

Komplette squashregler for singlekamper

Godkjent av World Squash Federation (WSF) og gjeldende fra 1. januar 2024.

Norsk oversettelse er basert på oppdatert versjon fra november 2023.
Oversatt og bearbeidet av [Stein Gabrielsen](#) september 2024.

Innledning

Squash spilles på et avgrenset område, ofte i høyt tempo. To prinsipper er viktige for å kunne gjennomføre kampen på en ryddig og ordentlig måte:

Sikkerhet: Spillerne må alltid tenke sikkerhet først og ikke gjøre noe som setter motstanderen i fare.
Ærlighet: Spillerne må respektere hverandres rettigheter på banen og spille ærlig og redelig.

1. KAMPEN

- 1.1. Singlekamper i squash spilles på en bane mellom to spillere som hver har en racket for å slå ballen. Bane, ball og racket må oppfylle WSF-spesifikasjonene (se vedlegg 7 i de engelske WSF-reglene).
- 1.2. Hver ballveksling starter med en serve, og spillerne slår deretter ballen etter tur helt til ballvekslingen avsluttes (se regel 6: Spillet).
- 1.3. Spillet skal fortsette uavbrutt i den grad det er mulig.

2. POENGTELLING

- 2.1. Vinneren av en ballveksling får 1 poeng og server for å starte neste ballveksling.
- 2.2. Hvert game spilles til 11 poeng, unntatt hvis det står 10-10. Da fortsetter gamet til en av spillerne leder med 2 poeng.
- 2.3. En kamp spilles som regel som best av 5 game, men den kan også spilles som best av 3 game.
- 2.4. En alternativ poengtelling beskrives i vedlegg 3 i de engelske WSF-reglene.

3. KAMPLEDERE

- 3.1. En kamp skal vanligvis ledes av en markør og en dommer, som begge noterer stillingen, serveren og korrekt serveside.
- 3.2. Dersom det bare er én kampleder, er denne både markør og dommer. En spiller kan appellere på ethvert kall eller manglende kall fra kamplederen i rollen som markør, til den samme kamplederen i rollen som dommer.
- 3.3. Ønsket plassering for kamplederne er så nær bakveggen som mulig, midt mellom sideveggene og rett over bakveggens øvre kant.
- 3.4. Et alternativt kampledersystem med tre kampledere er beskrevet i vedlegg 4 i de engelske WSF-reglene.
- 3.5. Ved henvendelser til spillerne bør kamplederne helst bruke etternavnet.
- 3.6. **Markøren**
 - 3.6.1. skal annonsere kampen, introdusere hvert game og kunngjøre resultatet av hvert game og av kampen (se vedlegg 2 i de engelske WSF-reglene)
 - 3.6.2. skal rope «feil», «ned», «ut», «ikke opp» eller «stopp» når det er relevant
 - 3.6.3. skal ikke rope noe ved usikkerhet omkring en serve eller retur
 - 3.6.4. skal umiddelbart kunngjøre stillingen etter en ballveksling, med serverens poeng først og eventuelt «serve over» dersom det er et servebytte
 - 3.6.5. skal gjenta dommerens beslutning etter at en spiller har bedt om «let», og deretter kunngjøre stillingen
 - 3.6.6. skal vente på dommerens beslutning etter at en spiller har appellert på et markørkall eller manglende markørkall, og deretter kunngjøre stillingen
 - 3.6.7. skal rope «gameball» når en spiller trenger 1 poeng for å vinne et game, eller «matchball» når en spiller trenger 1 poeng for å vinne kampen
 - 3.6.8. skal si «10 like: en spiller må vinne med 2 poeng» når stillingen for første gang er 10-10 i hvert game
- 3.7. **Dommeren**, hvis beslutning er endelig,
 - 3.7.1. skal utsette kampen dersom banen ikke er egnet for spill, eller midlertidig stoppe spillet dersom kampen har startet, og stillingen skal være den samme når kampen eventuelt settes i gang igjen
 - 3.7.2. skal dømme «let» dersom endringer i forholdene på banen som ikke skyldes noen av spillerne, påvirker en ballveksling
 - 3.7.3. kan gi seieren til en spiller dersom motstanderen ikke er på banen og klar til å spille innenfor den perioden som er angitt i turneringsreglene
 - 3.7.4. skal ta stilling til alle hendelser, herunder anmodninger om «let» og alle appeller på markørkall eller manglende markørkall

- 3.7.5. skal umiddelbart gi beskjed ved uenighet om markørens kall eller manglende kall, og skal om nødvendig stoppe spillet
- 3.7.6. skal umiddelbart korrigere stillingen dersom markøren kunngjør feil stilling, og skal om nødvendig stoppe spillet
- 3.7.7. skal gjennomføre alle regler om tid og rope «15 sekunder», «bytt side» og «tid» når det er relevant
Merk: Det er spillernes ansvar å være så nær banen at de hører disse kunngjøringene.
- 3.7.8. skal ta den nødvendige avgjørelsen dersom ballen treffer en av spillerne (se regel 9: Ballen treffer en spiller)
- 3.7.9. kan dømme «let» dersom det ikke lar seg gjøre å ta en avgjørelse på en appell på et markørkall eller manglende markørkall
- 3.7.10. skal be spilleren om en klargjøring ved usikkerhet omkring anmodningen om en «let» eller ved en appell
- 3.7.11. kan velge å gi en forklaring på en avgjørelse
- 3.7.12. skal kunngjøre alle beslutninger så høyt at de kan høres av spillerne, markøren og tilskuerne
- 3.7.13. skal anvende regel 15: Oppførsel dersom en spillers oppførsel er uakseptabel
- 3.7.14. skal midlertidig stoppe spillet dersom en annen person enn spillerne forstyrrer eller oppfører seg krenkende, inntil oppførselen opphører eller personen har forlatt baneområdet.

4. OPPVARMING

- 4.1. Ved kampstart skal spillerne gå inn på banen sammen for å varme opp ballen i inntil 4 minutter. Etter 2 minutter skal spillerne bytte side, med mindre det allerede er gjort.
- 4.2. Spillerne skal ha lik mulighet til å slå ballen. Det er urettferdig oppvarming dersom en spiller slår ballen til seg selv veldig mange ganger, og da skal dommeren anvende regel 15: Oppførsel.

5. SERVEN

- 5.1. Spilleren som vinner snurringen av racketen, skal begynne å serve.
- 5.2. På begynnelsen av hvert game og etter hvert servebytte kan serveren velge hvilken serverute det skal serves fra. Så lenge serveren fortsetter å serve, byttes det serverute ved hver serve.
- 5.3. Dersom en ballveksling ender med «let», skal det serves fra samme serverute igjen.
- 5.4. Dersom serveren går til feil serverute for å serve, eller hvis en av spillerne er i tvil om korrekt serverute, skal markøren fortelle spillerne hva som er korrekt serverute.
- 5.5. Dersom det er tvil om hva som er korrekt serverute, skal dommeren ta en avgjørelse.
- 5.6. Etter at markøren har sagt stillingen, skal spillet fortsette uten unødvendig opphold. Serveren skal imidlertid ikke serve før servemottakeren er klar.
- 5.7. En serve er korrekt dersom
 - 5.7.1. serveren kaster ballen opp med eller slipper den fra hånden eller racketen og slår den korrekt på første eller etterfølgende forsøk, før ballen treffer noe annet, og
 - 5.7.2. serveren på det tidspunktet da ballen treffes, har minst én fot som berører gulvet innenfor serveruten uten at noen deler av den foten berører serverutens linjer, og
 - 5.7.3. ballen slås direkte på frontveggen, mellom servelinjen og ytterlinjen, uten å treffe frontveggen og sideveggen samtidig, og
 - 5.7.4. ballen, med mindre den tas på volley av servemottakeren, treffer gulvet første gang innenfor den bakre firedelen på motsatt side av serveren uten å berøre en linje, og
 - 5.7.5. ballen ikke serves «ut».
- 5.8. En serve som ikke tilfredsstiller regel 5.7, er «feil», og servemottakeren vinner ballvekslingen
Merk: En ball som treffer servelinjen, kortlinjen, halvlinjen eller en ytterlinje, er «feil».
- 5.9. Dersom serveren kaster opp eller slipper ballen uten å gjøre noe forsøk på å slå den, er det ikke en serve, og serveren kan begynne på nytt.
- 5.10. Det dømmes «let» dersom servemottakeren ikke er klar til å returnere serveren og heller ikke forsøker å gjøre det. Dersom serveren er «feil», taper imidlertid serveren ballvekslingen.
- 5.11. Dersom serveren server fra feil serverute og verken spillerne eller dommerne oppdager dette, opprettholdes resultatet av ballvekslingen. Dersom serveren vinner ballvekslingen, skal serveren serve fra motsatt serverute.
- 5.12. Serveren skal ikke serve før markøren har kunngjort stillingen, og markøren skal gjøre dette uten unødvendig opphold. Dersom serveren server før markøren er ferdig med å kunngjøre stillingen, skal dommeren stoppe spillet og be serveren vente til markøren er ferdig med å kunngjøre stillingen.

6. SPILLET

- 6.1. Etter en korrekt serve fortsetter spillet så lenge hver retur er korrekt, inntil en av spillerne ber om «let» eller appellerer, inntil en av kampløperne kommer med et kall, eller inntil ballen treffer en av spillerne, spillernes klær eller motstanderens racket.
- 6.2. En retur er korrekt dersom ballen
 - 6.2.1. slås korrekt før den har berørt gulvet to ganger, og

- 6.2.2. uten at den treffer en av spillerne, deres klær eller racket, treffer frontveggen, enten direkte eller via en av de andre veggene, over platen og under ytterlinjen uten at den først har truffet gulvet, og
- 6.2.3. spretter ut fra frontveggen uten å ha berørt platen, og
- 6.2.4. ikke er «ut».

7. PAUSER

- 7.1. Det skal tillates maksimalt 90 sekunder mellom avslutningen av oppvarmingen og starten av første game og mellom hvert game.
- 7.2. Spillerne må være klare til å fortsette spillet ved utløpet av en pause, men de kan starte tidligere dersom de er enige om det.
- 7.3. Det skal tillates maksimalt 90 sekunder pause for å erstatte ødelagt utstyr. Dette omfatter vanlige briller, beskyttelsesbriller og kontaktlinser. Spilleren skal foreta skiftet så raskt som mulig, ellers skal dommeren anvende regel 15: Oppførsel.
- 7.4. Opphold ved skade eller blødning er spesifisert i regel 14: Skade.
- 7.5. I pauser kan spillerne velge å slå ballen.

8. FORSTYRRELSE

- 8.1. Etter en rimelig fullføring av et slag, skal spilleren gjøre alle anstrengelser for å komme seg unna, slik at når ballen spretter ut fra frontveggen, har motstanderen
 - 8.1.1. fritt utsyn til ballen på dens retur fra frontveggen,
 - 8.1.2. uhindret, direkte adgang til ballen,
 - 8.1.3. plass til å slå ballen med en rimelig racketsving og
 - 8.1.4. frihet til å slå ballen direkte mot hele frontveggen.Det har forekommet en forstyrrelse dersom spilleren ikke har oppfylt alle disse kravene og motstanderen gjør alle anstrengelser for å følge ballen, gå etter ballen og slå ballen.
- 8.2. En slagspiller som mener at det har forekommet en forstyrrelse, kan stoppe spillet og be om «let», fortrinnsvis ved å si «let». Denne anmodningen må komme uten unødvendig opphold.
Merk:
 - Før en anmodning godtas, må dommeren være sikker på at spilleren faktisk ber om «let».
 - En anmodning om «let» inkluderer en anmodning om «stroke».
 - Vanligvis er det bare slagspilleren som kan be om «let» for en forstyrrelse. Dersom motstanderen ber om «let» for manglende adgang til ballen før ballen har nådd frontveggen, kan imidlertid dommeren vurdere anmodningen selv om motstanderen ennå ikke er blitt slagspilleren.
- 8.3. Dersom dommeren er usikker på årsaken til anmodningen, kan dommeren be spilleren om en forklaring.
- 8.4. Dommeren kan dømme «let» eller «stroke» uten at det er kommet en anmodning, og om nødvendig stoppe spillet, særlig av sikkerhetshensyn.
- 8.5. Dersom slagspilleren slår ballen og motstanderen ber om «let», men ballen er «ned» eller «ut», vinner motstanderen ballvekslingen.
- 8.6. **Generelt**
Følgende gjelder for alle typer forstyrrelser:
 - 8.6.1. Dersom det verken forekom en forstyrrelse eller var vesentlig fare for skade, dømmes det «ingen let».
 - 8.6.2. Dersom det forekom en forstyrrelse, men uten at slagspilleren kunne ha slått en korrekt retur, dømmes det «ingen let».
 - 8.6.3. Dersom slagspilleren fortsatte spillet etter forstyrrelsen og deretter ba om «let», dømmes det «ingen let».
 - 8.6.4. Dersom det forekom en forstyrrelse, men uten at dette hindret slagspillerens utsyn til ballen og muligheten til å slå en korrekt retur, var forstyrrelsen minimal, og det dømmes «ingen let».
 - 8.6.5. Dersom slagspilleren kunne ha slått en korrekt retur, men motstanderen ikke gjorde alle anstrengelser for å unngå forstyrrelsen, dømmes det «stroke» til slagspilleren.
 - 8.6.6. Dersom det forekom en forstyrrelse som motstanderen gjorde alle anstrengelser for å unngå, og slagspilleren kunne ha slått en korrekt retur, dømmes det «let».
 - 8.6.7. Dersom det forekom en forstyrrelse, og slagspilleren ville ha slått et vinnerslag, dømmes det «stroke» til slagspilleren.I tillegg til regel 8.6 gjelder følgende bestemmelser i særskilte situasjoner.
- 8.7. **Fritt utsyn**
Fritt utsyn betyr at det gis nok tid til å se ballen og forberede et slag når den kommer ut fra frontveggen.
 - 8.7.1. Dersom slagspilleren ber om «let» på grunn av manglende utsyn til ballen når den kommer ut fra frontveggen, gjelder bestemmelsene i 8.6.
- 8.8. **Direkte adgang**
Dersom slagspilleren ber om «let» på grunn av mangel på direkte adgang til ballen, gjelder følgende:
 - 8.8.1. Dersom det forekom en forstyrrelse, men slagspilleren ikke gjorde alle anstrengelser for å rekke og spille ballen, dømmes det «ingen let».

Merk: Alle anstrengelser for å rekke og spille ballen omfatter ikke fysisk kontakt med motstanderen. Hvis det oppstår kontakt som kunne vært unngått, skal dommeren anvende regel 15: Oppførsel.

- 8.8.2. Dersom slagspilleren har direkte adgang til ballen, men i stedet tar en omvei til ballen og deretter ber om «let» for en forstyrrelse, skal det dømmes «ingen let», unntatt hvis regel 8.8.3 får anvendelse.
- 8.8.3. Dersom slagspilleren ble fintet feil vei, men likevel ville ha rukket ballen og slått en korrekt retur, og deretter ble forstyrret, dømmes det «let», unntatt hvis slagspilleren kunne ha slått et vinnerslag, og i så fall dømmes det «stroke» til slagspilleren.

8.9. Racketsving

En rimelig racketsving består av en rimelig baksving, et slag på ballen og en rimelig fullføring av slaget. Slagspillerens baksving og fullføring av slaget er rimelig så lenge svingen ikke går lenger ut enn nødvendig.

Dersom slagspilleren ber om «let» for en forstyrrelse av racketsvingen, gjelder følgende:

- 8.9.1. Dersom racketsvingen ble **påvirket** av lett kontakt med motstanderen, som gjorde alle anstrengelser for å unngå forstyrrelsen, dømmes det «let», unntatt hvis slagspilleren kunne ha slått et vinnerslag, og i så fall dømmes det «stroke» til slagspilleren.
- 8.9.2. Dersom racketsvingen ble **forhindret** av kontakt med motstanderen, dømmes det «stroke» til slagspilleren, selv om motstanderen gjorde alle anstrengelser for å unngå forstyrrelsen.
- 8.9.3. Dersom det ikke har vært kontakt og racketsvingen er holdt igjen av slagspilleren av frykt for å treffe motstanderen, gjelder bestemmelsene i 8.6.

8.10. Overdreven racketsving

- 8.10.1. Dersom slagspilleren forårsaker en forstyrrelse med en overdreven racketsving, skal det dømmes «ingen let».
- 8.10.2. Dersom det var en forstyrrelse, men slagspilleren overdrev racketsvingen for å forsøke å få en «stroke», skal det dømmes «let».
- 8.10.3. Dersom en overdreven racketsving hos slagspilleren bidrar til forstyrrelsen for motstanderen når det er sistnevntes tur til å slå, kan motstanderen be om «let».

8.11. Frihet til å slå ballen mot hele frontveggen

Dersom slagspilleren unnlater å slå ballen og ber om «let» fordi det ikke er fritt utsyn til frontveggen, gjelder følgende:

- 8.11.1. Dersom det var en forstyrrelse og ballen ville ha truffet motstanderen på vei direkte mot frontveggen, dømmes det «stroke» til slagspilleren, unntatt hvis slagspilleren har foretatt en vending eller gjorde et etterfølgende forsøk, og i så fall dømmes det «let».
- 8.11.2. Dersom ballen først ville ha truffet motstanderen og deretter sideveggen før den traff frontveggen, dømmes det «let», unntatt hvis slaget ville ha vært et vinnerslag, og i så fall dømmes det «stroke» til slagspilleren.
- 8.11.3. Dersom ballen først ville ha truffet sideveggen og deretter motstanderen før den ville ha truffet frontveggen, dømmes det «let», unntatt hvis slaget ville ha vært et vinnerslag, og i så fall dømmes det «stroke» til slagspilleren.
- 8.11.4. Dersom ballen ikke ville ha truffet motstanderen, gjelder bestemmelsene i 8.6.

8.12. Etterfølgende forsøk

Dersom slagspilleren ber om «let» for en forstyrrelse under et etterfølgende forsøk på å slå ballen, og spilleren kunne ha slått en korrekt retur, gjelder følgende:

- 8.12.1. Dersom motstanderen ikke hadde mulighet til å unngå forstyrrelsen, dømmes det «let».

8.13. Vending

Vending er når slagspilleren slår, eller er i posisjon til å slå, ballen på høyre side av kroppen etter at ballen har passert bak på venstre side, eller vice versa, uansett om spilleren fysisk snudde seg rundt eller ikke.

Dersom slagspilleren blir forstyrret under vendingen og kunne ha slått en korrekt retur, gjelder følgende:

- 8.13.1. Dersom racketsvingen ble hindret, og selv om motstanderen gjorde alle anstrengelser for å unngå forstyrrelsen, dømmes det «stroke» til slagspilleren.
- 8.13.2. Dersom motstanderen ikke hadde mulighet til å unngå forstyrrelsen, dømmes det «let».
- 8.13.3. Dersom slagspilleren kunne ha slått ballen uten å vende, men vendte for å få mulighet til å kunne be om «let», dømmes det «ingen let».
- 8.13.4. Når slagspilleren foretar en vending, må dommeren alltid vurdere om handlingen var farlig og dømme deretter.

9. BALLEN TREFFER EN SPILLER

9.1. Dersom ballen på vei **mot frontveggen** treffer motstanderen eller motstanderens racket eller klær, skal spillet stoppes, og da gjelder følgende:

- 9.1.1. Dersom returen ikke ville ha vært korrekt, vinner motstanderen ballvekslingen.
- 9.1.2. Dersom returen gikk direkte mot frontveggen og slagspilleren gjorde et første forsøk på å slå uten å ha vendt, dømmes det «stroke» til slagspilleren.
- 9.1.3. Dersom ballen har truffet eller ville ha truffet en annen vegg før frontveggen og slagspilleren ikke hadde vendt, dømmes det «let», unntatt hvis returen hadde vært et vinnerslag, og i så fall dømmes det «stroke» til slagspilleren.

- 9.1.4. Dersom slagspilleren ikke hadde vendt, men gjorde et etterfølgende forsøk på å slå, dømmes det «let».
- 9.1.5. Dersom slagspilleren hadde vendt, dømmes det «stroke» til motstanderen, unntatt hvis motstanderen foretok en bevisst bevegelse for å stoppe ballen, og i så fall dømmes det «stroke» til slagspilleren.
- 9.2. Dersom ballen på vei tilbake **fra frontveggen** treffer en spiller før den spretter to ganger på gulvet, skal spillet stoppes, og da gjelder følgende:
 - 9.2.1. Dersom ballen treffer **motstanderen** eller motstanderens racket før slagspilleren har gjort et forsøk på å slå ballen, og uten at det har vært en forstyrrelse, vinner slagspilleren ballvekslingen, unntatt hvis slagspillerens plassering på banen har gjort at motstanderen ble truffet, og i så fall dømmes det «let».
 - 9.2.2. Dersom ballen treffer **motstanderen** eller motstanderens racket etter at slagspilleren har gjort ett eller flere forsøk på å slå ballen, dømmes det «let» såfremt slagspilleren kunne ha slått en korrekt retur. Ellers vinner motstanderen ballvekslingen.
 - 9.2.3. Dersom ballen treffer **slagspilleren** uten at det har vært en forstyrrelse, vinner motstanderen ballvekslingen. Dersom det har vært en forstyrrelse, gjelder regel 8: Forstyrrelse.
- 9.3. Dersom slagspilleren treffer motstanderen med ballen, skal dommeren vurdere om handlingen var bevisst eller farlig og dømme deretter.

10. APPELLER

- 10.1. Begge spillere kan stoppe spillet under en ballveksling og appellere på et manglende markørkall ved å si «appell».
- 10.2. Taperen av en ballveksling kan appellere på et markørkall eller manglende markørkall ved å si «appell».
- 10.3. Dersom dommeren er usikker på hvilken retur som appelleres, må dommeren be om en klargjøring. Dersom det er flere appeller, må dommeren vurdere hver enkelt appell.
- 10.4. Etter en serve kan ingen av spillerne appellere på noe som fant sted før serveren, med unntak av ødelagt ball.
- 10.5. Etter at et game er ferdig, må en appell som gjelder siste ballveksling, komme umiddelbart.
- 10.6. Som svar på en appell på et markørkall eller manglende markørkall må dommeren gjøre følgende:
 - 10.6.1. Dersom markørkallet eller det manglende markørkallet var korrekt, skal resultatet av ballvekslingen opprettholdes.
 - 10.6.2. Dersom markørkallet var feil, skal det dømmes «let», unntatt hvis markørkallet avbrøt en spillers vinnerslag, og i så fall vinner den spilleren ballvekslingen.
 - 10.6.3. Dersom markøren ikke ga noe markørkall på en serve eller retur som ikke var korrekt, vinner den andre spilleren ballvekslingen.
 - 10.6.4. Dersom dommeren er usikker på om serveren var god, skal det dømmes «let».
 - 10.6.5. Dersom dommeren er usikker på om returen var god, skal det dømmes «let», unntatt hvis markørkallet avbrøt den andre spillerens vinnerslag, og i så fall vinner den spilleren ballvekslingen.
- 10.7. I alle tilfeller er dommerens beslutning endelig.

11. BALLEN

- 11.1. Dersom ballen blir ødelagt under en ballveksling, skal det dømmes «let».
- 11.2. Dersom en spiller stopper spillet for å appellere på en ødelagt ball, og det konstateres at ballen ikke er gått i stykker, taper spilleren ballvekslingen.
- 11.3. Dersom servemottakeren, før det blir gjort et forsøk på å returnere serveren, appellerer på en ødelagt ball, og det viser seg at ballen er gått i stykker, skal dommeren ved usikkerhet angående når ballen ble ødelagt, dømme «let» på den foregående ballvekslingen.
- 11.4. En spiller som ønsker å appellere på en ødelagt ball etter at et game er ferdig, må gjøre det umiddelbart og før banen forlates.
- 11.5. Ballen skal erstattes dersom spillerne er enige om det eller dersom dommeren er enig med en spillers anmodning.
- 11.6. Dersom ballen er erstattet, eller dersom spillet gjenopptas etter en lengre avbrytelse, kan spillerne varme opp ballen igjen. Spillet skal fortsette når spillerne er enige om det eller når dommeren bestemmer det, avhengig av hva som skjer først.
- 11.7. Ballen skal forbli på banen under hele kampen, med mindre dommeren tillater at den fjernes.
- 11.8. Dersom ballen setter seg fast et sted på banen, skal det dømmes «let».
- 11.9. Det kan dømmes «let» dersom ballen berører en gjenstand på banen.
- 11.10. Det dømmes «ingen let» selv om ballen får en uvanlig sprett.

12. DISTRAKSJON

- 12.1. Begge spillere kan be om «let» på grunn av en distraksjon, men dette må gjøres umiddelbart.
- 12.2. Dersom distraksjonen skyldtes en av spillerne, gjelder følgende:
 - 12.2.1. Dersom den var **tilfeldig**, dømmes det «let», unntatt hvis en spillers vinnerslag ble avbrutt, og i så fall vinner den spilleren ballvekslingen.
 - 12.2.2. Dersom den var **bevisst**, skal dommeren anvende regel 15: Oppførsel.
- 12.3. Dersom distraksjonen ikke skyldtes en av spillerne, dømmes det «let», unntatt hvis en spillers vinnerslag ble avbrutt, og i så fall vinner den spilleren ballvekslingen.

- 12.4. I noen turneringer hender det at tilskuerne kommer med utrop. Regel 12.3 kan midlertidig oppheves for å gi publikum mulighet til å engasjere seg, og hvis det kommer et plutselig utrop fra tilskuerne, forventes det at spillerne fortsetter spillet, og dommeren skal ikke be tilskuerne om å være stille. Dersom en spiller stopper spillet og ber om «let» på grunn av et utrop fra publikum eller støy utenfor banen, kan det imidlertid dømmes «let» for distraksjon.

13. GJENSTAND PÅ BANEN

- 13.1. En spiller som mister racketen sin, kan ta den opp og fortsette spillet, unntatt hvis ballen traff racketen, hvis det forekom en distraksjon, eller hvis dommeren idømmer en oppførselstraff.
- 13.2. En slagspiller som mister racketen sin på grunn av en forstyrrelse, kan be om «let».
- 13.3. En motstander som mister racketen sin på grunn av kontakt under slagspillerens forsøk på å nå ballen, kan be om «let», og da anvendes regel 12: Distraksjon.
- 13.4. Dersom en annen gjenstand enn en spillers racket faller på gulvet under en ballveksling, skal spillet stoppes, og da gjelder følgende:
- 13.4.1. Dersom gjenstanden falt fra en spiller uten at det var kontakt med motstanderen, vinner motstanderen ballvekslingen.
- 13.4.2. Dersom gjenstanden falt fra en spiller på grunn av kontakt med motstanderen, skal det dømmes «let», unntatt hvis slagspilleren har slått et vinnerslag eller ber om «let» på grunn av forstyrrelse, og da anvendes regel 8: Forstyrrelse.
- 13.4.3. Dersom gjenstanden kommer fra et annet sted enn en spiller, dømmes det «let», unntatt hvis slagspillerens vinnerslag ble avbrutt, og da vinner slagspilleren ballvekslingen.
- 13.4.4. Dersom gjenstanden ikke ble oppdaget før ballvekslingen var avsluttet og ikke hadde noen påvirkning på utfallet av ballvekslingen, opprettholdes resultatet av ballvekslingen.

14. SYKDOM, SKADE OG BLØDNING

14.1. Sykdom

- 14.1.1. En spiller som blir syk uten at det gjelder skade eller blødning, for eksempel krampe, kvalme og utmattethet samt astma, må enten fortsette spillet umiddelbart eller gi opp det pågående gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene for å komme seg. Spilleren må deretter fortsette spillet eller gi opp kampen.
- 14.1.2. Dersom en spillers oppkast eller en annen handling gjør at det ikke kan spilles på banen, vinner motstanderen kampen.

14.2. Skade

Dersom dommeren:

- 14.2.1. ikke er overbevist om at skaden er ekte, må dommeren be spilleren enten fortsette spillet umiddelbart eller gi opp det pågående gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene og deretter fortsette spillet, eller gi opp kampen.
- 14.2.2. er overbevist om at skaden er ekte, må dommeren gi begge spillerne beskjed om skadekategorien og om tiden som kan brukes til behandling. Behandlingstid gis bare på tidspunktet da skaden skjer, og dersom den gis etter at et game er ferdig, skal den også omfatte pausen mellom gamene.

Merk: Stillingen etter ballvekslingen da skaden skjedde, opprettholdes.

- 14.2.3. mener at dette er en ny forekomst av en skade som oppstod tidligere i kampen, må dommeren be spilleren enten fortsette spillet umiddelbart eller gi opp det pågående gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene og deretter fortsette spillet, eller gi opp kampen.

Merk: En spiller som gir opp et game eller en kamp, beholder poengene eller gamene som allerede er vunnet.

14.3. Skadekategorier

- 14.3.1. **Selvforskyldt:** Der skaden skyldes spillerens egen handling. Dette omfatter muskelavrivning eller muskelstrékk eller en skade som skyldes en kollisjon med veggen eller et fall. Spilleren får 3 minutters behandlingstid, og dersom spilleren ikke er klar til å fortsette spillet, må spilleren gi opp det pågående gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene for å fortsette behandlingen. Spilleren må deretter fortsette spillet eller gi opp kampen.
- 14.3.2. **Medvirkning:** Der skaden skyldes utilsiktede handlinger fra begge spillerne. Den skadde spilleren får 15 minutters behandlingstid. Dommeren kan velge å forlenge denne perioden med ytterligere 15 minutter. Spilleren må deretter fortsette spillet eller gi opp kampen.
- 14.3.3. **Motstanderens skyld:** Når skaden er forårsaket kun av motstanderen.
- 14.3.3.1. Dersom skaden ved et **uhell** er forårsaket av motstanderen, skal dommeren anvende regel 15: Oppførsel. Den skadde spilleren får 15 minutters behandlingstid. Dersom spilleren deretter ikke er klar til å fortsette, skal dommeren gi den skadde spilleren seieren.
- 14.3.3.2. Dersom skaden skyldes **bevisst eller farlig** spill eller handling fra motstanderen, og dersom den skadde spilleren trenger behandlingstid, skal dommeren gi den skadde spilleren seieren. Dersom den skadde spilleren kan fortsette uten opphold, skal dommeren anvende regel 15: Oppførsel.

14.4. Blødning

En blødning oppstår dersom en spiller blør og det er nok blod til at det kan overføres fra spilleren til motstanderen eller banen.

En skrape eller et skrubbsår uten blod er ingen blødning, og spillet skal fortsette. Synlig blod gjennom en bandasje eller forbindelse er heller ingen blødning. Ved en blødning må den skadde spilleren forlate banen, og dommeren må sørge for at den skadde spilleren returnerer til banen så raskt som mulig i henhold til følgende regler:

- 14.4.1. **Selvfor skyldt:** Dersom blødningen skyldes spillerens egen handling eller tilstand, for eksempel et fall, et utfall, et stup, et forsøk på å trenge seg forbi, en neseblødning eller lignende, gis spilleren 5 minutter til å stoppe blødningen og dekke til et eventuelt sår. Den tillatte perioden starter når behandlingen begynner. Dersom den skadde spilleren ikke er klar til å fortsette spillet etter 5 minutter, må spilleren gi opp gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene for å fortsette behandlingen. Dersom samme blødning gjentar seg, gis det ikke mer behandlingstid, og den skadde spilleren må gi opp gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene for å fortsette behandlingen. Dersom samme blødning gjentar seg og skyldes begge spillernes handlinger (se 14.4.2.: Medvirkning), skal den skadde spilleren få ytterligere rimelig tid for å fortsette behandlingen. Dersom den skadde spilleren ikke er klar til å fortsette innenfor tiden som er gitt, skal dommeren gi motstanderen seieren.
 - 14.4.2. **Medvirkning:** Dersom blødningen skyldes begge spillernes handlinger, skal den skadde spilleren få rimelig tid til å stoppe blødningen og dekke til et eventuelt sår. Rimelig tid fastsettes av dommeren, som eventuelt kan få bistand av medisinsk personell på stedet. Dersom samme blødning gjentar seg uten at noen av spillerne har skylden eller skyldes begge spillernes handlinger, skal den skadde spilleren få ytterligere rimelig tid for å fortsette behandlingen. Dersom samme blødning gjentar seg og utelukkende skyldes den skadde spillerens egen handling, får ikke spilleren mer tid til å behandle blødningen og må gi opp gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene for å fortsette behandlingen. Dersom den skadde spilleren ikke er klar til å fortsette innenfor den rimelige tiden eller forlengelsen som er gitt, skal dommeren gi motstanderen seieren.
 - 14.4.3. **Motstanderens skyld:** Dersom blødningen utelukkende skyldes motstanderens handling:
 - 14.4.3.1. Dersom blødningen utelukkende skyldes motstanderens **uforskyldte** handling, skal den skadde spilleren få rimelig tid til å stoppe blødningen og dekke til et eventuelt sår. Rimelig tid fastsettes av dommeren, som eventuelt kan få bistand av medisinsk personell på stedet. Dersom den skadde spilleren ikke er klar til å fortsette innenfor den rimelige tiden som er gitt, skal dommeren gi den skadde spilleren seieren. Dersom samme blødning gjentar seg uten at noen av spillerne har skylden eller skyldes begge spillernes handlinger, skal den skadde spilleren få ytterligere rimelig tid for å stoppe blødningen. Dersom blødningen ikke kan stoppes innenfor rimelig tid, skal dommeren gi den skadde spilleren seieren. Dersom samme blødning gjentar seg og utelukkende skyldes den skadde spillerens egen handling, får ikke spilleren mer tid til å behandle blødningen og må gi opp gamet og eventuelt ta pausen mellom gamene for å fortsette behandlingen. Dersom den skadde spilleren deretter ikke kan fortsette, skal dommeren gi motstanderen seieren.
 - 14.4.3.2. Dersom blødningen skyldes **bevisst eller farlig** spill eller handling fra motstanderen, skal dommeren anvende regel 15: Oppførsel og gi den skadde spilleren seieren.
 - 14.4.4. Dersom det er stans i spillet, må blod på banen fjernes og klær med blodflekker byttes.
- 14.5. En skadet spiller kan fortsette å spille før utløpet av den tillatte behandlingstiden. Begge spillere må gis rimelig tid til å forbedre seg til å fortsette spillet.
- 14.6. Det er alltid den skadde spilleren som avgjør om spillet skal fortsette eller ikke.

15. OPPFØRSEL

- 15.1. Spillere må følge et eventuelt turneringsreglement i tillegg til disse reglene.
- 15.2. Spillere kan ikke plassere gjenstander på banen.
- 15.3. Spillere kan ikke forlate banen under spill uten dommerens tillatelse.
- 15.4. Spillere kan ikke be om at en av kampløperne byttes ut.
- 15.5. Spillere kan ikke oppføre seg urettferdig, farlig, skremmende eller støtende eller vise oppførsel som på noen måte er nedbrytende for sporten.
- 15.6. Dersom en spillers oppførsel er uakseptabel, må dommeren straffe spilleren og om nødvendig stoppe spillet. Uakseptabel oppførsel omfatter, men er ikke begrenset til følgende:
 - 15.6.1. hørbare eller synlige uanstendigheter
 - 15.6.2. verbal hets, fysiske voldsomheter eller andre typer mishandling
 - 15.6.3. unødvendig fysisk kontakt, som omfatter dytting av motstander
 - 15.6.4. bevisst eller farlig spill eller handling, herunder overdreven racketsving
 - 15.6.5. krangel med en kampløper
 - 15.6.6. ødeleggelse av utstyr på banen
 - 15.6.7. urettferdig oppvarming
 - 15.6.8. forsinkelse i spillet, herunder sen retur til banen

- 15.6.9. bevisst forstyrrelse
- 15.6.10. instruksjoner fra trener under spill
- 15.7.** En spiller som er skyldig i en forseelse, kan gis en advarsel eller straffes med poengstraff, gamestraff eller matchstraff, avhengig av forseelsens alvorlighet.
- 15.8.** Dommeren kan ilegge mer enn én advarsel, én poengstraff eller én gamestraff til en spiller for en senere liknende forseelse, forutsatt at en slik straff ikke er mindre streng enn forrige straff for den samme forseelsen.
- 15.9.** En advarsel eller straff kan ilegges av dommeren når som helst, også under oppvarmingen og etter kampens slutt.
- 15.10.** Dersom dommeren
 - 15.10.1. stopper spillet for å gi advarsel, dømmes det «let»
 - 15.10.2. stopper spillet for å gi poengstraff, blir denne poengstraffen resultatet av ballvekslingen
 - 15.10.3. gir en poengstraff etter at ballvekslingen er avsluttet, opprettholdes resultatet av ballvekslingen, og poengstraffen legges til stillingen uten bytte av serverute
 - 15.10.4. gir en gamestraff, gjelder den pågående game eller neste game dersom et game ikke er i gang. I sistnevnte tilfelle gis det ikke en ekstra pause på 90 sekunder mellom gamene
 - 15.10.5. gir en gamestraff eller matchstraff, beholder spilleren som idømmes straffen, alle poengene eller gamene som allerede er vunnet
- 15.11.** Dersom det er ilagt en straff, må dommeren dokumentere hendelsen slik det er påkrevd.

DEFINISJONER

APPELL	En spillers anmodning til dommeren om å vurdere et markørkall eller manglende markørkall eller for å appellere på en ødelagt ball.
FORSØK	Enhver bevegelse fremover med racketen mot ballen. En «fintesving» med racketen er også et forsøk, men en forberedelse med bare en baksving og ingen bevegelse fremover mot ballen, er ikke et forsøk.
SERVERUTE	Et firkantet område på hver side av banen som er avgrenset av kortlinjen, en sidevegg og to andre linjer, og som serveren server fra.
KORREKT	Når ballen treffes av racketen, som holdes i hånden, ikke mer enn en gang og uten en forlenget kontakt med racketen.
NED	En retur som treffer platen eller gulvet før den treffer frontveggen, eller som treffer frontveggen og deretter platen.
FRITT UTSYN	Nok tid til å se ballen og forberede et slag etter at ballen spretter ut fra frontveggen.
FEIL	En serve som ikke er korrekt.
ETTERFØLGENDE FORSØK	Et ekstra forsøk fra slagspilleren på å serve eller returnere en ball som fortsatt er i spill, etter allerede å ha gjort ett eller flere forsøk.
GAME	En avgrenset del av kampen. En spiller må vinne 3 game for å vinne en kamp som spilles best av 5 game, og 2 game for å vinne en kamp som spilles best av 3 game.
KORREKT RETUR	En retur som treffes korrekt, og der ballen går mot frontveggen, enten direkte eller etter å ha truffet en eller flere vegger uten å gå ut, og som treffer frontveggen over platen og under ytterlinjen.
SERVE OVER	Bytte av server.
LET	Resultatet av en ballveksling som ingen av spillerne vinner. Serveren server på nytt fra samme serverute.
MATCH	Hele kampen, herunder oppvarmingen.
IKKE OPP	En retur som ikke blir slått på korrekt måte, som spretter mer enn én gang på gulvet før ballen blir slått, eller som berører slagspilleren eller slagspillerens klær.
UT	En retur som treffer veggen på eller over ytterlinjen, som treffer gjenstander over ytterlinjen, som treffer på oversiden av en av banens vegger, som går over en vegg og ut av banen, eller som går gjennom en gjenstand.
BAKRE FIREDEL	En av to like store deler av banen, avgrenset av kortlinjen, en sidevegg, bakveggen og halvlinjen.
BALLVEKSLING	En korrekt serve etterfulgt av en eller flere returer fra spillerne etter tur, inntil en av spillerne ikke klarer å slå en korrekt retur.
SLAGSPILLER	En spiller er slagspilleren fra det øyeblikket motstanderens retur spretter tilbake fra frontveggen og inntil spillerens retur treffer frontveggen.
PLATEN	Den delen av frontveggen som går over hele banens bredde og strekker seg fra gulvet og opp til og med den laveste horisontale linjen.
VENDING	Når slagspilleren slår, eller er i posisjon til å slå, ballen på høyre side av kroppen etter at ballen har passert bak på venstre side, eller vice versa, uansett om spilleren fysisk snudde seg rundt eller ikke. Merk: Det å forberede seg til å slå ballen på den ene siden av kroppen og deretter flytte racketen over til andre siden av kroppen for å slå ballen på den siden, er verken vending eller etterfølgende forsøk.
VINNERSLAG	En korrekt retur som motstanderen ikke klarer å nå.
FINTET	En situasjon der en spiller gjetter på hva som blir ballbanen og beveger seg i den retningen, mens slagspilleren slår ballen i en annen retning.