

## İÇİNDEKİLER:

### 1. BÖLÜM

#### 1. OYUN

#### 2. PUANLAMA

2.1 Sayılar

2.2 Setler ve Maçlar

#### 3. ISINMA

3.1 Maça başlama

3.2 Adil ısınma

3.3 Mola esnasında topun ısıtılması

3.4 Mola sonrası topun ısıtılması

#### 4. SERVİS

4.1 Servisi ilk olarak atacak olan oyuncu

4.2 Servis kutusu

4.3 Servis atma hareketi

4.4 Geçerli servis

4.4.1 Ayak hatası (*foot fault*)

4.4.2 Geçersiz vuruş (*not up*)

4.4.3 Servis Hatası (*fault*) veya Aşağıda (*down*)

4.4.4 Servis Hatası (*fault*)

4.4.5 Dışarıda (*out*)

4.5 Geçerli olmayan servis ve sayı hakeminin anonsu

4.6 Skorun anons edilmesi

#### 5. OYUN

#### 6. GEÇERLİ KARŞILAMA

6.1 Topun “*doğru vuruş*” yapılarak karşılanması

6.2 Topun ön duvara vurulması zorunluluğu

6.3 Top dışarıda (*out*) veya aşağıda (*down*) değil

#### 7. OYUNUN DEVAMI

7.1 Oyuna geçici bir süre ara verilmesi

7.2 Setler arası ve ısınma sonrası mola

7.3 Malzeme değişimi

7.4 Hakemin zaman ve molalarla ilgili anonsları

7.5 Yaralanmalar, sakatlanmalar veya rahatsızlanmalar

7.6 Oyunun geciktirilmesi (G2)

7.7 Düşen nesne (G3)

7.7.1 Hakemin oyunu durdurması

7.7.2 Oyuncunun itiraz etmesi

7.7.3 Oyuncunun bir nenedi düşürmesi

7.7.4 Düşen nesne oyunculardan değilse

7.7.5 **Mutlak kazanılacak vuruş**

7.7.6 Düşen nesnenin fark edilmemesi

## 7.8 Raketin düşmesi

### 8. SAYININ KAZANILMASI

- 8.1 Hatalı servis
- 8.2 Hatalı karşılama
- 8.3 Topun, topa vurma sırası gelmemiş olan oyuncuya (**non-striker'a**) çarpması
- 8.4 Hakemin sayı ile ödüllendirmesi

### 9. TOPUN RAKİBE ÇARPMASI VE OYUNCUNUN TOPA DÖNEREK VURMASI

- 9.1. Vurma sırası gelen Oyuncunun Topa Vurması-Oyunun Durdurulması
  - 9.1.1 Topa vuracak olan oyuncuya stroke verilmesi (Kural 9.1.2 -9.1.3 olmadıkça)
  - 9.1.2 **Dönerek vurma**- rakibe stroke (G4,G5)
  - 9.1.3 **İkinci vuruş denemesi**- Let (G5)
  - 9.1.4 Topun önce yan duvara ve arka duvara çarpması-let (9.1.5 olmadıkça)
  - 9.1.5 **Mutlak kazanılacak vuruş**-topa vuracak olan oyuncuya stroke
  - 9.1.6 Karşılama geçerli değil- rakibe stroke
- 9.2.**Dönerek vurma**
  - 9.2.1 Rakibe vurmaktan korkmak
    - 9.2.1.1 Let
    - 9.2.1.2 Geçerli karşılama mümkün değilse, no let
  - 9.2.2 **Dönerek vururken** engelleme/karışıklık durumu
    - 9.2.2.1 Topa vuracak olan oyuncu engellenirse let
    - 9.2.2.2 Stroke, engellemeden kaçınmamak
    - 9.2.2.3 Let verilmemesi- topa vuracak olan oyuncunun geçerli bir vuruş yapamaması
  - 9.2.3 Gereksiz Yere **Dönerek Vurma** Denemesi

### 10. İKİNCİ VURUŞ DENEMESİ İLE TOPA VURMA

- 10.1 Topun rakibe Çarpması
  - 10.1.1 Let-geçerli karşılama yapabilmenin mümkün olması halinde
  - 10.1.2 Rakibe stroke – geçerli vuruş yapabilmenin mümkün olmaması halinde
- 10.2 Eğer **ikinci vuruş denemesi** sonrası topa vurulursa let
- 10.3 **ikinci vuruş denemesi**’nde let
  - 10.3.1 Geçerli vuruşun sağlanabilmesi durumunda let
  - 10.3.2 Topa vuracak olan oyuncuya stroke – rakip engellemede bulunmaktan kaçınmadı
  - 10.3.3. **ikinci vuruş denemesi** sonrası yapılan vuruş geçerli bir vuruş olmayacaksa let değil (no let)

### 11. İTİRAZLAR

- 11.1. Servis atarken
  - 11.1.1 Servis itirazları
  - 11.1.2 Sayı hakeminin anons yapmaması- topu karşılayan oyuncunun itirazı
    - 11.1.2.1 Geçerli servis – servis atan oyuncuya stroke
    - 11.1.2.2 Hakem emin değilse - let
- 11.2 Servis atışı haricindeki itirazlar
  - 11.2.1 Oyuncunun sayı hakeminin anonsuna itirazı
    - 11.2.1.1 Let (11.2.1.2 veya 11.2.1.3 olmadıkça)

- 11.2.1.2 Oyuncunun; **mutlak kazanacağı vuruş** yapacakken sayı hakeminin yanlış anonsundan dolayı stroke kazanması
- 11.2.1.3 Rakibin **mutlak kazanacağı vuruş** yapacakken sayı hakeminin yanlış anonsundan dolayı stroke kazanması
  - 11.2.2 Sayı hakeminin yanlış anonsuna yapılan itiraz
    - 11.2.2.1 Geçerli karşılama – topa vuracak olan oyuncuya stroke
    - 11.2.2.2 Hakem kararsızsa - let
- 11.3 Servis atışından sonra önceki meydana gelmiş bir durum için itirazda bulunulması
- 11.4 Birden fazla itiraz durumlarında
- 11.5 Sonraki hata için servis anonsu
- 11.6 Sonradan aşağıda (**down**) veya dışarıda (**out**) olması – hakemin yargısı

## 12. ENGELLEME

- 12.1 Oyuncunun engellenmeden oynama hakkı
- 12.2 Oyuncunun serbestçe oynayabilmesinin tanımı
  - 12.2.1 Topa direkt olarak gidebilme
  - 12.2.2 Topu rahatça görebilme
  - 12.2.3 Topa serbestçe vurabilme
  - 12.2.4 Topu serbestçe ön duvara vurabilme
- 12.3 Engellemenin tarifi
- 12.4 Abartılı raket savuruşunun engelleme yaratması
- 12.5 Oyuncunun itirazı/ let istemesi
  - 12.5.1 Let isteme/ itiraz etme metodu
  - 12.5.2 Oyuncunun let istemesi/ itiraz etmesi ve zamanlaması
- 12.6 Let istendiğinde hakemin davranış biçimi
- 12.7 No let ( Let değil)
  - 12.7.1. Engelleme olmaması veya çok küçük bir engelleme olması
  - 12.7.2 Oyuncunun geçerli karşılama yapamaması durumu veya karşılama yapmak için yeterli çabayı göstermemesi
  - 12.7.3 Oyuncu engellenmiş olduğu noktayı geçmişse
  - 12.7.4 Oyuncu engellemeyi kendisi yaratmışsa
- 12.8 Stroke la ödüllendirme
  - 12.8.1 Engelleme, rakibin elinden gelen gayreti göstermemesi
  - 12.8.2.Engelleme; rakip elinden gelen gayreti gösterdiği halde pozisyonu oyuncunun vuruşunu engelliyorsa
  - 12.8.3 Engelleme, rakip elinden gelen gayreti gösterdiği halde **mutlak kazanılacak vuruşu** engellemesi
  - 12.8.4 Oyuncunun rakibi topla vurmaktan sakınması
- 12.9 Let'le ödüllendirme
- 12.10 Abarartılı raket savuruşu durumlarında stoke'la ödüllendirme verilmemesi
- 12.11 Let isteği veya itiraz olmadığı halde let veya stroke verilmesi
- 12.12 Engellemelerde kural 17nin uygulanması
  - 12.12.1 Fiziksel temas
  - 12.12.2 Tehlikeli raket savuruşu

## 13. LET

- 13.1 Hakem let verebilir
  - 13.1.1 Topun kort içinde bir nesneye çarpması
  - 13.1.2 Oyuncunun rakibe vurmaktan çekindiği için vuruşunu durdurması
  - 13.1.3 Dikkatin dağılması

- 13.1.4 Kortun fiziksel durumunda deęişme olması
- 13.2 Hakemin let uygulaması
- 13.2.1 Oyuncunun topu karşılamaya hazır olmaması
- 13.2.2 Topun oyunda patlaması
- 13.2.3 Hakem İtiraza/let isteęine vereceęi kararda emin olamıyorsa
- 13.2.4 Geçerli bir karşılama ile vurulan top kortta bir yere sıkışıp kalmışsa
- 13.3 Hakemin let oynanmasına izin verdięi durumlar
- 13.4 Vurma sırası gelen oyuncu topa vurma girişiminde bulunsa bile hakemin let oynanmasına izin vereceęi durumlar

#### 14. **TOP**

- 14.1 Topun deęiştirilmesi
- 14.2 Topun patlaması
- 14.3 Topun patladığının farkına varılmaması
- 14.4 Oyunun son rally'sinde yapılan itiraz
- 14.5 Oyuncunun oyunu durdurup itirazda bulunması
- 14.6 Topun kortta bırakılması
- 14.7 Deęiştirilen topun ısıtılması

#### 15. **OYUNCULARIN GÖREVLERİ**

- 15.1 Oyun kurallarına ve felsefesine uymalıdır
- 15.2 Oyuna başlamaya hazır olmalıdır
- 15.3 Korta herhangi bir eşya bırakamazlar
- 15.4 Korttan çıkamazlar
- 15.5 Hakem deęiştirme talebinde bulunamazlar
- 15.6 Kasıtlı olarak dikkat dağıtamazlar
- 15.7 Oyuncuların let isteme / itirazda bulunma metodu
- 15.8 Oyuncular mevzuatlara uymak zorundadır.

#### 16. **KANAMALAR, RAHATSIZLANMALAR, SAKATLANMALAR VE YARALANMALAR**

- 16.1 Kanamalar
  - 16.1.1 Kanamanın tekrarlması
- 16.2 Rahatsızlanma ve sakatlanma seçenekleri
  - 16.2.1 Oyuna kaldığı yerden devam etmek
  - 16.2.2 Oyunu vermek
- 16.3 Yaralanmalar
  - 16.3.1 Hakemin yaklaşımı
    - 16.3.1.1 Kendi kendine sakatlanmalar
    - 16.3.1.2 Dięer oyuncunun da olaya karışmasıyla oluşan sakatlanmalar
    - 16.3.1.3 Sadece rakipten kaynaklanan sakatlanmalar
  - 16.3.2 Yaralanmada kanama olmuşsa kural 16.1
  - 16.3.3 Yaralanmada kanama olmadığına karar verilmişse
    - 16.3.3.1 Kendi kendine sakatlanmalarda
    - 16.3.3.2 Dięer oyuncu da olaya karışmışsa
    - 16.3.3.3 Rakipten kaynaklanan sakatlanmalar
- 16.4 Sakatlanan oyuncunun oyuna erken dönmesi
- 16.5 Hakemin; oyuncunun sakatlanmış olduğunu kabul etmemesi
- 16.6 Oyuncunun bir seti vermesi

17. **KORTTA CEZALANDIRMA**
  - 17.1 Hakemin yapması gereken uygulama
  - 17.2 Kusurlar/saldırganlıklar
  - 17.3 Hakemin ceza uygulaması
    - 17.3.1 Uyarı cezası verilmesi, let
    - 17.3.2 Sayı cezası verilmesi
    - 17.3.3 İki sayı arasında sayı ile ödüllendirme
    - 17.3.4 Oyunla cezalandırma
18. **MAÇIN KONTROLÜ**
  - 18.1 Görevlilerin sayısı
  - 18.2 Hakemlerin pozisyonu
19. **SAYI HAKEMİNİN GÖREVLERİ**
  - 19.1 Anonslar
  - 19.2 Gecikme olmadan skorun anons edilmesi
  - 19.3 Sayı hakeminin anonsundan sonra, rally'in durması
  - 19.4 Hakemin göremediği, emin olamadığı durumlar
  - 19.5 Sayı hakeminin anonsu olmadan oyunun durması
20. **HAKEMİN GÖREVLERİ (G19)**
  - 20.1 Tüm itirazlara karar verir ve anons eder
  - 20.2 Hakem kontrolü
    - 20.2.1 Oyuncunun itirazında
    - 20.2.2 Kuralların doğru şekilde uygulanması
    - 20.2.3 Maç esnasındaki topluluğun kontrolü
  - 20.3 Hakemin skor anonsuna müdahale etmesi
  - 20.4 Hakemin oyun içindeki anonslara müdahale etmesi
  - 20.5 Zamanla ilgili sorumlulukları
  - 20.6 Hakem; tutulan skorları muhafaza etmelidir.
  - 20.7 Kortun fiziksel durumundan sorumlu olunması
  - 20.8 Oyuncunun maça hazır olmaması halinde maçın verilmesi

## İKİNCİ BÖLÜM

### İLAVE EDİLEN MADDELER

#### EK 1 TEMEL İLKELER

- G1 Malzeme Değişimi
- G2 Zaman öldürmek
- G3 Korta düşen nesnelere
- G4 *Dönerek Vuruş* veya *İkinci Vuruş Denemesi*'nde Oyuncunun Topla Vurulması
- G5 *Dönerek Vuruş* veya *İkinci Vuruş Denemesi*'nde Bir Engellemenin Meydana Gelmesi
- G6 Elinden Gelen Tüm Gayreti Göstermek ve Çok Küçük Bir Engelleme Yaratmak
- G7 Oyuncunun Raket Savuruşuyla Meydana Gelen Engelleme ve Rakibe Vurmaktan Çekinme
- G8 İtiraz Etme Yöntemi
- G9 İtiraz Etmede ve Let İstemede Zamanlama
- G1 Erken İtiraz
- G11 Yaratılmış Engelleme
- G12 Sert veya Kasıtlı Olarak Yapılan Fiziksel Temas

G13 Patlayan Top  
G14 Kanamalar, Rahatsızlanmalar, Sakatlanmalar, Yaralanmalar  
G15 Antrenörlük  
G16 Cezanın Devamlılığı  
G17 Tek Kişi İle Yapılan Hakemlik  
G18 Sayı Hakemliğinde Temel İlkeler  
G19 Hakemlikte Temel İlkeler

EK 2 Tanımlar  
EK 3 Standart Anonslar  
EK 3.1 Sayı Hakeminin Anonsları  
EK 3.2 Hakemin Anonsları  
EK 4 Akış Planı  
4.1 Hakemlerin Kural 12 İin Düşünce Hattı  
4.2 Hakemlerin Kural 16 İle İlgili Kararları

\* ALTERNATİF SAYI SİSTEMİ

\*ALTERNATİF HAKEMLİK SİSTEMİ

## BİRİNCİ BÖLÜM

### 1.OYUN

Tekler squash oyunu; iki oyuncu arasında, her iki oyuncunun da dünya squash federasyonu tarafından özellikleri belirtilmiş raket, top ve kort kullanarak oynadıkları oyundur.

### 2. PUANLAMA

#### 11 sayılık her rally bir puan sistemi;

11 sayılık her rally bir puan sistemi 1 nisan 2009 tarihinden itibaren tüm kategorilerdeki squash maçlarında resmi puanlama sistemi olarak uygulanacaktır.Puanlama sistemi aşağıdaki şekilde değiştirilmiştir.

(Alternatif puanlama sistemleri için ilave edilen maddeler “ekler”e bakınız.)

2.1 Her iki oyuncu da sayı kazanabilir. Servis atan oyuncu rally’i kazandığında sayı kazanır ve servis atma hakkını elinde tutar, servis karşılayan oyuncu rally’i kazandığında sayı kazanır ve servis atan konumuna geçer.

2.2 Maçların 3 veya 5 set üzerinden oynanması yarışma organizasyonunun tercihine bırakılmıştır.

2.3 Her oyun 11 sayı üzerinden oynanır. Sayıların 10-10 olması durumu haricinde önce 11 sayıya ulaşan oyuncu seti kazanır. Sayıların 10-10 olması durumunda oyun; bir oyuncu 2sayı farka ulaşana kadar devam eder.

2.4 Skor her 10-10 a ulařtıęında, **sayı hakemi** skorun 10-10 olduęunu anons eder. Oyuncunun kazanması için 2 sayı fark yapması gerekir.

2.5 Sayı hakeminin **set sayısı** anonsu; sayıca öndeki oyuncunun seti kazanmak için 1 sayıya ihtiyacı olduęunu, **maç sayısı** anonsu ise; sayıca öndeki oyuncunun maçı kazanmak için 1 sayıya ihtiyacı olduęunu ifade eder. Bu durum; servis karřılayan oyuncunun seti veya maçı kazanmak için bir puana ihtiyacı olduęu durumları da kapsar.

Örneęin 10-6 “**set sayısı**” veya “**maç sayısı**” řeklinden, “**servis el deęiřtirir**”, 7-10 “**set sayısı**” veya “**maç sayısı**” řekline gelebilir.

### 3.ISINMA

3.1 Her iki oyuncunun da maça bařlamadan önce 5 dakika ısınma süresi vardır.

Hakem ısınma bařladıktan iki buçuk dakika sonra (half time) “**devre arası**” diyerek oyuncularını saha deęiřimi için uyacaktır. Ayrıca 5 dakikalık ısınma süresinin bitięini (time) “**zaman doldu**” diye anons edecektir.

3.2 Her iki oyuncu da topa eřit oranda vurarak ısınmalıdır. Hakem ısınmanın adil olmadıęı kanaatine varırsa kural 17 yi uygular.

3.3 Her iki oyuncu da herhangi bir mola esnasında topu ısıtabilirler.

3.4 Hakemin takdirine göre herhangi bir mola/ara sonrası oyuncular topu oynamaya uygun hale getirmek için ısıtabilirler.

### 7.OYUNUN DEVAMI

Servisi atan oyuncu ilk servisi kullandıktan sonra oyun elverdięi sürece devam eder,ancak;

7.1 Hakem: oyuncuların ve organizasyonun kontrolü dıřında geliřen, yetersiz ıřıklandırma veya bunun gibi olumsuz bir durumda uygun gördüęü süre kadar oyunu durdurabilir. Eęer bařka bir kort uygunsa ve o anda kullanılan kort hala oyuna uygun durumda deęilse, skor kaldıęı yerden devam edilmek řartıyla maçı bařka kortta alabilir.

7.2 Isınma süresinin bitimi ile ilk setin bařlanma zamanı arasında ve tüm setler arasında 90 saniye ara verilecektir. Oyuncular; 90 saniyenin bitiminde maça hazır olmak řartıyla bu süre içerisinde kortun dıřına çıkabilirler. Her iki oyuncunun da karřılıklı rızası ile 90 saniyenin bitiminden önce oyuna bařlayabilirler.

(G1) 7.3 Eęer oyuncu; raketini, ayakkabısını veya kıyafetini deęiřtirmesi gerektięini hakeme inandırabilirse kortu terk edip gerekli deęiřimi yapabilir ama bu deęiřimi en geç 90 saniye içinde yapmalıdır.

7.4 Hakem; 90 saniyelik sürenin bitimine 15 saniye kala “**son 15 saniye**” anonsuyla oyuncuların oyuna bařlamaya hazır olmalarını bildirecektir. 90 saniyenin bittięini de “**zaman doldu**” anonsuyla bildirecektir.

Oyuncular hakemin “*son 15 saniye*” ve “*zaman doldu*” anonsunu duyabilecek konumda/yerde olmak zorundadırlar.

Oyunculardan biri ve ikisi bu anonsa uymayıp oyuna geç başlarsa hakem; kural 17 i uygulayacaktır.

7.5 Oyuncu yaralanır, rahatsızlanır veya sakatlanırsa hakem kural 16 yı uygulayacaktır.

(G2) 7.6 Hakem oyuncunun gereksiz yere zaman öldürdüğü kanaatine varırsa kural 17 yi uygulayacaktır.

(G3) 7.7 Rally devam ederken oyuncuların raketinden başka bir şey kortun zeminine düşerse aşağıdaki durumlara gereksinim duyulur;

7.7.1 Hakem düşen bir objeyi fark ederse oyunu hemen durduracaktır.

7.7.2 Eğer oyuncu düşen bir objeyi fark ederse oyunu durdurup hakemden let isteyebilir.

7.7.3. 7.7.5 7.7.3. 7.7.5 uygulanmadığı veya rakiple çarpışma olmadığı müddetçe oyuncudan bir nesne düşerse oyuncu o rallyi kaybedecektir. Eğer bir çarpışma olursa; hakem let oynanmasını isteyecek, ama oyuncunun engellemeden dolayı let istemesi durumu hakem ve kural 12 yi uygulayacaktır.

7.7.4 Eğer düşen nesne oyuncudan kaynaklanmıyorsa , kural 7.7.5 olmadıkça hakem let oynanmasına izin verecektir.

7.7.5 Bir nesne zemine düşerken oyuncu **mutlak kazanacak vuruş** yapmışsa, o oyuncu sayıyı kazanacaktır.

7.7.6 Yere düşen nesne rally sonuna kadar fark edilmeden kalmışsa, rally sonucu değiştirilmez.

(G3) 7.8 Eğer oyuncunun raketi elinde çıkıp yere düştüğünde; bu durum oyunun akışını engellenmiyorsa (kural 12), top rakete çarpmamışsa (kural 13.1.1), dikkat dağıtıcı bir durum oluşmamışsa (13.1.3) veya hakem herhangi bir ceza uygulamamışsa oyun devam eder.

## 8.SAYININ KAZANILMASI

Aşağıdaki durumlarda oyuncu sayıyı kazanır, eğer:

8.1 Rakip servis atarken hata yaparsa (kural 4.4)

8.2 Hakem; let kararı vermediği veya rakibi sayı ile ödüllendirmediği bir durumda rakip oyuncu topu geçerli bir şekilde karşılayamazsa (kural 6).

(G4) 8.3 Her hangi bir karışıklığın olmadığı bir durumda top rakibe çarparsa ve rakip o esnada **non striker**'sa (topa vurması gereken oyuncu o değilse) kural 9 ve 10 uygulanır. Eğer bir karışıklık/engelleme varsa; kural 12 uygulanır. Her halikarda hakem kararı verecektir.

8.4 Hakem, kurallar gereği oyuncuyu strokela ödüllendirdiğinde.

## 9. TOPUN RAKİBE ÇARPMASI VE OYUNCUNUN TOPA DÖNEREK VURMASI

(G4) 9.1 Oyuncu topa vurduğunda top ön duvara ulaşmadan önce rakibe ( veya giydiği/taşıdığı bir şeye) çarparsa oyun durur. Hakem, kural 17 yi göz önüne alır ve bununla birlikte topun gidiş yönüne göre aşağıdaki kararları verecektir:

9.1.1 9.1.2 ve 9.1.3 uygulanmadığı müddetçe: eğer geçerli bir karşılama olabilecekse ve top her hangi bir duvara çarpmadan direkt olarak ön duvara ulaşabilecekse, topa vuran oyuncu (striker) stroke la ödüllendirilir.

(G4 ve G5) 9.1.2 Eğer oyuncu **dönerek vuruş** (turning) yapmışsa, rakip kasıtlı olarak oyuncunun önüne geçmediği müddetçe top rakibe çarparsa, rakip strokela ödüllendirilir. Rakip kasıtlı olarak oyuncunun önüne geçerse hakem oyuncuyu strokela ödüllendirilecektir.

(G5) 9.1.3 **İkinci vuruş denemesi** ile oyuncu topu karşılarsa let uygulanır, kural 9.1.2 uygulanmaz.

9.1.4 Geçerli bir vuruş yapılacağı bir durumda top ön duvara gitmeden önce herhangi duvara çarparsa/çarpacaksa (9.1.5 durumu olmadıkça) let uygulanır.

9.1.5 Eğer oyuncunun **mutlak kazanacağı vuruş** yapacağı düşünülüyorsa, oyuncu "stroke" la ödüllendirilir.

9.1.6 Eğer karşılama geçersiz olacaksa rakip stroke la ödüllendirilir.

(G5) 9.2 Eğer oyuncu **dönerek vuruş** yapıyorsa;

9.2.1 Oyuncu topla rakibe vurabileceğinden korkup, oyunu durdurup let isteyebilir. Bu durumda hakem şöyle karar verecektir:

9.2.1.1 9.2.3 daki durum olmadıkça; hakem, oyuncunun **geçerli karşılama** yapabileceğine ve gerçekten topu rakibe vurmaktan korktuğu için vuruşunu durdurduğuna kanat verirse, let oynanmasını kabul eder.

9.2.1.2 oyuncunun **geçerli karşılama** yapamayacağını düşünüyorsa let isteğini kabul etmez.

9.2.2 Oyuncu bir engelleme/karışıklıkla karşılaştığı için oyunu durdurur let isterse; hakem şöyle karar verecektir:

9.2.2.1 Hakem, topa vuracak olan oyuncunun rakibin engellemesinden dolayı geri çekilmiş olan raketin topa doğru vuruş hareketini tamamlayamadığına karar vermişse let kararı verir, veya;

9.2.2.2 Hakem; eğer rakibin engellemeye karışmamak için yeterli mücadelede bulunmadığını düşünürse, vurma sırası gelen oyuncuyu **turning (dönerek vurma)** sonrasındaki vuruşunda bile stoke'la ödüllendirir. Veya;

9.2.2.3 Hakem, herhangi bir engelleme durumu olmasına rağmen, oyuncunun geçerli karşılama yapamayacağını düşünüyorsa let oynanmasına izin vermez.

9.2.3 Hakem, oyuncunun topa vurmaya yerine hakemden let isteyebilmek maksadıyla topa **dönerek vurma** girişiminde bulunduğunu düşünmüşse, oyuncunun let isteğini kabul etmez.

## 10. TOPA İKİNCİ VURUŞ DENEMESİ

Oyuncu topa vurmaya çalışıp iska geçerse **ikinci vuruş denemesi** yapabilir.

10.1 Eğer oyuncu topa vurmaya çalışırken iskalamış ve bu esnada top rakibe çarpmışsa (raketi veya kıyafeti dahil) hakem şu kararı verecektir:

10.1.1 Hakem, top rakibe çarpmasaydı oyuncunun **geçerli vuruş** yapabileceği kanaatine varmışsa, let kararı verir veya;

10.1.2 Oyuncunun geçerli karşılama yapamayacağı kanaatine varmışsa rakibi stroke'la ödüllendirir.

10.2 Oyuncunun **ikinci vuruş denemesi**'yle yaptığı **geçerli karşılama**'yla, topun rakibe çarparak (kıyafeti ve raketi dahil) karşı duvara gitmesi engellenmişse, hakem bu durumda let kararı verecektir.

10.3 Topa vuracak olan oyuncu **ikinci vuruş denemesi'nde** (further attempt) bir engellemeyle karşılaşırsa oyunu durdurup let isteyebilir. Bu durumda hakem:

10.3.1 Topa vuracak olan oyuncu geçerli bir vuruş yapabileceği halde **ikinci vuruş denemesi**'ni tamamlayamazsa hakem let kararı verir.

10.3.2 Hakem, topa vuracak olan oyuncunun **ikinci vuruş denemesi** yaptığı sırada, rakibin engellemede kalmamak için elinden gelen tüm gayreti sarfetmediği kanaatine varırsa topa vuracak olan oyuncuyu stroke la ödüllendirir, veya;

10.3.3 Hakem, oyuncunun **ikinci vuruş denemesi'yle** geçerli vuruş yapamayacağı kanaatine varmışsa, let oynanmasını onaylamaz.

## 11. İTİRAZLAR

Sayıyı kaybeden oyuncu hakemin kararına kaşı itirazda bulunabilir. Oyuncu kural 11 gereği "let lütfen/ itiraz ediyorum lütfen" demelidir. Oyuncunun bu isteği üzerine oyun durur. Hakem, itirazın sebebinden emin olamamışsa oyuncudan açıklama yapmasını ister.

Eğer hakem kural 11 gereği itirazı kabul etmemişse, sayı hakeminin son kararı değişmez. Eğer emin değilse varsa hakem (kural 11.2 ve 11.5 haricindeki şartlar dışında) let kararı verir veya kural 11.6 uygulanır.

Özel durumlardaki itirazlar ve hakem müdahaleleri aşağıdaki gibi uygulanır.(bakınız kural 20.4)

11.1 Servis atışındaki itirazlar.

11.1.1 Sayı hakemi “*foot-fault*”(ayak hatası),”*fault*” (servis hatası),”*not up*” (geçersiz vuruş), “*down*”(aşağıda),”*out*” (dışarıda) gibi anonsları yaptığıında, servisi atan oyuncu bu karara itiraz edebilir. Eğer hakem bu itirazı onaylarsa let kararı verecektir.

11.1.2 Servis atıldıktan sonra sayı hakemi herhangi bir anons yapmazsa, servisi karşılayan oyuncu o anda veya rally bitiminde let isteğinde/itirazda bulunabilir. Hakem, servisin hatalı olduğuna eminse, oyuncunun itirazını bile beklemeden oyunu durdurup rakibi strokela ödüllendirecektir. Hakem itiraza karşılık olarak :

11.1.2.1 Servisin geçerli olduğundan eminse, servis atan oyuncuyu stroke’la ödüllendirir.

11.1.2.2 Emin değilse, let oynanmasını ister.

11.2 Servis atışı haricindeki itirazlar.

11.2.1 Oyuncu, sayı hakeminin “*not up*” (geçersiz vuruş), “*down*” (aşağıda) veya “*out*” (dışarıda) anonsundan sonra let isteğinde/itirazda bulunabilir. Hakem, oyuncunun itirazını destekler veya sayı hakeminin anonsundan şüphe duyarsa, aşağıdaki kararları verecektir:

11.2.1.1 let kararı verir.(11.2.1.2 veya 11.2.1.3 olmadıkça)

11.2.1.2 Hakem; sayı hakeminin anonsunun, oyuncunun **mutlak kazanacağı vuruşu** bozduğunu düşünürse oyuncuyu strokela ödüllendirir.

11.2.1.3 Hakem; sayı hakeminin anonsunun, rakibin **mutlak kazanacağı vuruşu** bozduğunu veya engellediğini düşünürse rakibi strokela ödüllendirir.

11.2.2 Oyuncunun topu karşılaması sonrası eğer sayı hakemi “*not up* (geçersiz vuruş),”*down*”(aşağıda), “*out*” (dışarıda) anonsunu yapmayı ihmal ederse, rakip o anda veya rally bitiminde itirazda/let isteğinde bulunabilir. Hakem; oyuncunun karşılamasının geçersiz olduğundan eminse, rakibin itirazını bile beklemeden oyunu durdurup rakibi strokela ödüllendirecektir. Rakibin itirazına karşın hakem;

11.2.2.1 Eğer karşılama geçerliyse oyuncuyu strokela ödüllendirir,

11.2.2.2 Emin değilse let kararı verir.

11.3 Servis atışı yapıldıktan sonra iki oyuncu da servis atışından önce meydana gelmiş bir durum için itirazda bulunamazlar.

11.4 Sayıyı kaybeden oyuncu o rallyle ilgili olarak birden fazla itirazda bulunursa, hakem her itirazı göz önüne alacaktır.

11.5 Oyuncu servisi kullandığında, sayı hakeminin “*foot-fault*” (ayak hatası), *fault* (servis hatası) **not up** (geçersiz vuruş), **down** (aşağıda), veya **out** (dışarıda) anonsu üzerine itirazda bulunmuş fakat aynı servis sonrası **fault** (servis hatası), **not up** (geçersiz vuruş), **down** (aşağıda), veya **out** (dışarıda) gibi net bir hata meydana gelmişse, hakem; sadece sonradan yapılan hata için hüküm verir.

11.6 Oyuncu topa vurduğunda sayı hakeminin “*not up*” (geçersiz vuruş), “*down*” (aşağıda) veya “*out*” (dışarıda), anonsu üzerine itirazda bulunmuş fakat sonradan “down” (aşağıda), “out” (dışarıda) gibi net bir hata meydana gelmişse, hakem; sonradan meydana gelen hata için hüküm verir.

## 12. ENGELLEME

12.1 Oynama sırası gelen oyuncunun rakip tarafından engellenmeden oynama hakkı vardır.

12.2 Oyuncuyu engellemek için rakibin hertürlü gayreti göstermesi gerekir ki:

(G6) 12.2. 1. ***Reasonable fallow-through*** (raketi makul ölçülerde, abartmadan savurma hareketi) tamamlandıktan sonra rakibi engellemeden topa direk olarak gitme imkanı vermelidir.

12.2.2 Ön duvardan seken topu açık olarak görebilmelidir.

(G7) 12.2.3 ***Reasonable swing*** ( raketi abartmadan arkaya çekiş, topa vuruş ve savurma hareketi) olmak kaydıyla topa serbestçe vurabilmelidir.

12.2.4 Topu ön duvarın herhangi bir yerine rahatça oynayabilmelidir.

12.3 Eğer rakip 12.2 deki gereksinimleri yerine getirmezse her türlü çabayı gösterse bile bir engelleme yaratmış sayılır.

12.4 Oyuncunun abartılı raket savuruşu, bir sonraki karşılamaı yapacak olan rakip için engellemeye sebebiyet vermiş olabilir.

12.5 Oyuncu bir engellenmeyle karşılaştığında oyuna devam edebilir veya oyunu durdurup hakemden let isteyebilir.

(G8) 12.5.1 Oyuncu let veya stroke istemek için “let lütfen” demelidir.

(G9,G10) 12.5.2 Sadece topla oynama sırası gelen oyuncunun let isteme hakkı vardır. Oyuncular bir engelleme durumunda hemen let istemelidir veya engelleme yapıldığından itibaren belirgin bir şekilde oyunu durdurduğunu göstermelidirler.

12.6 Hakem; let istendiği zaman kararını kelimelerle; “no let“ (let değil), “şu oyuncuya stroke”(oyuncunun ismini söyleyerek) veya “let” diyerek ifade eder. Hakem tüm kararları kendisi verir. Hakem oyuncunun let isteme sebebini tam olarak anlayamamışsa oyuncudan açıklama yapmasını isteyebilir.

12.7 Hakem, eğer aşağıdaki durumlar söz konusu olmuşsa oyuncunun let isteğini kabul etmez ve oyuncu sayıyı kaybeder:

(G6) 12.7.1 Herhangi bir engelleme olmamışsa veya topu görmesini, ulaşmasını ve topla oynamasını etkilemeyecek kadar küçük bir engelleme olmuşsa;

(G6) 12.7.2 Engelleme olmuş fakat oyuncu geçersiz bir karşılama yapabilecek bir durumdaysa veya topa ulaşmak, topa vurmak için yeterli gayret göstermemişse;

12.7.3 Oyuncu engellenenin yapıldığı noktayı geçmiş ve oyuna devam etmişse.

(G11) 12.7.4 Oyuncu topa ulaşırken engellemeye kendisi neden olmuşsa.

12.8 Hakem oyuncuyu stroke'la ödüllendirir eğer:

12.8.1 Oyuncunun geçerli bir karşılama yapabilecekken, rakib engellemede kalmamak için yeterli gayreti göstermemişse;

(G7) 12.8.2 Rakip, engellemede kalmamak için yeterli gayrette bulunmuş fakat geçerli bir karşılama yapabilecek olan oyuncunun **reasonable swing**'ini ( raketi abartmadan arkaya çekiş, topa vuruş ve savurma hareketi) engelleyen pozisyondan kurtulamamışsa;

(G7) 12.8.3 Rakip, engellemede kalmamak için yeterli gayreti göstermiş olduğu halde oyuncu **mutlak kazanacağı vuruş** yapacaksa;

12.8.4 Oyuncu; direkt olarak karşı duvara gidebilecek olan topa rakibini sakatlamaktan çekindiği için vurmadıysa veya **mutlak kazanılacak vuruş** yapacak ise yan duvara gidecek olan topa vurmadıysa. ( **Dönerek vuruş** ve **ikinci vuruş denemesi** olmadığı durumlarda).

12.9 Oyuncu geçerli bir karşılama yapabilecekken, rakip yeterli gayreti saffetmiş olduğu halde engellemede bulunmuşsa, hakem; let kararı verecektir.

12.10 Oyuncunun raketi abartılı savurmasından dolayı bir engelleme meydana gelmişse, hakem; oyuncuyu strokela ödüllendirmez.

12.11 Hakem, herhangi bir itiraz/let isteği olmadan oyunu durdurur, kural 12.9 dan dolayı let, kural 12.8 den dolayı stroke kararı verebilir.

12.12 Ayrıca hakem bir engelleme durumunda kural 17 yi uygulayabilir. Oyun hala durmamışsa oyunu durdurur ve uygun cezayı verir, eğer;

(G12) 12.12.1 Oyuncu ciddi ve kasıtlı bir şekilde fiziksel temasta bulunmuşsa;

12.12.2 Oyuncu tehlikeli raket savuruşuyla rakibe tehlike yaratmışsa.

### 13. LET

Kurullarla belirtilen let kararlarına ek olarak, hakem bazı belirgin durumlarda let kararı verebilir. Oyuncu let isteğini "let lütfen" diyerek belirtir. Hakem oyuncunun neden let istediğinden emin olamamışsa oyuncudan açıklama yapmasını isteyebilir.

13.1 Aşağıdaki durumlarda hakem let kararı verebilir, eğer;

13.1.1 Eğer top yerde bulunan herhangi bir nesneye değerse (kural 15.3 e bakınız);

(G7) 13.1.2 Oyuncu; rakibi sakatlamamak için, arka duvar da dahil olmak üzere, herhangi bir duvara doğru gidecek olan topa vurmaktan çekindiyse;

13.1.3 Hakem, oyuncuların kort içinde veya dışında oluşan bir durumdan dolayı etkilenmiş olduğunu saptayabilir. Oyuncular bu etkilenmeden dolayı hemen itirazda bulunmalıdırlar. Kort içinde veya dışında oluşan duruma rağmen oyuncu **mutlak kazanacak vuruş** yapacaksa, hakem; oyuncuyu strokela ödüllendirir.

13.1.4 Eğer hakem, kortun fiziki şartlarında oluşan herhangi bir değişimin, rallynin sonucunu etkilediğine karar verirse.

13.2 Hakem, şu durumlarda let kararı verecektir eğer;

13.2.1 Eğer oyuncu servis karşılama hazır değilse ve servis karşılamak için herhangi bir girişimde bulunmadıysa,

13.2.2 Oyun esnasında top patlarsa,

13.2.3 Hakem; yapılan itirazla ilgili net bir karar veremiyorsa,

13.2.4 Bir oyuncu geçerli karşılama yapmış fakat; top korttaki oyun yüzeyinin herhangi bir yerine, zeminde bir kereden fazla zıplaması engellenecek şekilde sıkışarsa veya top ilk sekişten sonra oyun alanının dışına (**out**) çıkarsa.

13.3 Eğer topa vuracak olan oyuncu, kural 13.1.1 /13.1.4 den dolayı let isterse, hakem; topa vuracak olan oyuncu geçerli bir karşılama yapabilecekse let kararı verecektir. Topa vurmayan oyuncu kural 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 den dolayı let isterse bu kısıtlama; yani geçerli karşılama yapabilmesi şartı yoktur.

13.4 Vurma sırası gelen oyuncu topa vurma denemesinde bulursa bile hakem kural 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 ve 13.2.2 den dolayı let kararı verebilir.

13.5 Kural 13 ün itiraz etme gereksinimleri şöyledir:

13.5.1 Hakemin let verebilmesi için oyuncuların let istemesi gereklidir. Kural (13.1.2 için topa vuran oyuncu 13.1.3, 13.2.1 için karşılayan oyuncu ve 13.2.3

13.5.2 Kural 13.1.1, 13.1.4 , 13.2.2 ve 13.2.4 için oyuncu hakeme itirazda bulursa da bulunmasa da hakem oyuna müdahalede bulunabilir.

## 14. TOP

14.1 Topun oyunda olmadığı zamanlar dışında, oyuncular veya hakem topu kontrol etmelidirler. Hakem; her iki oyuncunun ortak kararıyla veya bir oyuncunun itirazıyla topu başka bir topa değiştirilebilir.

14.2 Top oyun esnasında patlarsa, hakem; topun patladığını onayladıktan sonra başka bir topa değiştirilmelidir.

14.3 Eđer top oyun esnasında patlamış ve bu oyun boyunca anlaşılmamışsa, oyuncu servis atmadan ve rakip servisi karşılamadan önce itiraz ederse, hakem o rally için let kararı verecektir.

(G13) 14.3.1 Servisi karşılayan oyuncu eđer servisi karşılama girişiminden önce itirazda bulunursa ve hakem topun servis atışı esnasında patladığına karar verirse, sadece başlayacak olan o rally için let kararı verecektir, fakat hakem bu durumdan emin deęilse (topun servis atarken patladığından) bir önceki rally için let kararı verecektir.

14.4 Kural 14.3 ün şartları oyunun son rally'si için uygulanamaz. Bu yüzden rally biter bitmez oyuncunun itirazda bulunması gerekir.

14.5 Oyuncu topun patladığını düşünerek oyunun durdurur, sonradan topun patlamadığı anlaşılırsa, oyuncu o rallyi kaybeder.

14.6 Hakem tarafından izin verilmesi dışında top her zaman kortta bırakılmalıdır.

14.7 Hakem topu başka bir topla deęiştirdiğinde veya oyuncular bazı sebeplerden dolayı oyuna ara verip tekrar başladıklarında, hakem; topun oynanabilecek duruma gelecek kadar ısıtılmasına izin vermelidir. Hakemin direktifiyle veya her iki oyuncunun da kararıyla oyuna kalındığı yerden devam edilir.

## **15 OYUNCULARIN GÖREVLERİ**

15.1 Oyuncular tüm kurallara ve oyun felsefesine uymalıdır. Oyuncunun başarısızlık sonucu oyuna gölge düşürecek davranışlarda bulunması durumunda kural 17 uygulanabilir.

15.2 Oyuncular maça başlama anonsu yapıldığında oyuna hazır olmak zorundadırlar.

15.3 Oyuncular kortta herhangi bir nesne, kıyafet veya spor malzemesi bırakamazlar.

15.4 Oyuncular, oyun sırasında hakemin izni olmadan korttan çıkamazlar. Çıkarlarsa hakem kural 17 yi uygular.

15.5 Oyuncular hakemin veya sayı hakeminin deęiştirilmesi talebinde bulunamazlar.

15.6 Oyuncular kasıtlı olarak rakibin dikkatini dağıtacak davranışta bulunamazlar.

Böyle bir durumda hakem kural 17 yi uygular.

15.7 Oyuncular duruma göre "let lütfen" veya "itiraz ediyorum lütfen" şeklinde itirazda bulunmalıdır. Raketiyle veya parmağıyla işaret etmek, el kol hareketi yapmak, mimiklerini kullanmak evrensel olarak kabul görmüş itiraz etme/ let isteme metodu deęildir.

15.8 Oyuncular ilave edilen yarışma mevzuatlarına uymak zorundadırlar.(turnuva kıyafet yönetmeliği v.b)

## **(G14) 16. KANAMA, RAHATSIZLANMA, SAKATLANMA, YARALANMA.**

### **16.1 Kanama:**

Hakem; oyuncuda gözle görülen bir kanama, açık yara veya kıyafetinde kan lekesi görürse hemen oyunu durdurmak zorundadır. Oyunu devam ettirmesi için (turnuva programını bozmayacak kadar makul bir zamanda) kanamanın durdurulması, yaranın sarılması ve kan lekesi olmuş kıyafetin temiz olmasıyla değiştirilmesi gerekir.

Kanama; sadece rakipten dolayı meydana gelmişse, hakem hemen maçı diğer oyuncuya verir.

#### **16.1.1 Kanamanın tekrarlaması:**

Eğer kanama durdurulması için belirli bir süre verilmiş, fakat kanama tekrarlamışsa hakem; oyuncunun o oyunu vererek kazanacağı 90 saniyelik dinlenme süresinden (set arasındaki 90 saniyelik süre) başka bir süre tanımaz. Buna rağmen hala gözle görülür bir kanama devam etmekteyse oyuncu maçı verir. Oyuncunun sadece bir oyun vererek 90 saniye kazanma hakkı vardır.

Kanamadan dolayı sarılan sargı bezinin düşmesi veya açılması halinde, eğer hala kanama kesilmemişse; hakem bu durumu "kanamanın tekrarlanması" şeklinde göz önüne alır.

### **16.2 Rahatsızlanma veya sakatlanma:**

Oyuncunun kanama olmadan sakatlanması veya rahatsızlanması durumunda oyuncunun seçenekleri aşağıdaki gibidir:

1616.2.2 90 Saniye set arası dinlenme süresi kullanılması karşılığında bir set verilir veya;

16.2.3 Maçın verilmesi.

Kabul edilebilir ölçülerin ötesinde yorgunluk, hastalık, sakatlık belirtilerinde, maçın başından sonuna kadar aynı şiddette tekrarlayan kronik rahatsızlıklarda kural 16.2 nin gereksinimlerine uyulmak gerekir. Buna her türlü kramplar, olası mide bulantıları, astım dahil nefessiz kalma halleri de dahildir. Bu durumda hakem; kurallar gereği kararını verip, oyuncuyu bilgilendirecektir.

### **16.3 Yaralanma:**

16.3.1 Eğer oyuncu bir yaralanma olduğunu iddia ediyorsa, hakem; yaralanmanın gerçekten olduğuna emin olmalı ve eğer olmuşsa yaralanmanın kategorisine karar vermeli, kurallar gereği verdiği kararı oyuncuya bildirmelidir. Oyuncunun toparlanma süresi yaralanma olduğu andan itibaren başlar.Kategoriler ise:

16.3.1.1 Rakibin müdahalesi olmadan kendi kendine yaralanma/sakatlanma;

16.3.1.2 Rakip tarafından istemeyerek/kazayla yapılan yaralanma/sakatlanma. Eğer sakatlanma; oyuncu rakibinin oyun alanını daralttığı için meydana gelmişse, hakem bu durumu; kazayla/ istemeyerek yapılan sakatlanma şeklinde yorumlamayacaktır.

16.3.1.3 Sadece rakibin müdahalesi sebebiyle meydana gelen yaralanma.

.2.1 Oyun gecikmeden kaldığı yerden devam eder;

16.3.2 Eğer yaralanma sonucu bir kanama meydana gelmişse, kanama durana kadar

kural 16.1 uygulanır. Sonra kural 16.3.3 uygulanır.

16.3.3 Eğer kanama olmamışsa aşağıdaki kurallar uygulanır:

16.3.3.1 Oyuncunun kendi kendine sakatlandığı durumlarda (kural 16.3.1.1) hakem oyuncuya 3 dakika toparlanma süresi verecektir. Hakem;3 dakikanın bitmesine “son 15 saniye” anonsunun ardından “zaman doldu” anonsu yapacaktır. Oyuncu bu 3 dakikanın ardından tekrar toparlanma süresi isterse hakem; sakatlanan oyuncudan bir seti vererek 90 saniye daha alabileceğini ve oyuna kaldığı yerden devam edileceğini veya maçı vereceğini söyleyecektir. Sakatlanan oyuncu “*zaman doldu*” anonsundan sonra oyuna dönmemişse, hakem; maçı diğer oyuncuya verecektir.

16.3.3.2 Rakip tarafından yanlışlıkla yapılan sakatlanmalarda, (kural 16.3.1.2) hakem; sakatlanan oyuncuya toparlanması için 1 saat süre verir ve turnuva programına göre bu süreye ilave yapabilir. Oyuncunun toparlanma süresi bitiminde hakem; “*zaman doldu*” anonsu yapacaktır. Sakatlanan oyuncu tanınan süre sonunda oyuna kaldığı yerden devam etmeli veya maçı rakibe vermelidir. Sakatlanan oyuncu oyuna devam edecekse sakatlanmadan önce alınan sayılar korunup, oyuna kaldığı yerden devam edilecektir.

16.3.3.3 Rakip tarafından yapılan sakatlanmalarda eğer oyuncunun toparlanması için zamana ihtiyacı varsa hakem; kural 17 yi uygular. Hakem maçı sakatlanan oyuncuya verecektir.

16.4 Sakatlanan oyuncu kendisine tanınan toparlanma süresinin bitiminden daha önce oyuna kaldığı yerden devam etmek isterse hakem: rakibin oyuna hazırlanması için yeterli zaman tanıyacaktır.

16.5 Eğer oyuncu sakatlandığını iddia ediyor fakat hakem herhangi sakatlanma durumunun olmadığını düşünüyorsa, hakem; oyuncunun oyuna kaldığı yerden devam etmesini veya bir seti vererek o set arasını kullanmasını ve sonra oyuna kaldığı yerden devam etmesini yada maçı rakibe vermesini isteyecektir.

16.6 Eğer set verilecekse, oyuncunun aldığı puanlar aynen korunacak, oyuncu; set arası 90 saniye bitiminde oyuna kaldığı yerden devam edecek veya maçı verecektir.

## 17. KORTTA CEZALANDIRMA

17.1 Eğer hakem, oyuncuların; rakibe, hakeme, maçtaki resmi görevlilere, seyircilere karşı saldırgan, rahatsızlık verici, karışıklığa yol açacak bir davranışta bulunduğunu gözlemlerse, oyuncuya gerekli cezayı uygulayacaktır.

(G15) 17.2 Hakem; oyuncunun sözlü veya görünümle müstehcenlik içeren davranışları durumunda, hakeme saygısızlıkta bulunduğu, rakete topa veya korta saldırıda bulunduğu

yada set araları haricinde antrenöründen taktik alması durumunda, Ayrıca oldukça şiddetli veya kasıtlı fiziksel temas (kural 12.12.1), abartılı raket savuruşu (kural 12.4), adil olmayan ısınma

(kural 3.2) korta geç gelme (kural 7.4) oyunu tehlikeli şekilde oynama ve tehlikeli hareketler (kural 16.3.1.3) ve gereksiz zaman harcama (kural 7.6) gibi davranışlarında kuralların gereğini uygular.

(G16) 17.3 Hakem yukarıda saydığımız durumlarda ve diğer saldırgan tutumlarda olan oyuncular için aşağıdaki cezalardan birini uygular.

Oyuncuya **uyarı cezası** verme.(conduct warning)

Rakibi **stroke'la ödüllendirme**.(conduct stroke)

Rakibi **oyunla ödüllendirme**. (conduct game)

Rakibi **maçla ödüllendirme**. (conduct match)

17.3.1 Sayı hakemi oyunu durdurup oyuncuya **uyarı cezası** verirse, let uygulaması gerekir.

17.3.2 Oyun esnasında rakibin **stroke'la ödüllendirme** verileceği bir olay meydana gelmişse,, oyun hala devam ediyorsa, hakem oyunu durduracak ve rakibi **stroke'la ödüllendirme** verecektir.

17.3.3. Eğer hakem iki sayı arasında meydana gelen bir olaydan dolayı **stroke'la ödüllendirme** verirse, tamamlanmış rally'nin skoru değişmez, ama bu skora ek olarak **stroke'la ödüllendirmeden** gelen puan ilave edilir ama bu puan servis kutusunun değişimini gerektirmez.

17.3.4 Eğer hakem **oyunla ödüllendirme** cezası uyguluyorsa; bu oyun halen devam etmekte olan bir oyun veya (eğer devam etmeyen bir oyun) gelecek oyun olacaktır. Gelecek oyun için uygulanacaksa; setler arası dinlenme uygulanmaz. Saldırgan oyuncunun o sette aldığı puanlar korunur.

## 18.MAÇIN KONTROLÜ

(G17) 18.Hakem, sayı hakeminin asistanlığıyla maçın kontrolünü üstlenir. Hakem aynı zamanda sayı hakeminin görevlerinden sorumlu olsa da dünya squash federasyonu bu resmi görevin ikiye ayrılmasını tavsiye etmektedir.

18.2 Hakemi ve sayı hakemi için doğru yerleşim şekli; kortun arka duvarının ortasında, duvara mümkün olduğunca yakın ve arka duvardaki out çizgisinin üstünde ve tercihen de oturur pozisyondur.

## 19.SAYI HAKEMİNİN GÖREVLERİ

(G18) 19.1 sayı hakemi; oyunun anonsunu, servisi atacak olan oyuncunun skorunu önce söylemek kaydıyla oyunun skorunu, servislerde ve fark ettiği hatalı karşılmalarda; **fault** (servis hatası) **foot fault** (ayak hatası), **not up** (geçersiz vuruş), **down** (aşağıda), **out** (dışarıda) **hand-out** (servis el değiştirir) ve **stop** (dur) gibi anonsları yapar (*ek 3.1 e bakınız*) ve hakemin kararlarını anons ederek tekrarlar.

19.2 Sayı hakemi; rally bitiğinde, hakem herhangi bir itiraza karar verdikten sonra ve geçikme olmadan skoru anons edecektir.

19.3 Eğer sayı hakemi bir anons yaparsa oyun durmalıdır.

19.4 Eğer sayı hakemi görmemişse veya emin olamamışsa herhangi bir anons yapmayacaktır.

19.5 Eğer oyun sayı hakeminin anonsu olmadan durmuşsa ve sayı hakemi olayı görmemiş, kararsız kalmışsa, durumu oyunculara bildirecektir ve hakem konuyla ilgili kararını verecektir. Hakem de kararsız kalmışsa, let oynanmasına izin verecektir.

19.6 Sayı hakemi, yazılan oyun skorunu ve servis atışındaki doğru servis taraflarını saklamalıdır/muhafaza etmelidir.

## (G19) 20.HAKEMİN GÖREVLERİ

20.1. Hakem oyundaki tüm itirazları yönetecek, sayı hakemine yapılan itirazlara veya sayı hakeminin eksik anonslarına karar verecektir. Hakemin verdiği karar son karar olacaktır.

Hakem tüm kararları korttaki oyunculara anons etmelidir. Tüm anonslar korttan ve salondan rahatça duyulabilecek kadar yüksek sesle yapılmalıdır.

20.2 Hakem kontrol edecektir:

20.2.1. Oyunculardan birinin spesifikasyonlar da dahil olmak üzere herhangi bir şeye itirazı olduğunda;

20.2.2 Tüm ilgili kuralların doğru uygulandığına emin olacaktır.

20.2.3 Herhangi bir seyircinin davranışın, resmi görevlinin, idarecinin veya antrenörün tavır ve tutumlarının oyuna, oyunculara, resmi görevlilere veya seyircilere saldırıda bulunur tarzda olacak olursa hakem; oyunu tüm olumsuzluklar ortadan kalkana kadar durduracak ve o olumsuzlukları yapan kişi veya kişileri oradan uzaklaştıracaktır.

20.3 Hakem, sayı hakeminin skoru yanlış söylediğine karar vermediği müddetçe sayı hakeminin skor anonslarına karışmayacaktır. Sayı hakeminin skoru yanlış söylediği bir durumda hakem; skoru düzelterek ve sayı hakemi düzeltilen skoru tekrar anons edecektir.

20.4 Hakem, sayı hakeminin yanlış bir karar vererek oyunu durdurması veya oyunun devam etmesine izin vermesi gibi durumlar haricinde sayı hakeminin anonslarına karışmaz. Sayı hakeminin yaptığı bu şekildeki yanlış uygulamalarında hakem hemen yapılan uygulamayı düzelterektir

20.5 Hakem zamanla ilgili tüm kuralları yerine getirmek zorundadır.

20.6 Hakem yazılan oyun skorunu ve servis atışındaki doğru servis taraflarını saklamalıdır/muhafaza etmelidir.

20.7 Hakem; kortun fiziksel durumunun oyun için tatmin edici halde olmasını sağlamakla sorumludur.

20.8 Hakem, maçın başlama anonsundan 10 dakika sonra, rakibin sahada olmadığı veya oyuna hazır olmadığı durumlarda, maçı oyuncuya verebilir.

\*\*\*\* Kitabın İkinci Bölümü İçin CaptainCourt.com.tr ile irtibata geçiniz.\*\*\*