.

Spelaren ska ta beslutet att återuppta spelet. Domarens roll är att bedöma om skadan är verklig, att tillämpa och hålla efter tider för återhämtning och att tillämpa reglerna när hela återhämtningstiden som givits tagit slut.

### **Riktlinje 15. Coaching**

Coaching av spelare är tillåtet bara under pausarna mellan gamen. Som coaching räknas inte korta kommentarer av uppmuntran mellan bollduellerna som uppenbart inte har någon effekt på det fortsatta spelet. Domaren ska besluta om kommentarer är godkänd uppmuntran eller oriktig coaching.

Användande av yttre kommunikationshjälpmedel är förbjudna.

Domaren kan bestraffa vilken sorts coaching som helst under spel genom att tillämpa Regel 17 på spelare som blir coachad.

### **Riktlinje 16. Ordning av straff**

Straffen som finns att använda för domare under Regel 17 är:

- Varning (utrop "Uppförande varning")
- Poäng till motspelare (utrop "Uppförande poäng")
- Game till motspelare (utrop "Uppförande game")
- Match till motspelare (utrop "Uppförande match")

Riktlinjerna för användning av straffen är:

När domaren tillämpar det första straffet för en speciell handling, borde det vara varning, poäng, game eller match beroende på handlingens allvar. Dock, de därpå följande straffen för samma typ av handling för samme spelare ska inte vara mindre allvarlig än det föregående straffet. Sålunda kan domaren ge fler än en varning eller poäng för samma typ av handling om domaren beslutar sig för att handlingen inte är värt något högre straff.

När straffen ges ska domaren använda följande terminologi:

- Uppförande varning (spelare eller lags namn) för (handling).
- Uppförande poäng (spelare eller lags namn) för (handling), poäng till (motspelarens eller motståndarlagets namn).

- Uppförande game (spelare eller lags namn) för (handling), game till (motspelarens eller motståndarlagets namn).
- Uppförande match (spelare eller lags namn) för (handling), match till (motspelarens eller motståndarlagets namn).

Markören ska upprepa bara den del av domarens beslut som påverkar poängen.

### **Riktlinje 17. Ensam funktionär**

Om det inte är möjligt att ha två funktionärer till en match, så agerar en ensam funktionär som markör och domare. Funktionären utropar spelet och poängställning såsom markör och svarar på appelleringar såsom domare.

Vid ensam funktionär, besluten som domaren normalt gör omedelbart – som när bollen slår spelare eller svarar på appellering under Regel 12 – är inga problem. Dock finns det begränsningar i appelleringsprocessen vad gäller markörens beslut. Speciellt en markör som gör ett bestämt utrop (t ex "ute") är osannolik, som domare, att återta beslutet efter appellering. Å andra sidan, vid tillfälle markör missar utrop (t ex en misstänkt felserve) kan en appellering vara värd att göra för att domarens ansvar ska vara antingen "Bra" eller "Osäker". I det senare fallet ska domaren ge en let.

### **Riktlinje 18. Markörens riktlinjer**

Markör ska utropa servar och returser som inte är bra så snart som de uppstår, genom att använda det rätta utropet, därigenom stoppa bollduellen.

Den rätta ordningen för utrop är:

1. Vad som helst som påverkar poängresultatet.
2. Poängställningen alltid med servarens poäng först.
3. Kommentarer till poängställningen.

Exempel är:

"Gammal, serve över, 4-3."

"Nere, 8 lika, game till 9, game-boll."

"Ute, 8 lika, game till 10."

"Ja let, 3-4."

"Ingen let, serve över, 5-7."

"Poäng till Svensson, 8-2, match-boll."

"Fotfel, serve över, 0-0."

"Fel (appellering av servaren, domaren osäker). Ja let, 8-3, game-boll."

Match-start:

"Andersson servar. Svensson mottagare, bäst av 5 game, 0-0."

Game-slut:

"9-7, game till Andersson. Andersson leder med 1-0 i game."

"10-9, game till Andersson. Andersson leder med 2-0 i game."

"9-3, game till Svensson. Andersson leder med 2-1 i game."

"9-4, game till Svensson. 2-2 i game."

"10-8, match till Andersson, 9-7, 10-9, 3-9, 4-9, 10-8."

Start av påföljande game:

"Andersson leder, 1-0 i game, 0-0."

"Andersson leder 2-1 i game, Svensson servar, 0-0."

"2-2 i game, Andersson servar, 0-0."

Efter uppförandestStraff:

"Poäng till Andersson, 7-2."

"9-7, game till Svensson, 2-2 i game."

## **Riktlinje 19. Domarens riktlinjer**

När adressera spelarna:

Funktionärer ska använda spelares efternamn, hellre än förnamnet, när de riktar sig till spelarna. Detta minimerar risken att tolkas som familjär, som spelare eller åskådare kunde tolka som en favorisering.

### **Bilaga 2**

#### **Definitioner**

<b>Appellering</b>	En spelare ber domaren att ta beslut. Appellering används på två olika sätt: 1) för att be domaren att ge let, eller döma poäng, 2) för att be domaren ompröva markörens beslut. Det korrekta sättet att appellera är att säga "Jag appellerar" eller "Let, tack".
<b>Försök</b>	Försök att slå bollen. Racketens rörelse från försvingens position till bollens.
<b>Rör/list</b>	Den lägsta markeringen på framväggen
<b>Servruta</b>	En fyrkantig ruta i båda servemottagarrutorna, gränsar till delar av kortlinjen, sidovägg och två andra linjer. Rutan är den från vilken servaren servar.
<b>Tävling</b>	Ett mästerskap, en turnering, seriespel eller annan tävlingsmatch.
<b>Korrekt</b>	Bollen slås med en racket, som hålls i handen, inte mer än en gång och utan förlängd kontakt med racketen.
<b>För nära</b>	Då motspelaren står för nära spelaren och ger inte spelaren frihet att spela bollen.
<b>Nere</b>	Denna term används vid en i övrigt korrekt serve eller retur som slog i golvet innan den nådde framväggen, eller tog i röret/listen eller plåten innan den studsade i golvet. (Termen används också av Markören.)
<b>Game</b>	Är en del av en match. Den börjar med serve och avslutas med att en av spelarnas poäng är 9 eller 10 poäng i enlighet med reglerna.
<b>Gameboll</b>	Poängställningen när servaren behöver bara en poäng för att vinna det pågående gamet. (Termen används också av Markören.)
<b>Mittlinje</b>	Är en linje på golvet som löper parallellt med sidoväggarna, och delar den bakre delen av banan i två lika stora delar och möter kortlinjen mitt på och därmed bildar mittpunkten "T".
<b>Halvtid</b>	Halva uppvärmningstiden. (Termen används också av Domaren.)
<b>Servare</b>	Från då en spelare är servare till det att han/hon blir servemottagare.
<b>Serve över</b>	Då byte av servare sker. (Termen används också av Markören.)
<b>Uppehåll</b>	En tidsperiod beskriven i reglerna för en försening i spelet.
<b>Let</b>	Det är en oavgjord bollduell. Om domaren ger en let, får ingen av spelarna någon poäng för den bollduellen och servaren ska serva igen från samma serveruta.
<b>Match</b>	Det är ett fullvärdigt test mellan två spelare, med början i uppvärmning och med avslut i den sista bollduellen.
<b>Matchboll</b>	Poängställningen när servaren behöver bara en poäng för att vinna matchen. (Termen används också av Markören.)

<b>Gammal</b>	Denna term används när spelare inte slog bollen enligt reglerna. "Gammal" används då någon av spelarna inte slog bollen korrekt, eller när bollen studsade fler än en gång på golvet innan spelaren slog den eller när bollen nuddade spelaren eller något han/hon har på sig, förutom racketen, eller när servaren gjorde en eller flera försök att slå bollen men misslyckas. (Termen används också av Markören.)
<b>Funktionär</b>	Markören och domaren är matchens funktionärer.
<b>Ute</b>	Denna term används när antingen bollen nuddat den yttre linjen eller väggen ovanför den yttre linjen, eller taket, eller någon tak- eller vägginredning ovanför den yttre linjen, eller om bollen har passerat igenom någon tak- eller vägginredning ovanför den yttre linjen. Dessutom på banor inte helt inhägnade, bollen har passerat över den yttre linjen och ut ur banan utan att nudda någon vägg eller om inga yttre linjer finns, passerar över väggen och ut ur banan. (Termen används också av Markören.)
<b>Yttre linjen</b>	Är en obruten linje på framväggen, båda sidoväggarna och bakväggen, och markerar de övre gränserna av banan. Anmärkning: Om en bana är utan en sådan linje, dvs. om väggarna endast omfattar spelyta, eller om delar av en yttre linje saknas (t ex bakvägg i glas) och den spelade bollen träffar någon del av den horisontella övre delen av en sådan vägg och därefter studsar tillbaka in på banan är bollen ute. I vanlig ordning är det markören som ska ta detta beslut, med spelarnas rätt att appellera hos domaren.
<b>Poäng</b>	Det är en enhet i spelets poängberäkningssystem. Markören adderar en poäng till spelarens poängställning när spelaren serverar och vinner bollduellen eller blir tilldömd en poäng.
<b>Servemot-tagarruta</b>	En av två lika stora delar av banan inramat av kortlinjen, bakväggen och mittlinjen.
<b>Bollduell</b>	Kan vara bara en serve eller en serve och vilket antal returer som helst, som avslutas när en spelare inte längre kan göra en korrekt retur, när en spelare appellerar, när markören gör ett utrop eller när domaren stoppar spelet.
<b>Släppa</b>	Den handling spelaren gör för att få iväg bollen från handen eller racketen för att serva.
<b>Rimlig försving</b>	Den handling spelaren gör för att förflytta racketen bort från sin kropp till att göra sig redo att slå bollen. En försving är rimlig om den inte är överdriven. En överdriven försving är en i vilken spelarens racketarm är rakt utsträckt med skaftet nästan horisontellt. Domaren ska besluta om försvingen är rimlig eller överdriven.
<b>Rimlig eftersving</b>	Den handling spelaren gör för att fullfölja svingen efter att racketen slagit bollen. En eftersving är rimlig om den inte är överdriven. En överdriven eftersving är en i vilken spelarens racketarm är rakt utsträckt med skaftet nästan horisontellt, särskilt när den utsträckta positionen behålls längre än ett kort ögonblick. En överdriven eftersving är också när en utsträckt rak arm förs i en vidare båge än bollbanans. Domaren ska besluta om eftersvingen är rimlig eller överdriven.
<b>Rimlig sving</b>	Detta består av en rimlig försving, av slaget av bollen och en rimlig eftersving.
<b>Serve</b>	Den handling spelaren gör för att sätta bollen i spel och påbörja bollduellen.
<b>Servelinjen</b>	En linje på framväggen mellan röret/listen och den yttre linjen, och löper över banans hela bredd.
<b>Förberedelse</b>	Förberedelsen av racketen just innan försöket att slå bollen.



- Kortlinje** En linje på golvet som löper över banans hela bredd.
- Specifikation** Beskrivningen för boll, racket och bana som motsvarar WSF:s specifikationer.
- Spelare** Som spelaren räknas man om man står i tur att spela bollen efter den har studsat från framväggen, eller om man håller på att slå till bollen eller om man just slagit bollen till dess att motspelarens retur når framväggen.
- Ge poäng** Något domaren kan ge vilket resulterar i att spelare vinner bollduellen, därmed får poäng om servare eller får serven om servemottagare.
- Plåt** Området nedanför röret/listen och täckande hela banans bredd, och gjort i ett material så att det hörs tydligt när den träffas av en boll.
- Vända** Den handling spelaren gör när bollen följs runt och spelaren fysiskt snurrar runt, eller låter bollen passera runt spelaren som, i båda fallen, slår bollen till höger om sin kropp efter att bollen passerat till vänster (eller vice versa).
- Tävlingsdomare** Den person som är övergripande ansvarig för allt gjorda av markörer och domare genom hela tävlingen, inkluderat att utse och ersätta funktionärer till matcherna. (Se WSF:s bok "Guidelines for Tournament Referees" för utförlig beskrivning).
- Uppvärmning** Den tid som ges, just före matchen ska börja, till spelarna för att de ska få förbereda sig på banan och få värma upp bollen till ett spelbart skick.

### **Bilaga 3** **Standard utrop**

#### **Bilaga 3.1 Markör utrop**

Dessa är de allmänt vedertagna uttryck för en markör.

Utrop görs av markör enligt Regel 19. Markörens arbetsuppgifter

- Fel** Används för att markera att serven är fel. Regel 4.4.3. och 4.4.4.
- Fotfel** Används för att markera att serven är ett fotfel. Regel 4.4.1.
- Gammal** Används för att markera att spelaren inte slog bollen enligt reglerna. Definitioner bilaga 2.
- Nere** Används för att markera att en i övrigt korrekt serve eller retur har träffat golvet, plåten eller röret/listen innan den nådde fram till framväggen. Definitioner bilaga 2.
- Ute** Används för att markera att en i övrigt korrekt serve eller retur har gått ut. Definitioner bilaga 2.
- Serve över** Används för att markera att servaren har blivit servemottagare, dvs. byte av serve har skett. Definitioner bilaga 2.
- Stopp** Används för att stoppa spelet när domaren inte har lyckats göra detta samt när övriga utrop inte är tillämpliga.

Utrop görs av markör enligt Regel 2. Poängräkning

- 4-3** Ett exempel på poängställning. Servarens poäng sägs alltid först, alltså i detta exempel leder servaren med fyra poäng mot 3 poäng. Om poängställningen är lika, används uttrycket "lika".
- Game till nio** Används för att markera att pågående game ska spelas till nio poäng efter att ställningen nått till 8 lika (utropas bara en gång i gamet).
- Game till tio** Används för att markera att pågående game ska spelas till tio poäng efter att ställningen nått till 8 lika (utropas bara en gång i gamet).

- Gameboll** Används för att markera, varje gång det uppstår, att servaren behöver en poäng för att vinna det pågående game. Definitioner bilaga 2.
- Matchboll** Används för att markera, varje gång det uppstår, att servaren behöver en poäng för att vinna matchen. Definitioner bilaga 2.

Utrop görs av markör enligt Regel 19. .Markörens arbetsuppgifter, upprepa domarens beslut

- Let boll** Upprepa domarens beslut att bollduellen ska spelas om.
- Poäng till...** Upprepa domarens beslut att ge en poäng till ... (säg namn eller lag).
- Ingen Let** Upprepa domarens beslut att inte godkänna en appellering.

### **Bilaga 3.2 Domar utrop**

Dessa är de allmänt vedertagna uttryck för en domare.

- Stopp** För att stoppa spelet.
- Time** Används för att markera att den tidsperiod, fastställd i reglerna, har förflutit.
- Halvtid** Används för att uppmärksamma spelarna på att halva uppvärmningstiden har förflutit.
- Let boll** Används när en spelares appellering om let godkänts.
- Ingen let** Används när en spelares appellering om let inte godkänts.
- Poäng till...** Används för att uppmärksamma på att nämnda spelare eller lag ges en poäng.
- 15 sekunder** Används för att uppmärksamma spelarna på att 15 sekunder återstår av den tillåtna pausen.
- Let** Används för att uppmärksamma spelarna på att bollduellen ska spelas om och under rådande omständigheter passar inte uttrycket "Let boll". Får följas med en förklaring.
- Varning** Används för att uppmärksamma en spelare om att uppförandet varit stötande enligt Regel 17 och att domaren härmed delar ut en varning.
- Straffpoäng** Används för att uppmärksamma en spelare om att uppförandet varit stötande enligt Regel 17 och att domaren härmed delar ut en poäng till motspelaren.
- Straffgame** Används för att uppmärksamma en spelare om att uppförandet varit stötande enligt Regel 17 och att domaren härmed dömer gamet till motspelaren.
- Matchstraff** Används för att uppmärksamma en spelare om att uppförandet varit stötande enligt Regel 17 och att domaren härmed dömer matchen till motspelaren.

### **Bilaga 4** **Flödesschema**

#### **Bilaga 4.1**

Flödesschema: Domares tankelinje för Regel 12. Störning.

		Beslut	Regel
Uppstod störning?	Nej	Ingen let	12.7.1.
Var störningen minimal?	Ja	Ingen let	12.7.1.
Kunde den störda spelaren ha kommit till bollen och gjort en korrekt retur och gjorde spelaren allt i sin makt för att göra detta?	Nej	Ingen let	12.7.2.
Rörde sig den störda spelaren förbi störningsområdet och fortsatte spela?	Ja	Ingen let	12.7.3.
Orsakade den störda spelaren störningen i sin rörelse till bollen?	Ja	Ingen let	12.7.4.
Gjorde motspelaren allt i sin makt för att undvika störning?	Nej	Poäng till spelaren	12.8.1.
Förhindrade störningen spelaren från att göra en rimlig sving?	Ja	Poäng till spelaren	12.8.2.
Kunde den störda spelaren ha gjort ett vinnande slag?	Ja	Poäng till spelare	12.8.3.
Skulle den störda spelaren slagit motspelaren med bollen när den var på väg direkt till framväggen eller om den var på väg till en sidovägg hade den varit ett	Ja	Poäng till spelare	12.8.4.

vinnande slag?				
		Nej	Ja let	12.9.

### **Bilaga 4.2**

Flödesschema: Domares tankelinje för Regel 16. Blödning, illamående, speloduglig eller skada.

Händelse	Domares handling	Återhämtningstid	Beslut	Regel
Blödning.	Stoppa spelet. Tillåt tid att stoppa blödningen, täcka såret eller byta kläder. Tillåt spelet att fortsätta när blödningen stoppats.	Domares omdöme.	Den givna tiden.	16.1.
Återuppstånden blödning.	Stoppa spelet. Ge gamet och tillåt 90 sekunders paus mellan game.	Ingen.	Ge gamet till motspelaren.	16.1.1.
Fortsatt blödning.	Om efter 90 sekunders gamepaus blödningen fortsätter ska domaren avsluta matchen.	Ingen.	Döma matchen till motspelaren.	16.1.1.
Illamående och speloduglighet.	Be spelaren att fortsätta spela, avsluta gamet, ta 90 sekunders gamepaus eller avsluta matchen.	Ingen direkt.	Spelaren beslutar.	16.2.
Skada	Bekräfta att skadan är verklig. Besluta skadans kategori, meddela beslutet till spelarna.		Besluta kategori.	16.3.
Antingen: självförvålad	Tillåt en första återhämtningstid.	3 minuter.	Den tillåtna tiden.	16.3.3.1.
	Om ytterligare återhämtningstid behövs, ge gamet till motspelaren och tillåt 90 sekunders gamepaus.	90 sekunder.	Döm gamet till motspelaren.	16.3.3.1.
Antingen: delaktig	Tillåt återhämtningstid.	En timme.	Den givna tiden.	16.3.3.2.
	Om ytterligare tid behövs, ta hänsyn till tävlingsschemat.	Domares omdöme.	Den givna tiden.	16.3.3.2.
Antingen: orsakad av motspelaren	Använd Regel 17. Om spelare är förhindrad att	Ingen.	Regel 17 straff, döm matchen till den skadade.	16.3.3.3.

	fortsätta döm matchen till den skadade spelaren.			

## **Bilaga 5**

### **Bana och utrustningsspecifikationer**

#### **Bilaga 5.1**

Beskrivning och dimensioner av en singel squash bana.

#### **Beskrivning**

Squashbanan är en rektangulär arena med fyra vertikala väggar av varierande höjd: en framväggen, två sidoväggar och en bakvägg med en fri yta ovanför dessa.

#### **Dimensioner**

Banans längd mellan väggarna:	9 750 mm
Banans bredd mellan väggarna:	6 400 mm
Diagonalt:	11 665 mm
Höjden över golvet till undre kanten av framväggslinjen:	4 570 mm
Höjden över golvet till undre kanten av bakväggslinjen:	2 130 mm
Höjden över golvet till nedre kanten av servelinjen på framväggen:	1 780 mm
Höjden över golvet till övre kanten av röret/listen:	480 mm
Avstånd till närmste kant av kortlinjen från bakväggen:	4 260 mm
Inner dimension av servrutan:	1 600 mm
Bredd på alla linjer och röret/listen:	50 mm
Minimum höjd på oinredd area över banans golv:	5 640 mm

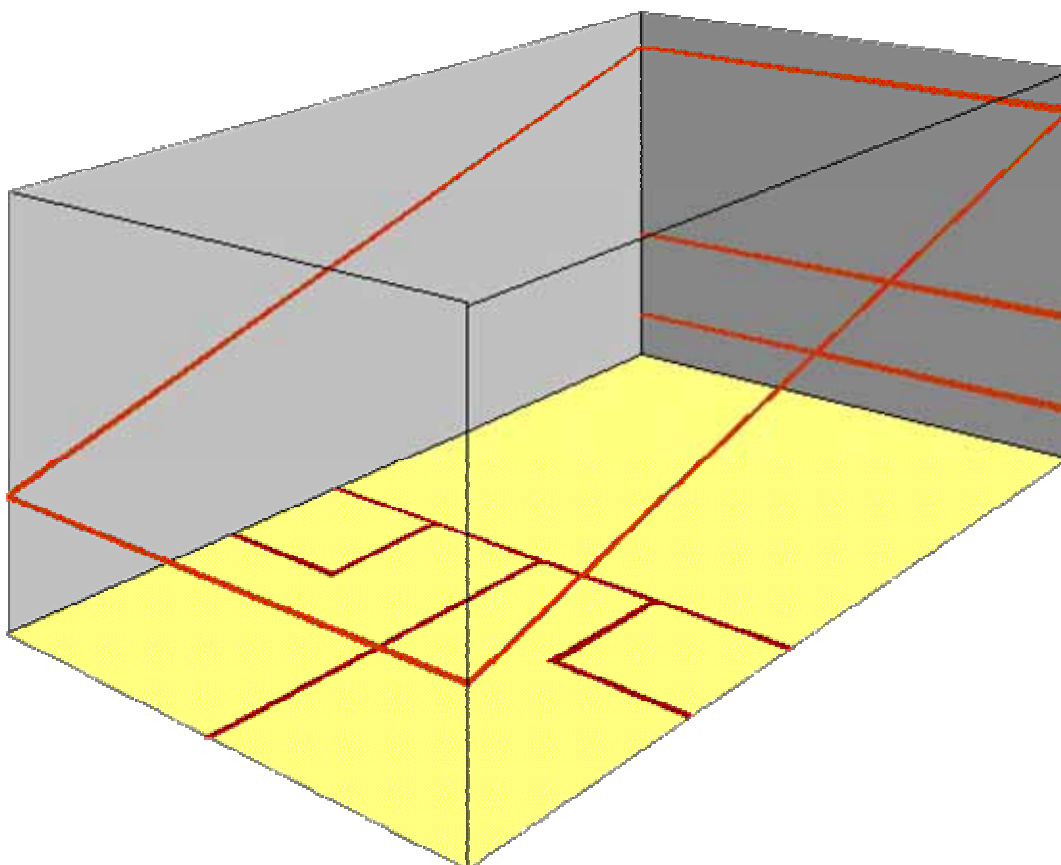
#### **Anmärkningar**

1. Sidoväggslinjerna är vinklade mot framväggen och bakväggens ytterlinjer.
2. Servrutan är en kvadrat och bildad genom kortlinjen, sidoväggen och två andra linjer markerad på golvet.
3. Längden, bredden och diagonalen är uppmätt vid en höjd 1 000 mm ovanför golvet.
4. Det är rekommenderat att den yttre begränsningslinjen på framväggen, sidoväggarna, bakväggen och röret/listen är formade så att de ger bollen en avvikande bollbana om de träffas.
5. Röret/listen får inte sticka ut från framväggen mer än 45 mm.
6. Det är rekommenderat att dörren till banan placeras mitt i bakväggen.
7. Den generella utformningen av en squashbana, banans dimensioner och markeringar illustreras i nedanstående figur.

#### **Konstruktion**

En bana får vara konstruerad av olika material under förutsättning att bollen studsar på ett tillfredsställande sätt samt att spelet kan genomföras på ett säkert sätt.

WSF publicerar specifikationer och rekommenderade standards. Standarden måste uppfyllas för tävlingsspel enligt det nationella förbundet - SSqF.



(Squashbana - singel)

### **Bilaga 5.2**

Specifikationer för en standard squashboll med gul prick

Följande specifikation är standard för en squashboll med gul prick.

Diameter:		40 mm	+ eller - 0,5
Vikt:		24 gram	+ eller - 1,0
Hårdhet:	(N/mm) vid 23°C	3,2	+ eller - 0,4
Fogstyrka:	(N/mm)	minst 6	
Styrka i studs:	från 100 tum/254 cm		
	vid 23°C	minst 12%	
	vid 45°C	26-33%	

### **Anmärkningar**

1. En komplett procedur för testning av bollar enligt ovanstående specifikationer finns att tillgå från WSF. WSF kan, om så önskas, utföra testning av bollar enligt en standardiserad procedur.
2. Det finns inga normer för snabbare eller långsammare bollstuds (vilka används av spelare med större eller mindre spelförmåga, eller vid varmare eller kallare banförhållanden än de som används vid fastställandet av normen för gul prick). När snabbare bollstuds används kan diameter och vikt variera från ovanstående specifikationer. Det rekommenderas att bollarna är helt infärgade eller är markerade så deras bollstuds indikeras. Det är också rekommenderat att dessa bollar följer följande figurs styrka i studs.

Nyborjare	styrka i studs vid 23°C	inte mindre än 17%
	styrka i studs vid 45°C	mellan 36% och 38%

Motionär	styrka i studs vid 23°C	inte mindre än 15%
	styrka i studs vid 45°C	mellan 33% och 36%

Vilka bollar som för närvarande uppfyller dessa specifikationer kan fås av WSF.

Snabbheten i bollens studs kan också bli indikerade enligt följande:

Väldigt långsam	gul prick
Långsam	vit eller grön prick
Medium	röd prick
Snabb	blå prick

- Bollar med gul prick som skall användas vid Världs Mästerskap eller vid tävlingar med liknande spelstandard måste följa ovanstående specifikationer samt ytterligare subjektiv testning av WSF tillsammans med spelare av motsvarande standard för att fastställa en ändamålsenlig utnämning av boll för användande vid mästerskapstävlingar. Den långsammaste bollen avsedd för elitspelare och mästerskaps användning får om så önskas markeras med två gula prickar. Dess bollar blir använda enligt normen för boll med gul prick.
- Från och med den 1 maj 2001, boll med gul prick som har större diameter än 40 mm, med annars möter ovanstående specifikationer, får användas i tävlingar om tävlingsledningen så önskar.

### **Bilaga 5.3**

Dimensioner av en squash racket

#### **Dimensioner**

Maximal längd:	686 mm
Maximal bredd, mätt i en rät vinkel från skaftet:	215 mm
Maximal längd på strängarna:	390 mm
Maximal strängyta:	500 kvadratcm
Minimum bredd på ramen eller annan konstruktionsdel:	7 mm (mätt i plan yta med strängarna)
Maximal tjocklek på ramen eller annan konstruktionsdel: plana yta)	26 mm (mätt i en rät vinkel från strängarnas plana yta)
Minimum kurvradie på ramens yttre sväng av ramen vid någon punkt:	50 mm
Minimum kurvradie på någon kant av ramen eller annan konstruktionsdel:	2 mm

#### **Vikt**

Maximal vikt:	255 gr
---------------	--------

#### **KONSTRUKTION**

- Rackethuvudet är definierad som den del av racket som innefattar eller omsluter strängytan.
- Strängar och strängändar måste vara insänkta i rackethuvudets ram eller - då material eller design gör detta opraktiskt - skyddas av en väl fastklistrad kanttejp.
- Kanttejpen måste vara gjort av ett flexibelt material som inte veckar sig och bildar skarpa kanter vid kontakt med golv och väggar.
- Kanttejpen skall vara av ett vitt, färglöst eller ofärgat material. Då en tillverkare av kosmetiska skäl väljer att använda en färgad kanttejp, ska denne kunna bevisa för WSF att detta material inte lämnar färgade märken på väggar eller golv vid kontakt med dessa.
- Rackets ram skall ha en färg eller vara gjord av ett material som inte lämnar märken på väggar och golv vid sammanstötning under normalt spel.
- Strängar skall vara av natursena, nylon eller ersättningsmaterial, förutsatt att metall inte används.

- g) Endast två lager strängar ska tillåtas och dessa ska vara växelvis trädde så att ett rätvinkligt ruttmönster bildas.
- h) Stroppar, stränghållare eller andra anordningar fästa vid någon del av racket får endast användas för att begränsa eller förhindra nöt- och slitningar eller vibrationer. De skall vara av rimlig storlek och placerade för deras ändamål. De får inte vara fästa vid någon del av strängarna inom träffytan.
- i) Det får inte finnas någon osträngad yta i racketkonstruktionen som tillåter passage av föremål större än 50 mm i diameter.
- j) Den totala racketkonstruktionen, inkluderat rackethuvudet, skall vara symmetrisk vad gäller rackets centrum, i en linje dragen vertikalt genom huvudet och skaftet sedd framifrån.
- k) Alla racketförändringar underkastas en granskningsperiod av två år innan den vinner laga kraft för tävlingsspel.

WSF beslutar i frågan om ett racket eller prototyp uppfyller ovanstående specifikationer, eller på annat sätt är godkända eller icke godkända för spel. WSF ska ge ut riktlinjer för tolkning av ovanstående.

## **Bilaga 6** **Skyddsglasögon**

WSF rekommenderar att alla squashspelare borde använda skyddsglasögon, tillverkade enligt tillräcklig nationell standard, täckande över ögonen under hela tiden vid spel. Det är spelarens ansvar att försäkra sig om att kvalitén på produkten är tillfredsställande för ändamålet.

Från oktober 2000 publiceras nationella standarder för skyddsglasögon för racketsporter av Canadian Standards Association, the United States ASTM, Standards Australia/New Zealand och British Standards Institution.

## **Bilaga 7** **Poäng-per-boll räkning**

Det traditionella poängräkningssystemet beskrivs i Regel 2. Poängräkning, och är det godkända poängsystemet för squash. Om poäng-per-boll räkning används, ersätts Regel 2 med följande text.

### **2. Poängräkning**

2.1. Båda spelarna får poäng. Den som servar, och vinner en bollduell, får en poäng och behåller serven, den mottagare som vinner en bollduell, får en poäng och blir servare.

2.2. En match ska spelas i bäst av 3 eller 5 game samt till 9 eller 15 poäng, enligt vad tävlingsledningen beslutar.

Där varje game spelas till 15 poäng, vinner den spelare som når 15 poäng, förutom om poängställningen blir 14 lika, då mottagaren ska välja före servarens nästa serve om gamet ska fortsätta till 15 eller 17 poäng. I det senare fallet är det spelaren som vinner ytterligare 3 poäng som vinner gamet. Mottagaren ska i båda fallen klart och tydligt sitt val till markör, domare och motspelare.

Där varje game spelas till 9 poäng, vinner den spelare som når 9 poäng, förutom om poängställningen blir 8 lika, då mottagaren ska välja före servarens nästa serve om gamet ska fortsätta till 9 eller 11 poäng. I det senare fallet är det spelaren som vinner ytterligare 3 poäng som vinner gamet. Mottagaren ska i båda fallen klart och tydligt sitt val till markör, domare och motspelare.

Markör ska utropa "game till ... poäng" enligt val, före spelet fortsätter.

Markör ska utropa "game boll" för att uppmärksamma att någon av spelarna behöver 1 poäng för att vinna pågående game, eller utropa "match boll" för att tala om att någon av spelarna behöver 1 poäng för att vinna matchen, eller utropa "match boll, game boll" om servaren behöver 1 poäng för att vinna matchen och mottagaren behöver 1 poäng för att vinna pågående game, eller utropa "game boll, match boll" om servaren behöver 1 poäng för att vinna gamet och mottagaren behöver 1 poäng för att vinna matchen.

(Regel 3, Uppvärmning, Regel 4, Serven, är precis lika i detta poängsystem, förutom poängteringen att genom att snurra en racket bestäms vem som först är servare eller mottagare.)

### **Anmärkning**

Markörens uttryck "game boll", "match boll" och "poäng" måste anpassas så det stämmer med Poäng-per-boll systemet.

## **Bilaga 8** **Experiment**

### **Bilaga 8.1 Matchledningssystem**

WSF håller på att utvärdera en experimentell funktionärssystem för att se om det är ett hållbart alternativ till den standard för markör och domare beskrivet i Regel 18, 19 och 20.

Utvärderingen fortsätter under giltighetstiden av reglerna från 2001.

Systemet kallas 2-domar-systemet. Denna bilaga ger en kort beskrivning. Hela den detaljerade beskrivningen kan gratis fås från WSF och dess medlemsländer.

Vilken arrangör av tävlingssquash som önskar prova detta system uppmanas att ta till sig den detaljerade versionen från WSF och (om möjligt) returnera en kort rapport till WSF:s huvudkontor om hur effektivt systemet var.

2-domar-systemet använder bara 2 funktionärer, som kallas domare och appelleringsdomare. Domaren utför alla arbetsuppgifter som markör och domare traditionellt skulle göra. Appelleringsdomaren tar ingen del i kontrollerandet av matchen om inte en appellering görs av en av spelarna mot vad domaren beslutat eller om appelleringsdomaren är säker på att domaren har gjort ett misstag och låtit spelet fortsätta. Vilken som helst av spelarna får appellera till appelleringsdomaren mot vilket beslut som helst domaren gjort. Appelleringsdomarens beslut är slutgiltigt.

Domaren tar hand om alla initiala appellationer på störning, spelare träffad med boll och icke utrop av serve eller retur, men en appellering mot domarens utrop går direkt till appelleringsdomaren för att domarens beslut i frågan är redan meddelad.

Både domare och appelleringsdomare kan använda Regel 17. Uppförande på banan. Spelare kan inte appellera mot Regel 17 beslut.

### **Bilaga 8.2 Försöksregler**

WSF kan när som helst be om eller sanktionera dess medlemmar att prova vissa Regelförsök.

Tävlingssammansättningar som använder försöksregler ska vid anmälan beskriva på vilket sätt reglerna, definitionerna eller bilagorna skiljer sig från WSF:s.