
WORLD SQUASH

WSF

REGULAMENT PENTRU MECIURILE DE SIMPLU SQUASH

2014

(INCLUSIV ANEXELE 1-9)

ÎN VIGOARE ÎNCEPÂND CU IANUARIE 2014

REGULILE PENTRU MECIURILE DE SIMPLU SQUASH

Cuprins

1 JOCUL	3
2 PUNCTAJUL	3
3 OFICIALII	3
4 ÎNCĂLZIREA	5
5 SERVICIUL	5
6 MODUL DE JOC	6
7 INTERVALELE	6
8 INTERFERENȚE	6
9 MINGEA CARE LOVEȘTE JUCĂTORII	9
10 APELURI	10
11 MINGEA	11
12 DISTRAGEREA ATENȚIEI	11
13 OBIECTE CĂZUTE	12
14 BOALĂ, ACCIDENTARE ȘI SÂNGERARE	12
15 CONDUITA	14
ANEXA 1 - DEFINIȚII	16
ANEXA 2 – ANUNȚURILE OFICIALILOR.....	18
ANEXA 3 – SISTEME ALTERNATIVE DE PUNCTAJ.....	20
ANEXA 4 – SISTEMUL CU TREI ARBITRI.....	21
ANEXA 5 – ANALIZA VIDEO.....	22
ANEXA 6 – ECHIPAMENT DE PROTECȚIE PENTRU OCHI	23
ANEXA 7 – SPECIFICAȚII TEHNICE	24
ANEXA 8 – SPECIFICAȚIILE MINGILOR DE SQUASH	26
ANEXA 9 – DIMENSIUNILE RACHETEI DE SQUASH.....	28

REGULILE PENTRU MECIURILE DE SIMPLU SQUASH

Definițiile cuvintelor în caractere italice se pot găsi în ANEXA 1.

INTRODUCERE

Squash-ul se joacă în spațiu închis, adesea la mare viteză. Două principii sunt esențiale pentru un joc disciplinat:

Siguranța: Jucătorii trebuie să pună întotdeauna siguranța pe primul loc și să nu întreprindă nicio acțiune care ar putea pune oponentul în pericol.

Joc echitabil: Jucătorii trebuie să respecte drepturile oponentului și să joace cinstit.

1 JOCUL

- 1.1. Meciul de simplu squash se joacă pe teren între doi jucători, fiecare având o rachetă cu care lovește mingea. Terenul, mingea și rachetele trebuie să îndeplinească specificațiile FMS (Federația Mondială de Squash) (vezi Anexele 7, 8 și 9).
- 1.2. Fiecare repriză începe cu un serviciu și jucătorii returnează alternativ mingea până la finalul reprizei (vezi regula 6: Modul de joc).
- 1.3. Jocul trebuie să fie continuu, pe cât e practic posibil.

2 PUNCTAJUL

- 2.1 Câștigătorul unei reprize înregistrează 1 punct și servește la începutul reprizei următoare.
- 2.2 Fiecare set se joacă până la 11 puncte, cu excepția cazului în care scorul ajunge la 10-egal și atunci jocul continuă până ce unul dintre jucători conduce la o diferență de 2 puncte.
- 2.3 Meciul, în mod normal, este cel mai bun din 5 seturi, dar poate fi și cel mai bun din 3 seturi.
- 2.4 Sistemele alternative de punctaj sunt descrise în ANEXA 3.

3 OFICIALII

- 3.1 În mod normal meciul trebuie să fie oficiat de un Marcator și un Arbitru, ambii trebuie să țină evidența scorului, ce jucător e la servire și careul corect de servire.
- 3.2 Dacă există un singur Oficial, acesta va avea atât rol de Marcator, cât și de Arbitru. Jucătorii pot face *apel* împotriva oricărui anunț sau a lipsei unui anunț din partea Oficialului respectiv ca Marcator, adresându-se aceluși Oficial în capacitatea sa de Arbitru.
- 3.3 Poziția corectă a Oficialilor este așezat, la centrul peretelui din spate, cât mai aproape posibil de perete și chiar deasupra liniei de aut.
- 3.4 În ANEXA 4 se descrie un Sistem alternativ de Oficiere, numit Sistemul cu 3 Arbitri.
- 3.5 Dacă este posibil, Oficialii trebuie să folosească numele de familie când se adresează jucătorilor.
- 3.6 **Marcatorul:**
 - 3.6.1 trebuie să anunțe meciul, să prezinte fiecare joc și să anunțe rezultatul fiecărui joc și meci (vezi ANEXA 2);

- 3.6.2 trebuie să facă anunțurile de „*fault*,” „*jos*,” „*aut*,” „*not up*” sau „*stop*”, după caz;
 - 3.6.3 trebuie să nu facă niciun anunț dacă nu e sigur de un anumit serviciu sau retur;
 - 3.6.4 trebuie să anunțe fără întârziere scorul la finalul unei reprize, începând cu scorul jucătorului aflat la serviciu, precedat de „*hand out*” când are loc schimbarea jucătorilor la serviciu;
 - 3.6.5 trebuie să repete decizia Arbitrului după cererea de rejucare a unui jucător și apoi să anunțe scorul;
 - 3.6.6 trebuie să aștepte decizia Arbitrului după *apelul* unui jucător împotriva unui anunț făcut de Marcator sau a lipsei unui anunț din partea acestuia și apoi să anunțe scorul;
 - 3.6.7 trebuie să facă anunțul pentru „Minge de Joc” când un jucător se află la 1 punct de câștigarea unui joc sau „Minge de Meci” când un jucător este la 1 punct de câștigarea meciului;
 - 3.6.8 trebuie să anunțe „10-egal: un jucător trebuie să câștige la diferență de 2 puncte” când scorul ajunge la 10-egal pentru prima dată într-un meci.
- 3.7 Arbitrul**, a cărui decizie este finală:
- 3.7.1 trebuie să amâne meciul dacă terenul nu este satisfăcător pentru joc sau poate suspenda jocul dacă meciul este deja în desfășurare și, la reluarea jocului, va permite păstrarea scorului;
 - 3.7.2 trebuie să permită o rejucare dacă, fără a fi vina niciunui dintre jucători, o modificare în condițiile de teren afectează o repriză;
 - 3.7.3 poate acorda meciul în favoarea jucătorului al cărui oponent nu este prezent pe teren, gata de joc, la momentul stipulat în regulile competiției;
 - 3.7.4 trebuie să decidă asupra tuturor aspectelor, inclusiv asupra tuturor cererilor de rejucare și a tuturor *apelurilor* împotriva anunțurilor sau a lipsei unui anunț din partea Marcatorului;
 - 3.7.5 trebuie să decidă imediat, dacă nu este de acord cu anunțul Marcatorului sau cu lipsa unui anunț din partea acestuia, chiar oprind jocul dacă este necesar;
 - 3.7.6 trebuie să corecteze imediat scorul, dacă Marcatorul îl anunță incorect, chiar oprind jocul dacă este necesar;
 - 3.7.7 trebuie să impună toate regulile cu privire la timp, anunțând „15 secunde”, „jumătatea timpului” și „timpul a expirat”, după caz;
Notă: Este responsabilitatea jucătorilor să stea suficient de aproape să audă aceste anunțuri.
 - 3.7.8 trebuie să ia decizia convenită dacă mingea lovește un jucător (vezi Regula 9: Mingea care lovește un jucător);
 - 3.7.9 poate permite o rejucare dacă nu se poate decide asupra unui *apel* împotriva anunțului sau a lipsei unui anunț din partea Marcatorului;
 - 3.7.10 trebuie să ceară clarificări jucătorului dacă este nesigur cu privire la motivul unei cereri de rejucare sau al un *apel*;
 - 3.7.11 își poate justifica deciziile;
 - 3.7.12 trebuie să anunțe toate deciziile suficient de tare încât să fie auzite de jucători, Marcator și spectatori;
 - 3.7.13 trebuie să aplice Regula 15 (Conduita) în cazul în care comportamentul unui jucător este inacceptabil;
 - 3.7.14 trebuie să suspende jocul în cazul în care comportamentul oricărei persoane, alta decât jucătorul, este perturbator sau ofensator, până ce comportamentul respectiv încetează sau persoana ofensatoare părăsește spațiul terenului.

4 ÎNCĂLZIREA

- 4.1 La începutul meciului, jucătorii ies împreună pe teren pentru a încălzi mingea maxim 5 minute. După 2½ minute, jucătorii trebuie să schimbe locurile (jumătățile de teren), dacă nu au făcut-o deja.
- 4.2 Jucătorii trebuie să aibă oportunități egale de a lovi mingea. Jucătorul care monopolizează mingea o perioadă nerezonabilă de timp realizează o încălzire nedreaptă și trebuie aplicată Regula 15 (Conduita).

5 SERVICIUL

- 5.1 Jucătorul care câștigă tragerea la sorți este primul la serviciu.
- 5.2 La începutul fiecărui joc și după fiecare schimbare de serviciu, jucătorul aflat la serviciu alege din ce careu va executa serviciul. Atât timp cât rămâne la serviciu, jucătorul trebuie să execute serviciul din careuri alternative.
- 5.3 Dacă o repriză se finalizează cu o rejucare, jucătorul aflat la serviciu trebuie să servească din nou din aceeași careu.
- 5.4 Dacă jucătorul aflat la serviciu se mută în careul de servire greșit sau dacă oricare dintre jucători este nesigur ce careu de servire e corect, Marcatorul trebuie să îi informeze care este careul de servire corect.
- 5.5 Dacă există dispute cu privire la careul corect, Arbitrul decide.
- 5.6 După ce Marcatorul anunță scorul, ambii jucători trebuie să reia jocul fără întârzieri nejustificate. Totuși, cel care se află la servire nu trebuie să execute serviciul înainte ca cel care se află la primire să fie gata.
- 5.7 Un serviciu este bun dacă:
- 5.7.1 jucătorul aflat la serviciu eliberează sau aruncă mingea din mână sau cu racheta și o lovește *corect* la prima încercare sau la o *încercare ulterioară* înainte ca aceasta să atingă orice altceva; și
 - 5.7.2 în momentul în care jucătorul aflat la serviciu lovește mingea, are un picior în contact cu solul în interiorul careului de servire, fără ca vreo parte a piciorului respectiv să atingă vreo linie a careului respectiv; și
 - 5.7.3 mingea este proiectată direct în peretele frontal și îl lovește între linia de serviciu și linia de aut, dar nu atinge peretele frontal și pereții laterali în același timp; și
 - 5.7.4 cu excepția cazului în care este lovită prin volem de jucătorul aflat la primire, mingea ricoșează prima dată în *sfertul de teren* opus fără a atinge nicio linie; și
 - 5.7.5 mingea nu e servită în *aut*.
- 5.8 Serviciul neconform cu Regula 5.7 constituie fault și cel care se află la primire câștigă repriza.
Notă: Serviciul care lovește linia de serviciu sau linia scurtă sau linia de la centrul terenului sau orice linie care delimitează marginea terenului constituie fault.
- 5.9 Dacă jucătorul aflat la serviciu eliberează sau aruncă mingea dar nu face nicio *încercare* de a o lovi nu constituie serviciu și jucătorul aflat la serviciu poate relua serva.
- 5.10 Se permite o rejucare dacă cel care se află la primire nu este gata să returneze mingea și nu *încearcă* să o facă. Totuși, dacă serviciul este fault, jucătorul aflat la serviciu pierde repriza.
- 5.11 Dacă jucătorul aflat la serviciu execută serviciul din careul greșit și jucătorul aflat la serviciu câștigă repriza, repriza rămâne valabilă și apoi jucătorul aflat la serviciu va executa serviciul din careul alternativ.

- 5.12 Jucătorul aflat la serviciu nu trebuie să execute serviciul înainte ca Marcatorul să anunțe scorul, iar Marcatorul trebuie să îl anunțe fără întârziere. Într-un asemenea caz, Arbitrul trebuie să oprească jocul și să dea celui aflat la serviciu instrucțiunea de a aștepta până după anunțarea scorului.

6 MODUL DE JOC

- 6.1 Dacă serviciul este valid, jocul continuă atâta vreme cât retururile sunt bune sau până ce unul dintre jucători solicită o rejucare sau face un *apel* sau unul dintre Oficiali face un anunț sau mingea lovește un jucător, echipamentele lor sau racheta celui care nu este la lovire.
- 6.2 Returul de minge este valid dacă mingea:
- 6.2.1 este lovită *corect* înainte ca aceasta să sară de două ori pe podea; și
 - 6.2.2 nu lovește niciun jucător, echipamentele sau rachetele lor, lovește peretele frontal, fie direct sau după ce lovește orice alt perete / alți pereți deasupra zonei tin și sub linia de aut, fără să fi atins în prealabil podeaua; și
 - 6.2.3 ricoșează din peretele frontal fără a atinge zona tin; și
 - 6.2.4 nu este în *aut*.

7 INTERVALELE

- 7.1 Se permite un maxim de 90 de secunde între finalul încălzirii și începutul jocului și între jocuri.
- 7.2 Jucătorii trebuie să fie gata să reia jocul la finalul fiecărui interval, dar jocul se poate relua și mai devreme dacă ambii sunt de acord.
- 7.3 Se permite un maxim de 90 de secunde pentru schimbarea echipamentului deteriorat, ceea ce include ochelari, echipament de protecție pentru ochi sau lentile de contact dislocate. Jucătorul trebuie să finalizeze schimbarea echipamentului cât mai rapid posibil sau trebuie aplicată Regula 15 (Conduita).
- 7.4 Intervalele în caz de accidentare sau sângerare sunt specificate în Regula 14 (Accidentare).
- 7.5 Pe durata oricărui interval, fiecare dintre cei doi jucători poate lovi mingea.

8 INTERFERENȚE

- 8.1 După finalizarea unei urmăriri rezonabile, jucătorul trebuie să depună toate eforturile pentru a elibera spațiul, astfel încât atunci când mingea ricoșează din peretele frontal, oponentul are:
- 8.1.1 o *vedere justă* asupra mingii pe traiectul de ricoșare din peretele frontal; și
 - 8.1.2 acces direct neobstrucționat la minge; și
 - 8.1.3 spațiul de executare a unui balans rezonabil pentru lovirea mingii; și
 - 8.1.4 libertatea de a lovi și a trimite mingea în orice parte a întregului perete lateral.
- Interferența are loc atunci când un jucător nu oferă oponentului toate aceste cerințe.
- 8.2 Dacă jucătorul aflat la lovire consideră că a avut loc o interferență, el poate opri jocul și poate cere o rejucare, de preferat spunând „Rejucare, vă rog”. Cererea trebuie făcută fără întârzieri nejustificate.
- Note:
- Înainte de a accepta orice formă de cerere, Arbitrul trebuie să se convingă că jucătorul solicită într-adevăr o rejucare.

- Cererea de rejucare include și o cerere pentru fault (stroke).
- În mod normal, numai jucătorul aflat la lovire poate cere o rejucare din motiv de interferență. Totuși, dacă jucătorul care nu se află la lovire solicită o rejucare din motiv de lipsă de acces înainte ca mingea să fi atins peretele frontal, cererea se poate lua în considerație chiar dacă jucătorul încă nu a ajuns să fie la lovire.

- 8.3** Dacă Arbitrul este nesigur cu privire la motivul unei cereri, el trebuie să solicite jucătorului o explicație.
- 8.4** Arbitrul poate permite o rejucare sau poate acorda fault (stroke) fără să se fi formulat o cerere în acest sens, chiar și oprind jocul dacă este necesar, mai ales din motive de siguranță.
- 8.5** Dacă cel aflat la lovire lovește mingea și oponentul solicită o rejucare, dar mingea ajunge *jos* sau în *aut*, oponentul câștigă repriza.

8.6 General

Următoarele prevederi se aplică tuturor formelor de interferență:

- 8.6.1 dacă nu a existat nici interferență și nici teama rezonabilă de accidentare, nu se permite rejucarea;
- 8.6.2 dacă a existat o interferență, dar jucătorul aflat la lovire nu ar fi putut executa un *retur bun*, nu se permite rejucarea;
- 8.6.3 dacă cel aflat la lovire a jucat indiferent de interferență și apoi a solicitat o rejucare, nu se permite rejucarea;
- 8.6.4 dacă a existat o interferență, dar aceasta nu a împiedicat jucătorul aflat la lovire să vadă mingea și să ajungă la ea pentru a executa un *retur bun*, aceasta constituie interferență minimă și nu se permite rejucarea;
- 8.6.5 dacă jucătorul aflat la lovire ar fi putut executa un *retur bun*, dar oponentul nu a depus toate eforturile să evite interferența, se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire;
- 8.6.6 dacă a existat o interferență, oponentul a depus toate eforturile să o evite, iar cel aflat la lovire ar fi putut executa un *retur bun*, se permite rejucarea;
- 8.6.7 dacă a existat o interferență și jucătorul aflat la lovire ar fi executat un *retur câștigător*, se acordă fault în favoarea celui aflat la lovire.

În plus față de Regula 8.6, prevederile următoare se aplică în situații specifice.

8.7 Vedere justă

Vedere justă înseamnă timpul suficient pentru jucător să vizualizeze mingea și să se pregătească să o lovească în traiectul ei după ricoșarea de peretele frontal.

- 8.7.1 Dacă jucătorul aflat la lovire solicită o rejucare din motiv de lipsă a vederii juste a mingii în traiectul acesteia de retur dinspre peretele frontal, se aplică prevederile de la 8.6.

8.8 Acces direct

Dacă jucătorul aflat la lovire solicită o rejucare din motiv de lipsă a accesului direct la minge, atunci:

- 8.8.1 dacă a existat o interferență, dar jucătorul aflat la lovire nu a depus toate eforturile să ajungă la ea și să o joace, nu se permite rejucarea;

Notă:

Orice efort de a ajunge la minge și a juca nu trebuie să includă contactul cu oponentul. Dacă are loc orice contact care ar fi putut fi evitat, trebuie aplicată Regula 15 (Conduită).

- 8.8.2 dacă jucătorul aflat la lovire a avut acces direct, în schimb a ales o cale indirectă de a ajunge la minge și apoi a solicitat rejucarea din motiv de interferență, nu se permite rejucarea, cu excepția cazului în care se aplică Regula 8.8.3;
- 8.8.3 dacă jucătorul aflat la lovire s-a aflat pe *picior greșit*, dar a demonstrat abilitatea de a se redresa și a executa un *retur bun* și apoi s-a confruntat cu o interferență, se permite rejucarea, cu excepția cazului în care

jucătorul aflat la lovire ar fi executat un *retur câștigător*, caz în care se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire.

8.9 Balansul rachetei

Balansul rezonabil include un balans rezonabil pe spate, lovirea mingii și o urmărire rezonabilă. Balansul pe spate al jucătorului aflat la lovire și urmărirea sunt rezonabile atât timp cât nu se extind mai mult decât e necesar.

Dacă jucătorul aflat la lovire solicită o rejucare din motiv de interferență cu balansul, atunci:

8.9.1 dacă balansul a fost **afectat** de un contact subtil cu oponentul, care a depus toate eforturile să evite interferența, se permite rejucarea, cu excepția cazului în care jucătorul aflat la lovire ar fi executat un *retur câștigător*, caz în care se acordă fault în favoarea celui aflat la lovire;

8.9.2 dacă s-a **împiedicat** balansul prin contactul cu oponentul, se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire, chiar dacă oponentul a depus toate eforturile să evite interferența.

8.10 Balans excesiv

8.10.1 Dacă jucătorul aflat la lovire a cauzat interferența prin utilizarea unui balans excesiv, nu se permite rejucarea.

8.10.2 Dacă a existat o interferență, dar jucătorul aflat la lovire și-a exagerat balansul în tentativa de a câștiga un fault în favoarea sa, se permite rejucarea.

8.10.3 Balansul excesiv al jucătorului aflat la lovire poate contribui la interferență, care să afecteze oponentul când vine rândul acestuia să joace, caz în care oponentul poate solicita o rejucare.

8.11 Libertatea de a trimite mingea în orice parte a întregului perete frontal

Dacă jucătorul aflat la lovire se abține să lovească mingea din cauza interferenței la peretele frontal și solicită o rejucare, atunci:

8.11.1 dacă a existat o interferență și în traiectul ei direct către peretele frontal mingea ar fi lovit celălalt jucător, se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire, cu excepția cazului în care cel aflat la lovire *s-a rotit* sau a făcut o *încercare ulterioară*, caz în care se permite rejucarea;

8.11.2 dacă mingea ar fi lovit mai întâi celălalt jucător și apoi un perete lateral înainte de a ajunge la peretele frontal, se permite rejucarea, cu excepția cazului în care returul ar fi fost un *retur câștigător*, caz în care se acordă fault în favoarea celui aflat la lovire; sau

8.11.3 dacă mingea ar fi lovit mai întâi peretele lateral și apoi celălalt jucător înainte de a ajunge la peretele frontal, se permite rejucarea, cu excepția cazului în care returul ar fi fost un *retur câștigător*, caz în care se acordă fault în favoarea celui aflat la lovire.

8.12 Încercări ulterioare

Dacă jucătorul aflat la lovire solicită o rejucare din motiv de interferență, în timp ce face o *încercare ulterioară* de a lovi mingea și ar fi putut executa un *retur bun*, atunci:

8.12.1 dacă jucătorul care nu se află la lovire nu a avut timp să evite interferența, se permite rejucarea.

8.13 Rotirea

Rotirea este acțiunea jucătorului care lovește sau se află în poziția de a lovi mingea în lateral spre dreapta după ce mingea a trecut dincolo de el spre stânga sau invers, fie că jucătorul se rotește fizic sau nu.

Dacă jucătorul aflat la lovire se confruntă cu o interferență în timpul *rotirii* și ar fi putut executa un *retur bun*, atunci:

8.13.1 dacă balansul a fost împiedicat, chiar dacă oponentul a depus toate eforturile să evite interferența, se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire;

- 8.13.2 dacă jucătorul care nu se află la lovire nu a avut timp să evite interferența, se permite rejucarea;
- 8.13.3 dacă jucătorul aflat la lovire ar fi putut lovi mingea fără să se *rotească*, dar s-a rotit pentru a crea oportunitatea de a solicita o rejucare, nu se permite rejucarea.
- 8.13.4 când jucătorul aflat la lovire se rotește, Arbitrul trebuie întotdeauna să ia în considerație dacă acțiunea a fost periculoasă și să decidă în consecință.

9 MINGEA CARE LOVEȘTE JUCĂTORII

- 9.1 Dacă mingea, pe traiectul **spre peretele frontal**, lovește jucătorul care nu se află la lovire sau racheta ori echipamentul acestuia, jocul trebuie oprit; apoi:
 - 9.1.1 dacă returul nu ar fi fost bun, jucătorul care nu s-a aflat la lovire câștigă repriza;
 - 9.1.2 dacă returul se ducea direct în peretele frontal și dacă jucătorul aflat la lovire a făcut o primă *încercare* fără *să se fi rotit*, se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire;
 - 9.1.3 dacă mingea a lovit sau ar fi lovit orice alt perete înainte de a ajunge la peretele frontal și jucătorul aflat la lovire nu *s-a rotit*, se permite rejucarea, cu excepția cazului în care returul ar fi fost un *retur câștigător*, caz în care se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire;
 - 9.1.4 dacă jucătorul aflat la lovire nu s-a *rotit* dar a făcut o *încercare ulterioară*, se permite rejucarea;
 - 9.1.5 dacă jucătorul aflat la lovire s-a *rotit*, se acordă fault în favoarea jucătorului care nu s-a aflat la lovire, cu excepția cazului în care cel care nu se afla la lovire a executat o mișcare deliberată de a intercepta mingea, caz în care se acordă fault în favoarea jucătorului aflat la lovire.
- 9.2 Dacă mingea, pe traiectul de întoarcere **de la peretele frontal**, lovește un jucător înainte de a sări de două ori pe podea, jocul trebuie oprit; apoi:
 - 9.2.1 dacă mingea lovește **jucătorul care nu se află la lovire** sau racheta acestuia, înainte ca jucătorul care se află la lovire să fi *încercat* să lovească mingea și nu s-a petrecut nicio interferență, jucătorul aflat la lovire câștigă repriza, cu excepția cazului în care poziția jucătorului aflat la lovire a cauzat lovirea celui alt jucător, caz în care se permite rejucarea;
 - 9.2.2 dacă mingea lovește **jucătorul care nu se află la lovire** sau racheta acestuia, după ce jucătorul aflat la lovire a executat una sau mai multe *încercări* de a lovi mingea, se permite rejucarea, cu condiția ca jucătorul aflat la lovire să fi executat un *retur bun*. Altminteri, jucătorul care nu se afla la lovire câștigă repriza;
 - 9.2.3 dacă mingea lovește **jucătorul aflat la lovire** și nu există nicio interferență, jucătorul care nu se afla la lovire câștigă repriza. Dacă a avut loc o interferență, se aplică Regula 8 (Interferențe).
- 9.3 Dacă jucătorul aflat la lovire lovește celălalt jucător cu mingea, Arbitrul trebuie să ia în considerație dacă acțiunea a fost periculoasă și să decidă în consecință.

10 APELURI

- 10.1 Oricare dintre cei doi jucători poate ori jocul în timpul reprizei și să facă apel împotriva oricărei lipse de anunț din partea Marcatorului spunând „Apel, vă rog”.
- 10.2 Cel care pierde o repriză poate face apel împotriva oricărui anunț sau a oricărei lipse de anunț din partea Marcatorului, spunând „Apel, vă rog”.

- 10.3** Dacă Arbitrul este nesigur cu privire la ce retur se face apel, acesta trebuie să solicite clarificări. Dacă există mai mult de un apel, Arbitrul trebuie să le ia pe fiecare în considerație.
- 10.4** După ce s-a servit mingea, niciunul dintre jucători nu mai poate face apel împotriva a orice s-a petrecut înainte de serviciul respectiv, cu excepția cazului de minge deteriorată.
- 10.5** La finalul unui joc, orice apel cu privire la ultima repriză trebuie făcut imediat.
- 10.6** Ca răspuns la un apel împotriva unui anunț sau a lipsei unui anunț din partea Marcatorului, Arbitrul:
- 10.6.1 dacă anunțul Marcatorului sau lipsa unui anunț din partea acestuia a fost corect(ă), trebuie să permită validitatea rezultatului reprizei; sau
 - 10.6.2 dacă anunțul Marcatorului a fost incorect, trebuie să permită rejucarea, cu excepția cazului în care anunțul Marcatorului a întrerupt un *retur câștigător* al oricăruia dintre jucători, caz în care va acorda repriza în favoarea jucătorului respectiv; sau
 - 10.6.3 dacă Marcatorul nu a făcut niciun anunț cu privire la un serviciu sau retur care nu a fost bun, trebuie să acorde repriza în favoarea celui alt jucător; sau
 - 10.6.4 dacă Arbitrul este nesigur dacă un serviciu a fost bun sau nu, trebuie să permită o rejucare; sau
 - 10.6.5 dacă Arbitrul este nesigur dacă un retur a fost bun sau nu, va trebui să permită o rejucare, cu excepția cazului în care anunțul Marcatorului a întrerupt un *retur câștigător* al celui alt jucător, caz în care va trebui să acorde repriza în favoarea jucătorului respectiv.
- 10.7** Decizia Arbitrului este finală în toate cazurile.

11 MINGEA

- 11.1** Dacă mingea se deteriorează în timpul unei reprize, se permite o rejucare a reprizei respective.
- 11.2** Dacă un jucător oprește jocul pentru a face *apel* cu privire la faptul că mingea este deteriorată și se descoperă că mingea nu este deteriorată, jucătorul respectiv pierde repriza.
- 11.3** Dacă jucătorul aflat la primire, înainte de a *incerca* să returneze serviciul, face *apel* cu privire la faptul că mingea este deteriorată și se constată că mingea este deteriorată, Arbitrul, dacă este nesigur când s-a deteriorat, trebuie să permită rejucarea reprizei anterioare.
- 11.4** Jucătorul care dorește să facă un *apel* la finalul unui joc cu privire la faptul că mingea este deteriorată, trebuie să îl facă imediat și înainte de a părăsi terenul.
- 11.5** Mingea trebuie schimbată dacă ambii jucători sunt de acord sau dacă Arbitrul este de acord cu cererea formulată de unul dintre jucători.
- 11.6** Dacă s-a înlocuit mingea sau dacă jucătorii reiau meciul după o întârziere, jucătorii pot încălzi mingea. Jocul se reia când ambii jucători sunt de acord sau la discreția Arbitrului, oricare situație intervine mai devreme.
- 11.7** Mingea trebuie să rămână pe teren tot timpul, cu excepția cazului în care Arbitrul permite îndepărtarea acesteia.
- 11.8** Dacă mingea rămâne împănată în orice parte a terenului, se permite rejucarea.
- 11.9** Se poate permite rejucarea dacă mingea atinge orice articol de pe teren.
- 11.10** Nu se permite nicio rejucare pentru ricoșeu neobișnuit.

12 DISTRAGEREA ATENȚIEI

- 12.1 Oricare jucător poate solicita o rejucare din cauza distragerii atenției, dar trebuie să o facă imediat.
- 12.2 Dacă distragerea atenției a fost cauzată de unul dintre jucători, atunci:
- 12.2.1 dacă a fost **accidentală**, se permite rejucarea, cu excepția cazului în care a fost întrerupt *returul câștigător* al unuia dintre jucători, caz în care repriza se acordă în favoarea jucătorului respectiv;
- 12.2.2 dacă a fost **cu intenție**, trebuie aplicată Regula 15 (Conduita).
- 12.3 Dacă distragerea atenției nu a fost cauzată de unul dintre jucători, se permite rejucarea, cu excepția cazului în care s-a întrerupt *returul câștigător* al unuia dintre jucători, caz în care repriza se acordă în favoarea jucătorului respectiv.
- 12.4 La unele evenimente, pot avea loc reacții ale publicului în timpul jocului. Pentru a încuraja plăcerea spectatorilor, Regula 12.3 se poate suspenda și dacă se aude un zgomot subit din public, se așteaptă ca jucătorii să continue jocul iar arbitrii nu vor cere spectatorilor să păstreze liniștea.
- Totuși, jucătorului care se oprește din joc și solicită o rejucare din cauza unui zgomot puternic sau izolat din afara terenului i se poate permite o rejucare din motiv de distragere a atenției.

13 OBIECTE CĂZUTE

- 13.1 Jucătorul care scapă o rachetă din mână, o poate ridica și juca mai departe, cu excepția cazului în care mingea atinge racheta sau are loc distragerea atenției sau Arbitrul aplică o Penalizare pentru Comportament.
- 13.2 Jucătorul aflat la lovire care scapă racheta din mână din cauza interferenței poate solicita o rejucare.
- 13.3 Jucătorul care nu se află la lovire și care scapă racheta din mână din cauza contactului în timp ce jucătorul aflat la lovire depune eforturi să ajungă la minge poate solicita o rejucare și se aplică Regula 12 (Distragerea atenției).
- 13.4 Dacă orice obiect, altul decât racheta unui jucător, cade pe podea în timpul unei reprize, jocul trebuie oprit; apoi:
- 13.4.1 dacă obiectul a căzut de la unul dintre jucători fără să fi avut niciun contact cu oponentul, oponentul câștigă repriza;
- 13.4.2 dacă obiectul a căzut de la un jucător din cauza contactului cu oponentul, se permite o rejucare, cu excepția cazului în care jucătorul aflat la lovire a executat un retur câștigător sau solicită o rejucare din motiv de interferență, caz în care se aplică Regula 8 (Interferențe);
- 13.4.3 dacă obiectul cade din altă sursă și nu de la un jucător, se permite o rejucare, cu excepția cazului în care
- 13.4.4 s-a întrerupt *returul câștigător* al jucătorului aflat la lovire, caz în care repriza se acordă în favoarea celui aflat la lovire;
- 13.4.5 dacă obiectul nu a fost observat până la finalul reprizei și nu a avut niciun efect asupra rezultatului acesteia, rezultatul reprizei este valabil.

14 BOALĂ, ACCIDENTARE ȘI SÂNGERARE

14.1 Boala

- 14.1.1 Jucătorul care suferă de o boală care nu implică nici accidentarea și nici sângerarea, trebuie fie să continue imediat jocul, fie să cedeze jocul în desfășurare și să ia un interval de 90 de secunde între jocuri pentru

recuperare. Aceasta include afecțiuni precum crampe, greață și dificultăți în respirație, precum și astm.

Numai un singur joc se poate ceda. Jucătorul trebuie fie să reia jocul, fie să cedeze meciul.

- 14.1.2 Dacă voma unui jucător sau alte acțiuni cauzează ca terenul să nu mai poată fi folosit pentru joc, meciul se acordă în favoarea oponentului.

14.2 Accidentarea

Arbitrul:

- 14.2.1 dacă nu este convins că accidentarea e reală, trebuie să recomande jucătorului să decidă dacă va relua imediat jocul sau va ceda jocul în desfășurare și va lua un interval de 90 de secunde între jocuri și apoi va relua meciul sau va ceda meciul. Se poate ceda numai 1 joc;
- 14.2.2 dacă este convins că accidentarea e reală, trebuie să consilieze ambii jucători asupra categoriei de accident și de timpul permis pentru recuperare. Timpul de recuperare este permis numai atunci când are loc accidentarea;
- 14.2.3 dacă este convins că e o recurență a unei accidentări suferite anterior în timpul meciului, trebuie să recomande jucătorului să decidă dacă va relua imediat jocul sau va ceda jocul în desfășurare și va lua un interval de 90 de secunde între jocuri sau va ceda meciul. Se poate ceda numai 1 joc.

Notă: Jucătorul care cedează un joc își păstrează toate punctele deja înscrise.

14.3 Categoriile de accidente:

- 14.3.1 **Autovătămare:** acolo unde accidentarea este rezultatul propriilor acțiuni ale jucătorului.
Aceasta include rupturile musculare sau luxațiile sau vânătăile rezultate din coliziunea cu un perete sau căzături.
Jucătorului i se permit 3 minute pentru recuperare și, dacă după aceea nu este gata să reia meciul, trebuie să cedeze jocul respectiv și să ia un interval de 90 de secunde dintre jocuri pentru recuperare ulterioară. Se poate ceda numai un joc. Apoi jucătorul trebuie să reia jocul sau să cedeze meciul.
- 14.3.2 **La care a contribuit și celălalt jucător:** acolo unde accidentarea este rezultatul unei acțiuni accidentale a ambilor jucători.
Jucătorului rănit i se permit 15 minute pentru recuperare. Perioada se poate prelungi cu alte 15 minute, la discreția Arbitrului. Dacă după aceea jucătorul nu poate continua jocul, meciul se decide în favoarea oponentului. Scorul de la finalul reprizei în care a avut loc accidentarea rămâne valabil.
- 14.3.3 **Provocat de oponent:** acolo unde accidentarea este cauzată numai de oponent.
- 14.3.3.1 Acolo unde rănirea este cauzată **accidental** de oponent, trebuie aplicată Regula 15 (Conduita). Jucătorului accidentat i se permit 15 minute pentru recuperare. Dacă după aceea nu poate relua jocul, meciul este decis în favoarea jucătorului accidentat.
- 14.3.3.2 Acolo unde accidentarea este cauzată de jocul **periculos** sau acțiunea **intenționată** a oponentului, dacă jucătorul accidentat necesită o perioadă de recuperare, meciul este decis în favoarea

jucătorului accidentat. Dacă jucătorul accidentat poate continua jocul fără întârziere, trebuie aplicată Regula 15 (Conduita).

14.4 Sângerarea

- 14.4.1 Oricând are loc sângerarea, jocul trebuie întrerupt iar jucătorul trebuie să părăsească terenul și să își îngrijească rana. Se permite o perioadă rezonabilă pentru tratament. Jocul se poate relua numai după ce sângerarea a fost oprită și, când este posibil, rana a fost acoperită.
 - 14.4.2 Dacă sângerarea a fost **cauzată accidental** de către oponent, trebuie aplicată Regula 15 (Conduita).
 - 14.4.3 Dacă sângerarea este rezultatul jocului **periculos** sau acțiunii **intenționate** a oponentului, meciul se acordă în favoarea jucătorului accidentat.
 - 14.4.4 Jucătorul care nu poate opri sângerarea în cadrul intervalului permis trebuie fie să cedeze 1 joc și să ia un interval de 90 de secunde și apoi să reia meciul sau să îl cedeze.
 - 14.4.5 Dacă sângele este din nou vizibil în timpul jocului, nu se mai permite nicio perioadă de recuperare și jucătorul trebuie să cedeze jocul în desfășurare și să folosească intervalul de 90 de secunde dintre jocuri pentru tratament ulterior. Dacă sângerarea nu a fost oprită, jucătorul trebuie să cedeze meciul.
 - 14.4.6 Terenul trebuie curățat și echipamentul pătat de sânge trebuie schimbat.
- 14.5 Jucătorul rănit poate relua jocul înainte de finalul oricărei perioade acordate pentru recuperare. Ambilor jucători trebuie să li se acorde perioade rezonabile pentru a se pregăti în vederea reluării jocului.
- 14.6 Este întotdeauna decizia jucătorului accidentat dacă va relua sau nu jocul.

15 CONDUITA

- 15.1 În plus față de acest Regulament, jucătorii trebuie să se conformeze oricăror alte regulamente de turneu.
- 15.2 Jucătorii nu au voie să plaseze niciun obiect pe teren.
- 15.3 Jucătorii nu au voie să părăsească terenul în timpul jocului fără permisiunea Arbitrului.
- 15.4 Jucătorii nu au voie să solicite schimbarea niciunui Oficial.
- 15.5 Jucătorii nu trebuie să se comporte într-o manieră nedreaptă, periculoasă, abuzivă, ofensatoare sau în orice alt mod în detrimentul sportului.
- 15.6 În cazul în care comportamentul unui jucător este inacceptabil, Arbitrul trebuie să penalizeze jucătorul, chiar oprind jocul dacă este necesar. Comportamentul inacceptabil include, dar nu se limitează la:
 - 15.6.1 obscenități auditive sau vizuale;
 - 15.6.2 abuz verbal, fizic sau de orice altă formă;
 - 15.6.3 contact fizic nedorit, care include împingerea adversarului;
 - 15.6.4 mod de joc periculos, inclusiv balansul excesiv al rachetei;
 - 15.6.5 opoziția față de un Oficial;
 - 15.6.6 abuzul echipamentului sau al terenului;
 - 15.6.7 încălzire inechitabilă;
 - 15.6.8 amânarea jocului, inclusiv revenirea cu întârziere pe teren;
 - 15.6.9 distragerea deliberată a atenției;
 - 15.6.10 primirea de sfaturi de la antrenori în timpul jocului.
- 15.7 Jucătorului care se face vinovat de o abatere i se poate da un Avertisment pentru Comportament sau poate fi penalizat cu un Fault pentru Comportament, un Joc

- pentru Comportament sau un Meci pentru Comportament, în funcție de gravitatea abaterii.
- 15.8** Arbitrul poate impune mai mult de un avertisment, fault sau joc unui jucător pentru o abatere ulterioară similară, cu condiția ca orice penalizare de acest gen să nu fie mai puțin severă decât penalizarea anterioară primită pentru aceeași abatere.
- 15.9** Avertismentul sau penalizarea pot fi impuse de Arbitru în orice moment, inclusiv în timpul perioadei de încălzire și după finalul meciului.
- 15.10** Dacă Arbitrul:
- 15.10.1 oprește jocul pentru a emite un Avertisment pentru Comportament, se permite rejucarea;
 - 15.10.2 oprește jocul pentru a acorda un Fault pentru Comportament, Faultul respectiv pentru Comportament devine rezultatul reprizei;
 - 15.10.3 acordă un Fault pentru Comportament după finalul unei reprize, rezultatul reprizei rămâne valabil și Faultul pentru Comportament se adaugă la scor fără schimbarea careului de servire;
 - 15.10.4 acordă un Joc pentru Comportament, jocul respectiv este cel în desfășurare sau următorul, dacă nu se desfășoară un joc. În cel de-al doilea caz, intervalul adițional de 90 de secunde nu se mai aplică;
 - 15.10.5 acordă un Joc pentru Comportament sau un Meci pentru Comportament, jucătorul contravenient reține toate punctele sau jocurile pe care le-a câștigat deja;
- 15.11** Când se impune o Penalizare pentru Comportament, Arbitrul trebuie să completeze toată documentația necesară.

ANEXA 1 - DEFINIȚII

APEL	Solicitarea unui jucător ca Arbitrul să revizuiască un anunț al Marcatorului sau lipsa unui anunț din partea acestuia sau pentru a face un apel că mingea este deteriorată.
ÎNCERCARE	Orice mișcare anterioară a rachetei spre minge. Balansul fals constituie de asemenea încercare, dar pregătirea rachetei doar cu un balans pe spate și fără o mișcare anterioară nu constituie încercare.
CAREU, CAREU DE SERVIRE	O zonă pătrată de pe ambele laturi ale terenului, delimitată de linia scurtă, un perete lateral și de 2 alte linii, de unde servește jucătorul aflat la serviciu.
CORECT	Când mingea este atinsă cu racheta, ținută în mână, nu mai mult de o dată, și fără a avea contact de durată cu racheta.
JOS	Un retur care lovește zona de tin sau podeaua înainte de a ajunge la peretele frontal sau lovește peretele frontal și apoi zona de tin.
VEDERE JUSTĂ	Timpu suficient pentru a vedea mingea și a se pregăti să o lovească atunci când revine dinspre peretele frontal.
FAULT	Un serviciu care nu este bun.
ÎNCERCARE ULTERIOARĂ	O încercare ulterioară din partea jucătorului aflat la lovire de a servi sau de a returna o minge aflată în joc, după ce a executat deja una sau mai multe încercări.
SET	Parte a unui meci. Un jucător trebuie să câștige 3 seturi pentru a câștiga un meci de 5 seturi și 2 seturi pentru a câștiga un meci de 3 seturi.
RETUR BUN	Un retur executat corect, care ajunge la peretele frontal fie direct, fie după ce lovește un alt perete sau alți pereți fără a ieși în afara terenului și care lovește peretele frontal deasupra zonei tin și sub linia de aut.
HAND OUT REJUCARE	Schimbarea jucătorilor la serviciu. Rezultatul unei reprize prin care niciunul dintre jucători nu câștigă. Jucătorul aflat la serviciu servește din nou din același careu de servire.
MECI NOT UP	Concursul complet, inclusiv încălzirea. Un retur: pe care un jucător nu îl execută corect; sau în care mingea sare mai mult de o dată pe podea înainte de a fi lovită; sau în care mingea atinge jucătorul aflat la lovire sau echipamentul acestuia.
AUT	Un retur care: lovește peretele pe sau deasupra liniei de aut; sau lovește orice accesoriu aflat deasupra liniei de aut; sau lovește marginea de sus a oricărui perete al terenului; sau trece pe deasupra unui perete și iese în afara terenului; sau trece prin orice accesoriu.
SFERT DE TEREN	Una din cele două părți egale ale terenului care sunt delimitate de linia scurtă, un perete lateral, peretele din spate și linia de la centrul terenului.
REPRIZĂ	Un serviciu bun urmat de unul sau mai multe returnuri alternative până ce unul dintre jucători nu mai reușește un retur bun.
CAREU DE SERVIRE	Vezi CAREU, CAREU DE SERVIRE
JUCĂTOR LA LOVIRE	Jucătorul atunci când se află la lovire din momentul în care returul oponentului ricoșează din peretele frontal până ce returul său lovește peretele frontal.
TIN	Zona peretelui frontal care acoperă în întregime lățimea terenului și se întinde de la podea în sus, incluzând linia orizontală inferioară.

ROTIRE

Ațiunea jucătorului aflat la lovire care lovește sau este în poziția de a lovi mingea în lateral spre dreapta după ce mingea a trecut în spatele său în stânga sau invers, fie că jucătorul aflat la lovire se răsuțește sau nu.

Notă: Luarea poziției (pregătirea) de a juca mingea pe o latură și apoi aducerea rachetei în cealaltă parte a corpului pentru a lovi mingea de acolo nu constituie nici rotire și nici executarea unei încercări ulterioare.

RETUR CÂȘTIGĂTOR Un retur bun, la care oponentul nu a reușit să ajungă.

PE PICIOR GREȘIT

Situația în care un jucător, anticipând traiectoria mingii, se mișcă într-o direcție, în timp ce jucătorul aflat la lovire lovește mingea și o trimite într-o altă direcție.

ANEXA 2 – ANUNȚURILE OFICIALILOR

2.1 MARCATORUL

JOS	Pentru a indica faptul că returnul unui jucător a atins zona tin sau podeaua înainte de a ajunge la peretele frontal sau a atins peretele frontal și apoi zona tin.
FAULT	Pentru a indica faptul că un serviciu nu a fost bun.
HAND OUT	Pentru a indica schimbarea jucătorilor la serviciu
NOT UP	Pentru a indica faptul că un retur: nu a fost executat corect; sau a sărit de mai multe ori decât o dată pe podea înainte ca mingea să fie lovită; sau a atins jucătorul aflat la lovire sau echipamentul acestuia.
AUT	Pentru a indica faptul că un retur: a lovit peretele pe sau deasupra liniei de aut; sau a lovit orice accesoriu deasupra liniei de aut; sau a lovit marginea de sus a oricărui perete al terenului; sau a trecut peste un perete și a ieșit în afara terenului de joc; sau a trecut printr-un accesoriu.
10-EGAL: JUCĂTORUL TREBUIE SĂ CÂȘTIGE LA O DIFERENȚĂ DE 2 PUNCTE	Pentru a indica la scorul de 10-egal că unul dintre jucători trebuie să conducă la o diferență de 2 puncte pentru a câștiga jocul. Se anunță numai când se petrece pentru prima dată într-un meci.
MINGE DE JOC	Pentru a indica faptul că un jucător are nevoie de un punct ca să câștige jocul.
MINGE DE MECI	Pentru a indica faptul că un jucător are nevoie de un punct ca să câștige meciul.
DA, REJUCARE /REJUCARE	Pentru a repeta decizia Arbitrului de a se rejuca o repriză.
FAULT ÎN FAVOAREA (UNUI JUCĂTOR sau a unei ECHIPE)	Pentru a repeta decizia Arbitrului de a acorda fault în favoarea unui jucător sau a unei echipe.
FĂRĂ REJUCARE	Pentru a repeta decizia Arbitrului de refuzare a unei solicitări de rejucare.

Exemple de anunțuri ale Marcatorului

1. Prezentarea meciului:

„Smith la servire, Jones la primire, cel mai bun din 5 seturi, zero-egal.”

2. Ordinea anunțurilor:

- i) Orice afectează scorul (de ex. Fault în favoarea lui Brown).
- ii) Scorul având întotdeauna în față scorul celui aflat la servire.
- iii) Comentarii asupra scorurilor (de ex. Minge de joc).

3. Anunțarea scorului:

„Not up. Hand out, 4–3”

„Da, rejucare, 3–4.”

„Fault în favoarea lui Jones, 10–8, Minge de Joc”

„Fault, hand out, 8–3.”
„Not up, 10-egal: jucătorul câștigă cu o diferență de 2 puncte”
„10–8, Minge de Joc”
„13–12, Minge de meci”

4. Finalul unui set:

„11–3, set pentru Smith. Smith conduce 1 set la zero”
„11–7, set pentru Jones. Smith conduce cu 2 seturi la 1.”
„11 – 8, meci pentru Jones, 3 seturi la 2, 3–11, 11–7, 6–11, 11– 9, 11– 8”

5. Începutul seturilor ulterioare:

„Smith conduce cu 1 set la zero. Zero-egal”
„Smith conduce cu 2 seturi la 1. Jones la serviciu, zero-egal”
„2 seturi egal. Smith la servire, zero-egal”

2.2 ARBITRUL

CINCISPREZECE SECUNDE Pentru a anunța că au mai rămas 15 secunde dintr-un interval permis.

JUMĂTATEA TIMPULUI Pentru a anunța că au trecut 2 ½ minute din perioada de încălzire.

REJUCARE / JUCAȚI O REJUCARE Pentru a informa că o repriză urmează să fie rejucată în condițiile în care formularea „Da, rejucare” nu se potrivește (de ex. Când niciunul dintre jucători nu a solicitat o rejucare).

FĂRĂ REJUCARE Pentru a nu permite o rejucare.

FAULT ÎN FAVOAREA (unui jucător sau a unei echipe) Pentru a informa asupra acordării unui fault.

TIMPUL A EXPIRAT Pentru a indica faptul că a expirat un interval de timp permis.

DA, REJUCARE Pentru a permite o rejucare.

AVERTISMENT PENTRU COMPORTAMENT Pentru a informa asupra emiterii unui Avertisment pentru Comportament, de ex. : „Avertisment pentru Comportament lui Smith pentru întârzierea jocului”.

FAULT PENTRU COMPORTAMENT Pentru a informa asupra emiterii unui Fault pentru Comportament, de ex.: „Comportamentul lui Smith, Fault în favoarea (*celuilalt jucător sau a celeilalte echipe*) pentru întârzierea jocului”.

JOC PENTRU COMPORTAMENT Pentru a informa asupra emiterii unui Joc pentru Comportament, de ex. „Comportament Jones, joc în favoarea (*celuilalt jucător sau a celeilalte echipe*) pentru abuzarea oponentului”.

MECI PENTRU COMPORTAMENT Pentru a informa asupra emiterii unui Meci pentru Comportament, de ex. „Comportament Jones, Meci în favoarea (*celuilalt jucător sau a celeilalte echipe*) pentru opoziția împotriva Arbitrului”.

ANEXA 3 – SISTEME ALTERNATIVE DE PUNCTAJ

1. Punct-pe-repriză punctaj până la 15

Regula 2 (Punctaj) se înlocuiește cu (vezi textul cu caractere italice):

2.1 Câștigătorul unei reprize înregistrează 1 punct și servește la începutul reprizei următoare.

2.2 *Fiecare set se joacă până la 15 puncte, cu excepția cazului în care scorul ajunge la 14-egal, jocul continuă până ce unul dintre jucători conduce la o diferență de 2 puncte.*

2.3 Meciul este în mod normal cel mai bun din 5 seturi, dar poate fi și cel mai bun din 3 seturi.

2. Punctajul Hand-in/hand-out

Regula 2 (Punctaj) se înlocuiește cu (vezi textul cu caractere italice):

2.1 *Jucătorul aflat la servire, la câștigarea unei reprize, înregistrează un punct; jucătorul aflat la primire, la câștigarea unei reprize intră la servire, fără schimbarea scorului.*

2.2 *Fiecare set se joacă până la 9 puncte, cu excepția cazului în care scorul ajunge la 8-egal, jucătorul aflat la primire alege, înainte de serviciul următor, dacă va continua jocul respectiv până la 9 (cunoscut sub denumirea de „Set 1”) sau până la 10 (cunoscut sub denumirea de „Set 2”). Jucătorul aflat la primire trebuie să indice clar alegerea făcută Marcatorului, Arbitrului și oponentului.*

2.3 Meciul în mod normal este cel mai bun din 5 seturi, dar poate fi și de cel mai bun din 3 seturi.

ANEXA 4 – SISTEMUL CU TREI ARBITRI

1. Sistemul cu Trei Arbitri utilizează un Arbitru Central (AC) și doi Arbitri Laterali (AL) care trebuie să lucreze împreună ca o echipă. Toți trebuie să fie arbitri disponibili cu cele mai înalte acreditări. Dacă cei 3 Oficiali nu sunt de standarde similare, atunci Arbitrul cu cel mai înalt standard trebuie să preia, în mod normal, rolul de AC.
2. AC, care are și rolul de Marcator, controlează meciul și trebuie să se consulte cu AL înainte de meci și, dacă este necesar (și posibil), între jocuri, pentru a încerca să asigure continuitatea aplicării și interpretării regulilor. Unul dintre AL ține evidența scorului ca măsură de siguranță. În eventualitatea unei discrepanțe, scorul AC-ului va fi scorul final.
3. Cei doi AL trebuie să stea așezați în spatele peretelui din spate, aliniați la linia interioară a careului de servire de pe fiecare latură, cu un rând în fața AC-ului.
4. AL iau decizii la finalul reprizelor – nu în timpul lor – numai asupra următoarelor aspecte:
 - 4.1 Când un jucător solicită o rejucare sau face un apel împotriva unui anunț sau a lipsei unui anunț pentru jos, not up, aut sau fault de către AC.
 - 4.2 Când orice Arbitru nu își dă seama că decizia Arbitrului este „Da, rejucare”.
 - 4.3 Dacă AC nu este sigur cu privire la motivul unui apel, AC trebuie să ceară jucătorului clarificări.
 - 4.4 Dacă un AL nu este sigur pentru ce anume se face apel, AL trebuie să ceară clarificări AC-ului.
5. Numai AC decide asupra tuturor aspectelor, inclusiv asupra perioadelor de timp, conduitei, accidentelor, distragerii atenției, mingilor deteriorate, obiectelor căzute și condițiilor de teren și nu se poate face apel împotriva niciuneia dintre aceste decizii.
6. Toți cei trei Arbitri trebuie să decidă asupra oricărui apel, simultan și independent.
7. Decizia majorității celor 3 arbitri este finală, cu excepția cazului în care funcționează un sistem de arbitrare video.
8. Decizia celor 3 Arbitri trebuie anunțată de AC fără a dezvălui deciziile individuale.
9. În cazul în care sunt 3 decizii diferite (Da, rejucare, Fără rejucare, Fault), decizia finală va fi „Da, rejucare”.
10. Jucătorii se pot adresa numai AC-ului. Dialogul trebuie menținut la minim.
11. Arbitrii își comunică deciziile folosind (în ordinea preferințelor):
 1. Console electronice; sau
 2. Carduri cu Decizia Arbitrilor; sau
 3. Semnale cu mâna.
12. Dacă se folosesc semnale cu mâna:
Da, rejucare = Degetul mare și degetul arătător așezate în formă de „L”
Fault = Pumn strâns.
Fără rejucare = Mâna întinsă, dreaptă, cu palma în jos.
Mingea a fost jos/Not up/Aut/Fault = Degetul mare în jos
Mingea a fost bună = Degetul mare în sus

ANEXA 5 – ANALIZA VIDEO

Poate fi utilizată acolo unde tehnologia este disponibilă.

REGULI/PROCEDURĂ

1. Un jucător poate solicita o revizuire din motiv de interferență numai în cazul unei decizii de Rejucare, Fault sau Fără rejucare, dar nu poate face apel împotriva niciunui anunț al Marcatorului. Fiecare jucător are dreptul la o revizuire per joc; dacă decizia inițială este anulată, jucătorul reține varianta revizuită.
2. Jucătorul trebuie să ceară clar și imediat Arbitrului Central (AC) „Analiză video, vă rog”.
3. Apoi AC spune: „Analiză video, vă rog, (numele jucătorului), pentru decizia de Da, rejucare/Fără rejucare/Fault.”
4. Reluările vor fi prezentate pe ecrane.
5. Decizia Oficialului pentru Analiză Video, care este finală, va fi afișată pe ecrane.
6. Apoi AC declară fie „Decizia de Da, rejucare/Fără rejucare/Fault confirmată, (numele jucătorului) nu mai are nicio analiză video rămasă” sau „Decizia de Da, rejucare/Fără rejucare/Fault anulată, (numele jucătorului) mai are 1 analiză video rămasă”.
7. Când scorul ajunge la 10-egal, fiecare dintre jucători va mai avea dreptul la doar încă 1 analiză video. Analizele video neutilizate nu pot fi reportate dincolo de scorul de 10-egal sau în jocurile ulterioare. AC anunță: „10-egal, un jucător trebuie să câștige la diferență de 2 puncte. Fiecare jucător mai are dreptul la 1 analiză video”.
8. Dacă analiza video nu este disponibilă din cauza unor dificultăți tehnice, aceasta nu va constitui revizuire utilizată.

ANEXA 6 – ECHIPAMENT DE PROTECȚIE PENTRU OCHI

FMS recomandă ca toți jucătorii de Squash să poarte echipament de protecție pentru ochi, fabricat conform unui Standard Național corespunzător, așezat corespunzător peste ochi în orice moment în timpul jocului, inclusiv în timpul încălzirii. Standardele naționale actuale cu privire la echipamentul de protecție pentru ochi în sporturile cu rachetă sunt publicate de Asociația Canadiană de Standarde, ASTM în Statele Unite, Instituția pentru standarde în Australia, Noua Zeelandă și Anglia. Este responsabilitatea jucătorului să se asigure că produsul purtat este de o calitate corespunzătoare pentru scop.

Echipamentul de protecție pentru ochi, care întrunește oricare dintre standardele de mai sus (sau echivalente) este obligatoriu pentru toate evenimentele de dublu și juniori sancționate de către FMS.

ANEXA 7 – SPECIFICAȚII TEHNICE

ANEXA 7.1

DESCRIEREA ȘI DIMENSIUNILE TERENULUI PENTRU SIMPLU SQUASH

DESCRIERE

Terenul de Squash este o zonă rectangulară delimitată de 4 pereți: peretele frontal, 2 pereți laterali și peretele din spate. Are o podea la nivel și o înălțime utilă deasupra suprafeței de joc.

DIMENSIUNI

Lungimea terenului între suprafețele de joc	9750 mm
Lățimea terenului între suprafețele de joc	6400 mm
Diagonala	11665 mm
Înălțimea peste podea până la marginea inferioară a liniei peretelui frontal	4570 mm
Înălțimea peste podea până la marginea inferioară a liniei peretelui din spate	2130 mm
Înălțimea peste podea până la marginea inferioară a liniei de serviciu de pe peretele frontal.....	1780 mm
Înălțimea peste podea până la marginea superioară a zonei tin.....	480 mm
Distanța până la cea mai apropiată margine a liniei scurte de la peretele din spate	4260 mm
Dimensiuni interne ale careurilor de serviciu	1600 mm
Lățimea tuturor liniilor	50 mm
Înălțime utilă minimă peste podeaua terenului	5640 mm

NOTE

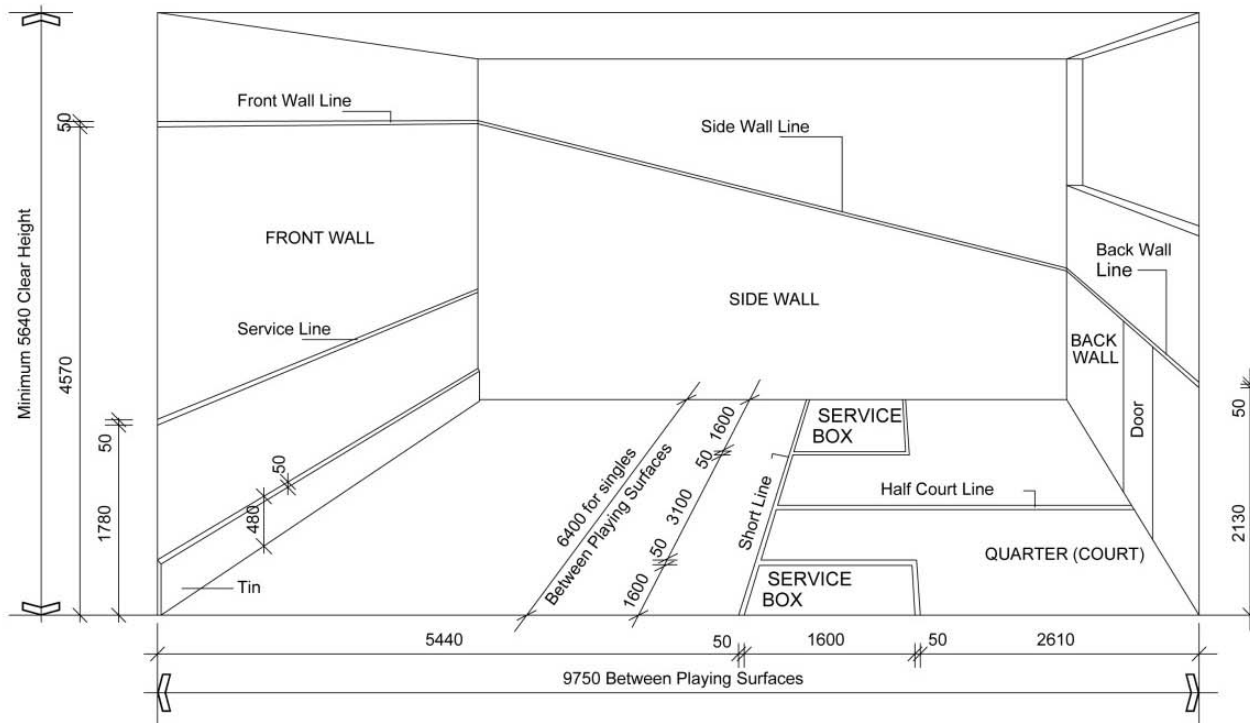
1. Liniile peretelui lateral conectează linia peretelui frontal cu linia peretelui din spate.
2. Careul de servire este un pătrat format de linia scurtă, un perete lateral și alte două linii marcate pe podea.
3. Lungimea, lățimea și diagonala terenului sunt măsurate la o înălțime de 1000 mm deasupra podelei.
4. Se recomandă ca linia peretelui frontal, liniile pereților laterali, linia peretelui din spate și partea superioară de 50 mm a zonei tin să aibă o asemenea formă încât să respingă orice minge care ajunge pe suprafața lor.
5. Zona tin nu trebuie să iasă în afara suprafeței peretelui frontal cu mai mult de 45 mm.
6. Se recomandă ca ușa terenului de joc să fie poziționată în centrul peretelui din spate.
7. Configurația generală a terenului de squash, dimensiunile și marcajele sale sunt ilustrate în diagrama de la ANEXA 7.2.

CONSTRUCȚIE

Terenul de squash se poate construi din materiale variate, cu condiția ca ele să aibă caracteristici adecvate pentru ricoșarea mingii și să ofere siguranță pentru joc; totuși, FMS publică o Specificație pentru Terenul de Squash care cuprinde standardele recomandate. Un organism național sau regional de guvernare poate solicita întrunirea standardelor FMS pentru jocurile competiționale.

ANEXA 7.2

CONFIGURAȚIA GENERALĂ A TERENURILOR INTERNAȚIONALE DE SQUASH LA SIMPLU



NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY

DIAGONALS FOR SINGLES 11665

ANEXA 8 – SPECIFICAȚIILE MINGILOR DE SQUASH

1. MINGE (Competițională) STANDARD CU DOUĂ PUNCTE GALBENE

Următoarele specificații constituie standardul pentru mingea (competițională) cu două puncte galbene care se va folosi în baza Regulamentului de Squash:

Diametru	(milimetri)	40.0 + sau - 0.5
Greutate	(grame)	24.0 + sau - 1.0
Rigiditate	(N/mm) @ 23 grade C	3.2 + sau - 0.4
Rezistența lipiturii	(N/mm)	6.0 minim
Reziliență la ricoșare	- de la 254 centimetri	
@ 23 grade C		12% minim
@ 45 grade C		25% - 30%

2. MINGEA (DE CLUB) STANDARD CU UN SINGUR PUNCT GALBEN

Următoarele specificații constituie standardul pentru mingea (de club) cu un singur punct galben care se va folosi în baza Regulamentului de Squash:

Diametru	(milimetri)	40.0 + sau - 0.5
Greutate	(grame)	24.0 + sau - 1.0
Rigiditate	(N/mm)	
@ 23 grade C		3.2 + sau - 0.4
Rezistența lipiturii	(N/mm)	6.0 minim
Reziliență la ricoșare	- de la 254 centimetri	
@ 23 grade C		15% minim
@ 45 grade C		30% - 35%

NOTE

1. Procedura completă de testare a mingilor pentru conformitatea la specificațiile de mai sus este pusă la dispoziție de FMS. FMS va organiza testarea mingilor în baza procedurilor standard, dacă este necesar.
2. Nu sunt stabilite specificații pentru viteze mai mari sau mai mici ale mingii, ce pot fi utilizate de către jucători cu abilitate mai mare sau mai redusă sau în condiții de teren mai calde sau mai reci decât cele utilizate la determinarea specificațiilor de club și competiționale. Când se produc viteze mai mari ale mingii, ele pot varia față de diametrul și greutatea din specificațiile de mai sus. Se recomandă ca mingile să poarte un cod de culoare permanentă sau un marcaj pentru a le indica viteza sau categoria de utilizare. De asemenea, se recomandă ca mingile pentru începători și avansați să fie în general conforme cu cifrele pentru reziliența la ricoșare de mai jos.

Începător	Reziliența la ricoșare @ 23 grade C	nu mai puțin de 17%
	Reziliența la ricoșare @ 45 grade C	36% până la 38%
Avansat	Reziliența la ricoșare @ 23 grade C	nu mai puțin de 15%
	Reziliența la ricoșare @ 45 grade C	33% până la 36%

Specificațiile pentru mingile ce îndeplinesc în prezent aceste cerințe pot fi obținute la cerere de la FMS.

Viteza mingilor poate fi indicată și după cum urmează:

Foarte înceată – punct galben (simplu sau dublu)

Înceată – punct alb sau verde

Medie – punct roșu

Rapidă – punct albastru

3. Mingile utilizate la Campionatele Mondiale sau în standarde de joc similare trebuie să îndeplinească specificațiile de mai sus pentru mingea (competițională) standard cu două puncte. Testări suplimentare subiective ale standardelor identificate pot fi realizate de FMS cu jucători, pentru a determina sustenabilitatea mingii nominalizate pentru utilizarea în campionate.
4. Mingile cu punct galben care au un diametru mai mare de 40.0 mm, specificat mai sus, dar care altminteri îndeplinesc specificațiile, pot fi autorizate de organismul oficial de organizare pentru utilizare în cadrul turneelor.

ANEXA 9 – DIMENSIUNILE RACHETEI DE SQUASH

DIMENSIUNI

Lungime maximă	686 mm
Lăţime maximă, măsurată la unghiurile drepte ale mânerului	215 mm
Lungimea maximă a coardelor	390 mm
Aria maximă a coardelor	500 cm ²
Lăţimea minimă a oricărui cadru sau a oricărei componente structurale (măsurată în planul coardelor)	7 mm
Adâncimea maximă a oricărui cadru sau a oricărei componente structurale (măsurată la unghiurile drepte ale planului de coarde)	26 mm
Raza minimă a curbei exterioare a cadrului în orice punct	50 mm
Raza minimă a curbei la orice margine a cadrului sau a oricărei componente structurale	2 mm

GREUTATE

Greutate maximă	255 gm
-----------------	--------

CONSTRUCŢIE

- a) Capul rachetei este definit ca partea rachetei ce conţine sau înconjoară zona coardelor.
- b) Coardele şi capetele coardelor trebuie să fie încastrate în capul rachetei sau, în cazurile în care o asemenea încastrare este impracticabilă din cauza materialului sau a designului rachetei, trebuie să fie protejate printr-o fâşie-tampon ataşată şi asigurată.
- c) Fâşia-tampon trebuie să fie dintr-un material flexibil care nu se poate plia formând margini ascuţite în urma contactului abraziv cu podeaua sau pereţii.
- d) Fâşia-tampon va fi din material alb, incolor sau nepigmentat. Acolo unde, din motive estetice, producătorul alege utilizarea unei fâşii-tampon colorate, atunci, pentru a convinge FMS, producătorul va demonstra că materialul nu lasă urme colorate la contact pe pereţii sau podeaua terenului.
- e) Cadrul rachetei va fi de o culoare şi/ sau un material ce nu va lăsa urme pe pereţi sau podea prin contactul în jocul normal.
- f) Coardele trebuie să fie din gută, nylon sau un material înlocuitor, cu condiţia să nu se utilizeze metal.
- g) Se vor permite numai două straturi de coarde, iar acestea vor fi întreţesute alternativ sau sudate în punctele de intersectare, iar şablonul coardelor va fi în general uniform şi vor forma un singur plan pe capul rachetei.
- h) Orice garnituri de cauciuc, spaţiatoare de coarde sau alte dispozitive ataşate oricărei părţi a rachetei vor fi utilizate numai pentru a limita sau a preveni uzura din utilizare sau vibraţiile şi vor avea dimensiuni şi o amplasare rezonabile pentru acest scop. Nu vor fi ataşate de nicio parte a coardelor în zona de lovire (definită ca suprafaţa formată de coardele suprapuse).
- i) Nu vor exista zone neacoperite de coarde în construcţia rachetei care ar putea permite trecerea unei sfere cu un diametru mai mare de 50 mm.
- j) Construcţia totală a rachetei, inclusiv capul, va fi simetrică în raport cu centrul rachetei, într-o linie trasă vertical prin cap şi mâner, atunci când este vizualizată din faţă.
- k) Toate modificările aduse la specificaţiile rachetei vor face obiectul unei perioade de notificare de doi ani înainte de a intra în vigoare.

FMS va decide dacă o rachetă sau un prototip este conform(ă) cu specificațiile de mai sus sau este altminteri aprobat sau nu pentru joc și va emite instrucțiuni pentru a ajuta la interpretarea celor de mai sus.

Publicat în noiembrie 2013 de:

World Squash Federation Ltd
Strada Russell nr. 25 Hastings
East Sussex TN34 1QU
Regatul Unit

Telefon: 44+ 1424 447440
E-mail: wsf@worldsquash.org
Website: www.worldsquash.org