

جامعة بنها

كلية التربية الرياضية

قسم نظريات وتطبيقات الرياضات الجماعية ورياضات المضرب

شعبة رياضات المضرب

مقرر : تحكيم رياضات المضرب الفرقة الثالثة

استاذ المادة : د / أكرم عبد المرضى

القانون الدولي للاسكواش

القاعدة الأولى : اللعبة طريقة اللعب

تبدأ المباراة بقرعة بالمضرب عليها يقرر من الذي سيرسل الإرسال الأول وبحق للاعب أن يختار الجهة أو الساحة التي سيبدأ منها الإرسال وإذا نجح في تسجيل نقطة عليه أن ينتقل إلى الجهة الأخرى للإرسال التالي، ويجوز أن تكون الضربة أمامية أو خلفية أو من أعلى الذراع وعلى المرسل أن يبقي قنما واحدة على الأقل في مربع الإرسال.

- ١ - تقام أي مباراة بين لاعبين في ملعب قانوني ذات مواصفات معينة ، محددة بواسطة الاتحاد العالمي للاسكواش.
- ٢ - يقود المباراة حكم ومسجل معتمدين.
- ٣ - يستخدم كلا اللاعبين مضرب ذو مواصفات خاصة بلعبة الاسكواش.
- ٤ - كرات الاسكواش تكون ذات مواصفات قانونية معتمدة.

القاعدة الثانية : النتيجة

- ١ - تقام المباراة من ثلاثة أو خمسة أشواط حسب لوائح البطولة المعنية.
- ٢ - يحسب الشوط الواحد من إحدى عشرة نقطة والذي يحصل عليها أولا يكون هو الفائز في هذا الشوط.
- ٣ - إذا تعادل اللاعبان بعشرة نقاط لكل منهما تضاف نقطتين ليكون الفائز في هذا الشوط الذي يحصل على اثنتي عشرة نقطة أولا.
- ٤ - بعد تعادل اللاعبين في النقطة العاشرة يستمر احتساب النقاط إلى ما لانهاية حتى يفوز احد اللاعبين بفرق نقطتين.
- ٥ - يستخدم نفس الأسلوب في جميع الأشواط.
- ٦ - يحصل الفائز بالمباراة على شوطين مقابل أما شوط أو بدون شوط في حالة تنظيم لبطولة من ثلاثة أشواط.
- ٧ - ويحصل الفائز بالمباراة على ثلاثة أشواط مقابل أما شوطين أو شوط أو بدون شوط في حالة تنظيم المباراة من خمسة أشواط.

القاعدة الثالثة : إحماء الكرة

- ١ - يكون وقت الإحماء خمسة دقائق فقط مع الكرة ، دقيقتان ونصف ، بعدها يتبادل للاعبان أمكنتهما بايعاز من الحكم (Half time) ويكملان الخمسة دقائق بدقيقتان ونصف أخرى.
- ٢ - يجب ان يحصل كلا اللاعبان على فرص متساوية لضرب الكرة اثناء الإحماء.
- ٣ - بعد نهاية الخمسة دقائق يقوم الحكم بنداء (Time) نهاية الإحماء وبداية اللعب.
- ٤ - يعطي الحكم ٩٠ ثانية بعد فترة الإحماء لكي يهيئ اللاعبان نفسيهما ، ويستطيع اللاعبان في هذه الفترة الخروج من الملعب وتبديل ملابسهما بموافقة من الحكم.
- ٥ - لا يحق لأي لاعب إحماء الكرة لوحده أو اختيار إحدى الجهتين عند إحماء الكرة.
- ٦ - يحق لأي لاعب أن يطلب إحماء الكرة في أي وقت اثناء المباراة (مابين النقاط) أو حتى بعد فترة الإحماء إذا رأى اللاعبان أن الكرة لم تحمي جيدا وبموافقة الحكم.

القاعدة الرابعة : الإرسال

- ١ - يتقرر حق الإرسال الأول عن طريق القرعة بواسطة تدوير المضرب.
- ٢ - يحق للاعب الذي يحصل على الإرسال أن يختار المربع الذي يبدأ منه الإرسال ، إن كان في بداية الشوط الأول أو أي شوط آخر.
- ٣ - يستمر اللاعب الذي يحصل على الإرسال في لعب الإرسال حتى يخسر إحدى الضربات عندئذ يصبح خصمه هو المرسل مع حصوله على النقطة.
- ٤ - يتناوب المرسل بمربع الإرسال اليمين ثم اليسار عند استمراره الفوز بالنقاط.
- ٥ - لا يحق للمرسل أن يغير مربع الإرسال بعد إذاعة النتيجة من قبل المسجل.
- ٦ - يجب على المرسل أن لا يلعب الإرسال إلا بعد سماع نداء المسجل.
- ٧ - في الإعادة يجب على المرسل أن يقوم بالإرسال من نفس المربع بدون أي تغيير.
- ٨ - إذا لعب المرسل الكرة من المربع الخطأ فيجب على المسجل أن يعيد اللاعب المرسل إلى المكان الصحيح حتى لو حصل هذا اللاعب على النقطة.
- ٩ - يجب على الحكم أن يتدخل ويعلن عن مكان المربع الصحيح إذا كان المسجل غير متأكد من قراره أو شك فيه.
- ١٠ - إذا رمى المرسل الكرة ولم يحاول ضربها لأي سبب ، كان لم يسمع النتيجة بشكل جيد فيمكن له إعادة الإرسال من نفس المربع.
- ١١ - في الشوط الثاني يكون المرسل هو اللاعب الفائز بالشوط السابق ، وكذلك في الأشواط التي تلي الشوط الثاني.

ملاحظة : يحق للحكم في أي وقت من المباراة أن يمنح اللاعبين فرصة لمغادرة الملعب وذلك لتغيير الملابس أو المضرب أو الحذاء بعد التأكد من حقيقة الموقف خلال فترة لا تتجاوز ٩٠ ثانية.

ملاحظة : الاستراحة مابين الأشواط تكون ٩٠ ثانية فقط ولجميع الأشواط ما عدا الشوط الفاصل تكون الاستراحة فيه ١٥٠ ثانية.

12-الإرسال الصحيح:

- ١ - يجب وضع إحدى القدمين أو كلاهما في المربع الخاص بالإرسال.
- ٢ - يجب ترك الكرة من اليد عند ضربها.
- ٣ - يجب أن يكون ضرب الكرة في المنطقة المحصورة بين خط الوسط والخط العلوي للحائط الأمامي.
- ٤ - يجب أن تصل الكرة المربع الكبير الخاص بالمستقبل.
- ٥ - يجب أن تكون أول لمسة للكرة في الحائط الأمامي فقط بعد إذاعة النتيجة.

13-الإرسال الخاطئ:

- ١ - تكون القدمين أما على خطوط المربع الخاص بالإرسال أو خارج المربع.
- ٢ - المرسل يرمي الكرة من يده ولم يستطع ضربها.
- ٣ - ضرب الكرة في اللوحة الرنانة في أسفل الحائط الأمامي.
- ٤ - ضرب الكرة على الخط المرسوم في وسط الحائط الأمامي أو أسفله.
- ٥ - ضرب الكرة فوق الخط العلوي لإطار الحائط الأمامي أو عليه.
- ٦ - ضرب الكرة ولكنها لم تصل المربع الخاص بالمستقبل أو على احد خطوطه.
- ٧ - ضرب الكرة فوق الخط الجانبي الخاص بإطار الحائط الجانبي أو عليه.

- ٨ - ضرب الكرة على الحائط الأمامي ولكنها تصطدم بعد ارتدادها في اللوحة الرنانة الخلفية الخاصة بإطار الحائط الخلفي أو فوقها.
- ٩ - ضرب الكرة في الحائط الجانبي ثم في الحائط الأمامي قبل وصولها للمستقبل
- ١٠ - ضرب الكرة في الحائط الأمامي والجانبي في نفس الوقت.

القاعدة الخامسة : طريقة اللعب

بعد أن يتم الإرسال الجيد يلعب المستقبل الكرة ومن ثم المرسل وهكذا يستمر اللعب لكلا اللاعبين حتى يفشل احد اللاعبين بإرجاع الكرة أو يقوم احد اللاعبين بالاعتراض أو يتدخل الحكم أو المسجل لإيقاف اللعب عند ذلك يتوقف اللعب طبقا لقانون اللعبة.

القاعدة السادسة : الرد الصحيح للكرة

- ١ - يعتبر إرجاع الكرة صحيحا في حالة ارتطامها بالجدار الأمامي وبالمنطقة المحددة بين أعلى الخط العلوي للوحة الرنانة والخط العلوي على أن لا ترتطم غير مرة واحدة بأرضية الملعب قبل ضربها ، ولا أن تلمس الخصم أو أي شيء يلبسه أو يحمله وعند ردها من الخصم يجب أن تذهب إلى نفس المنطقة في الحائط الأمامي.
- ٢ - لا تحتسب إعادة الكرة صحيحة إذا لامست اللوحة السفلية قبل أو بعد وصولها إلى الحائط الأمامي ، أو إذا لم يكن المضرب في يد اللاعب عند ضرب الكرة.
- ٣ - عدم خروج الكرة حدود الملعب.

القاعدة السابعة : الاستمرارية في اللعب

- ١ - بعد البدء بضربة الإرسال يستمر اللعب إلى نهاية النقطة ، أو إلى أن يقع احد اللاعبين في خطأ ينهي النقطة فيه ، أو أن يحصل اللاعب على ضربة فوز محققة لا يستطيع الخصم ردها، ويستمر توالي النقاط حتى نهاية الشوط إن لم يحصل أي عارض خارجي يوقف اللعب ، ويستمر بعد نهاية الشوط الأول توالي النقاط الأخرى حتى نهاية المباراة.
- ٢ - التوقيفات التي تحصل أثناء المباراة:
 - 1..... يمكن للحكم إيقاف اللعب في أي وقت إذا كانت حالة الإنارة للملعب غير سليمة أو بسبب ظروف خارجة عن ارادة اللاعبين ، تبقى النتيجة نفسها وتنتقل المباراة إلى ملعب آخر صالح للعب بقرار من الحكم ، وان لم يتوفر ملعب آخر توجه المباراة إلى يوم آخر وتبقى النتيجة نفسها.
 - 2..... هنالك فاصل زمني قدره ٩٠ ثانية بين نهاية الإحماء وبداية اللعب وكذلك بين الأشواط يستطيع اللاعب خلالها مغادرة الملعب بموافقة من الحكم . على الحكم أن ينادي ١٥ ثانية (15 seconds) قبل نهاية ال ٩٠ ثانية (90 seconds) وذلك لكي يستعد اللاعبان لتكملة المباراة ، بعدها ينادي الحكم انتهى الوقت. (Time)
 - 3..... إذا اقع احد اللاعبين الحكم ان هنالك ضرورة لتغيير المضرب او الحذاء فيمكن له ان يغادر الملعب لفترة ٩٠ ثانية فقط ويعود الى الملعب قبل نهاية هذه الفترة.
 - 4..... في حالة إصابة احد اللاعبين ولم يستطيع أن يكمل المباراة فعلى الحكم أن يطبق القاعدة (رقم ١٦ الإصابة)

عليه.

- 5..... يجب على الحكم أن يعطي قرار ضد اللاعب الذي يستخدم التأخير المتعمد أو إطالة المناقشة مع الحكم.
 - 6..... إذا سقط شيء من احد اللاعبين أثناء النقطة واعترض اللاعب الآخر فان اللاعب الأول يخسر النقطة.
- *وإذا سقط الشيء من عارض خارج عن ارادة اللاعبين فان الحكم يوقف اللعب فوراً ويكون القرار هو الإعادة للنقطة السابقة.

- *وإذا كان رد اللاعب ناجحاً في رد الكرة عند سقوط الشيء على الأرض فإنه يفوز بالنقطة.
- *وإذا سقط الشيء من احد اللاعبين نتيجة تصادم بين اللاعبين فان الحكم عطي قرار الإعادة للنقطة السابقة.
- *وإذا استمر الشيء الذي سقط في مكانه دون أن يلاحظه احد فان النقطة لأي اللاعبين تكون نافذة.

ملاحظة : إذا سقط المضرب من احد اللاعبين يستمر اللعب إلا إذا:

- 1- لمست الكرة المضرب.
- 2- تسبب ذلك في إعاقة اللعب واستمرار يته.
- 3- قرر الحكم معاقبة اللاعب لسوء السلوك.

القاعدة الثامنة : الفوز بالنقاط

- ١ - إذا أخفق الخصم باستقبال كرة الإرسال يحصل اللاعب على نقطة.
- ٢ - يحصل المرسل على نقطة إذا لمست الكرة الخصم أو أي شيء يلبسه أو يحمله.
- ٣ - يحصل اللاعب على نقطة إذا وقع الخصم بمخالفة أُل. Stroke
- ٤ - يحصل اللاعب على نقطة في حالة التأخير المستمر والمتعمد بدون سبب من الخصم
- ٥ - يحصل اللاعب على نقطة في حالة التصادم المصطنع والمتعمد من قبل الخصم.
- ٦ - يحصل اللاعب على نقطة في حالة إيقاف اللاعب الخصم للمباراة بدون إيعاز من الحكم أو المسجل أو توقعه بتمزق الكرة وكان قراره بوقف المباراة خاطئاً.
- ٧ - يحصل اللاعب على نقطة في حالة تكلم الخصم معه عند ضرب الكرة أو محاولة لفت انتباهه بغية التأثير عليه لمنعه من الحصول على ضربة رابعة.



القاعدة التاسعة : ضرب الخصم بالكرة ودوران اللاعب

- ١ - إذا كان رد الكرة للاعب الضارب سليماً ولكن الكرة لمست خصمه أو أي شيء يحمله أو يلبسه وهي في طريقها إلى الحائط الأمامي للملعب فعندئذ يجب إيقاف اللعب ويعطي الحكم القرار حسب الحالات التالية:
- 1..... إذا قدر الحكم أن الكرة لاتصل إلى الحائط الأمامي فالقرار يكون لا إعادة.
- 2..... إذا كانت الكرة في النك (كرة منتهية) فالقرار يكون لا إعادة.
- 3..... إذا قدر الحكم أن الكرة متجهة إلى الحائط الجانبي وتصل الحائط الأمامي فان القرار يكون إعادة.
- 4..... إذا كانت إعادة الكرة تمت في محاولة ثانية للاعب فالقرار يكون إعادة.
- 5..... إذا قدر الحكم أن الكرة متجهة مباشرة إلى الحائط الأمامي فالقرار يكون نقطة للاعب الضارب.

٢ - إذا استدّار اللاعب الضارب أو سمح للكرة بالدوران حوله ولعبها ثم ضربت الخصم فالقرار يكون نقطة للخصم.
٣ - إذا استدّار اللاعب الضارب أو سمح للكرة بالدوران حوله ولكنه امتنع من ضرب الكرة خوفاً على الخصم فالقرار يكون كالاتي:

1..... إذا قدر الحكم أن اللاعب الضارب لا يستطيع رد الكرة بعد الدوران لوقوعها في النك مثلاً (كرة منتهية) فالقرار يكون لا إعادة.

2..... إذا قدر الحكم أن اللاعب الضارب يستطيع رد الكرة ولكن اتجاهاً ليس مباشرة إلى الحائط الأمامي فالقرار يكون إعادة.

3..... إذا قدر الحكم أن اللاعب الضارب يستطيع رد الكرة ويكون اتجاهاً إلى الحائط الأمامي مباشرة والخصم لم يحاول فسخ المجال الضارب أو قام بحركة متعمدة لمنعه من ضرب كرة محققة فالقرار يكون نقطة للضارب.

ملاحظة : إذا رأى الحكم أن اللاعب الضارب يستطيع ضرب الكرة ولم يضربها وجعلها تدور حول جسمه وكررها متعمداً فالقرار يكون لا إعادة.

القاعدة العاشرة : المحاولات اللاحقة لصد الكرة

- ١ - إذا تسرع اللاعب بصد الكرة ولكنه أخطأها يحق له أن يقوم بمحاولة أخرى.
- ٢ - إذا أخطأ الضارب الكرة وبعدها لمست الخصم أو أي شيء يلبسه أو يحمله فيجب على الحكم **عندئذ يعطي:**
 - 1.....ضربة فوز للخصم إذا لم يكن باستطاعة اللاعب الوصول إلى الكرة.
 - 2.....إعطاء ضربة إعادة إذا وصل اللاعب إلى الكرة في المحاولة الثانية.
 - 3.....إعطاء ضربة فوز للاعب الضارب في المحاولة الثانية التي وصل فيها إلى الكرة ولم يقدّم الخصم بأي محاولة لفسخ المجال.
- ٣ - إعطاء ضربة إعادة في حالة ضرب الكرة من قبل اللاعب الضارب في المحاولة الثانية ولكنها لمست الخصم أو أي شيء يلبسه أو يحمله.

القاعدة الحادية عشر : الاعتراضات

- ١ - اللاعب الذي يخسر النقطة يحق له أن يعترض على أي قرار يصدره المسجل أثناء الشوط يتوقع أنه خطأ ، وعلى الحكم أن يعطي قراراً في ذلك.
- ٢ - يحق للاعب الاعتراض بان يطلب من الحكم بقوله لو سمحت. (Please)
- ٣ - يتوقف اللعب عندما يطلب اللاعب. (Please)
- ٤ - إذا لم يقبل الحكم باعتراض اللاعب فإن قرار المسجل هو الذي سيطبق.
- ٥ - بعد أن يوقف الحكم المباراة إذا كان غير متأكد من قراره فإنه يعطي إعادة.
- ٦ - إذا حدث خطأ ولكن المسجل لم يعلن عنه فإن الحكم يستطيع إيقاف اللعب وإعطاء القرار الصحيح حتى لو لم يعترض أحد اللاعبين.
- ٧ - الاعتراض عند ضربة الإرسال:
 - 1..... يحق للمرسل طلب (Please) بعد مناداة المسجل بأحد الأخطاء التالية:
Foot Fault - (Foot Fault) - Out - Down - Not up - وإذا أيد الحكم المرسل في طلبه يعطيه إعادة.

2..... إذا لعبت الكرة من قبل المرسل ولم ينادي المسجل بأي قرار من حق المستقبل طلب (Please) بعد الإرسال مباشرة وعلى الحكم أن يعطي:

–ضربة فوز للمستقبل إذا تأكد من أن الإرسال كان غير صحيح.

–ضربة فوز للمرسل إذا تأكد من صحة الإرسال.

–ضربة إعادة في جميع الحالات إذا كان غير متأكد من قراره في غير لعبة الإرسال.

٨ - الاعتراض أثناء اللعب:

1..... يحق للاعب طلب (Please) إذا نادى المسجل بأحد الأخطاء

Out - Down - (Not up) بعد أن قام اللاعب برد الضربة وعلى الحكم أن يعطي:

–ضربة إعادة إذا أيد اللاعب الضارب.

–ضربة فوز للاعب الضارب إذا كان نداء المسجل منع الضارب من الحصول على ضربة فوز محققة وسليمة.

–ضربة فوز للخصم إذا كان نداء المسجل قد منعه من الحصول على ضربة فوز موقفة وسليمة.

–إذا اخفق المسجل في نداء Out - Down - (Not up) بعد أن قام اللاعب برد الضربة ، يمكن للخصم طلب (Please) أما فوراً أو بعد انتهاء النقطة وعلى الحكم ان يعطي نقطة للخصم اذا تاكد من صحة طلبه وان يعطي اعادة اذا لم يكن متاكدا من قراره.

القاعدة الثانية عشر : الإعاقة (التداخل)

١ - بعد لعب الكرة يجب على اللاعب أن يسعى بكل جهده ليكون بعيداً عن طريق خصمه (يفسح له المجال) وذلك للأسباب التالية:

1..... وصول سهل ومباشر للكرة.

2..... رؤية واضحة للكرة عند ارتدادها من الحائط الأمامي.

3..... إمكانية ضرب الكرة مع مرجحة معقولة من النزاع.

4..... إمكانية ضرب الكرة مباشرة إلى أي جزء من الحائط الأمامي.

٢ - إذا لم يوفر اللاعب النقاط أعلاه لخصمه فيجب على الحكم أن يأخذ قرار بذلك ، وإذا رغب الخصم باستمرار اللعب فاللعبة يستمر ، والاعتراض يكون من قبل اللاعب الذي تكون له الضربة فقط بالقول لو سمحت.

٣ - يتخذ الحكم قرار بشأن الاعتراض وكما يلي:

1..... لا يمنح الحكم إعادة في الحالات التالية:

–لم تكن هنالك إعاقة أو الإعاقة بسيطة لا تؤثر على رؤية الكرة وحرية الوصول إليها وضربها.

–حدثت إعاقة بسيطة ولكن اللاعب لا يستطيع رد الكرة أو انه لم يبذل جهد للوصول إلى الكرة.

–بعد ضرب الكرة من الخصم يجتاز اللاعب نقطة التداخل ويصل للكرة ويطلب قرار من الحكم.

–اللاعب نفسه يخلق الإعاقة بذهابه إلى الخصم بدل الذهاب إلى الكرة

2..... الحكم يمنح نقطة في الحالات التالية:

–إذا كانت هنالك إعاقة من الخصم ولم يبذل كل جهده لتفاديها (منع اللاعب من رؤية الكرة) وكان من الممكن

للاعب أن يعيد الكرة بصورة صحيحة.

–كانت هنالك إعاقة والخصم بذل كل جهده لتفادي اللاعب ولكن اللاعب لا يستطيع رفع المضرب بالشكل المريح

ويستطيع رد الكرة بالصورة الصحيحة.
- كانت هنالك إعاقة والخصم بذل كل جهده لتفادي اللاعب وكان بمقدور اللاعب أن يفوز بالنقطة.
- امتنع اللاعب من ضرب الكرة وذلك لأنه لو ضرب الكرة لضربت الخصم وهي متجهة مباشرة إلى الحائط الأمامي.
- التداخل المتعمد والمستمر من قبل اللاعب ضد خصمه (الاصطدام الجسماني) يخسره النقطة.
- استخدام اللعب القوي والابتعاد عن المهارة الصحيحة بتخويف اللاعب لخصمه.
- عند التداخل إصابة اللاعب لخصمه بواسطة المرجحة الزائدة بالمضرب مع الأخذ بنظر الاعتبار أن اللاعب يستطيع الوقوف وطلب الإعادة من الحكم.

3..... الحكم بمنح إعادة في الحالات التالية:

- كانت هنالك إعاقة من الخصم ولكنه بذل كل جهده لتفاديه (الرؤية) والكرة بعيدة عن اللاعبين وكان من الممكن للاعب أن يعيد الكرة بصورة صحيحة.
- المبالغة بمرجحة الزراع وحدث الإعاقة لا يحصل اللاعب على نقطة ولكنه يحصل على إعادة.
- الحكم في النقطتين أعلاه يعطي الإعادة حتى لو لم يطلب اللاعب.
- اللاعب خلال انسحابه يصطدم بخصمه بدون تعمد.
- اللاعب يتداخل مع الخصم ولكن الكرة بعيدة عنهما ويستطيع أن يصل إلى الكرة ويردها.

القاعدة الثالثة عشر : الإعادة

يعطي الحكم إعادة في الحالات التالية بعد ن يطلب اللاعب بالقول لو سمحت:

- 1 - عندما يجب الضارب الكرة عن خصمه بعد أن لعبها وطلب الخصم إعادة.
- 2 - في حالة لمس الكرة لأي عارض خارجي ساقط على الأرض.
- 3 - إذا توقف اللاعب عن ضرب الكرة خوفا من إصابة الخصم.
- 4 - إذا أربك أي لاعب خصمه بأي طريقة هو أو مشجعيه ، وعلى الخصم أن يقول (Please) وإذا كان اللاعب قد منعه من ضربة فوز محققة فالحكم يعطيه نقطة.
- 5 - إذا كان المستقبل غير جاهز لرد الإرسال ولم يحاول ضرب الكرة.
- 6 - إذا تمزقت الكرة أثناء اللعب.
- 7 - إذا عجز الحكم عن اتخاذ أي قرار أو لم يرى تلك الحالة.
- 8 - إذا لم يسمع المرسل النتيجة بشكل صحيح من المسجل وطلب. (Please)

القاعدة الرابعة عشر : الكرة

- 1 - يمكن لأي من اللاعبين ان يفحص الكرة مابين النقاط ، ويمكن استبدال الكرة اذا كان هنالك سبب لذلك بقرار من الحكم او بطلب من احد اللاعبين.
- 2 - اذا تمزقت الكرة أثناء اللعب ، يجب على الحكم ، بعد التأكد من ذلك ، ان يستبدلها بكرة اخرى.
- 3 - تمزق الكرة : في حالة تمزق الكرة عند ضربة الإرسال فهناك حالتين يجب على الحكم ملاحظتها:
1..... إذا توقع الحكم تمزق الكرة قبل الإرسال فيجب أن يعيد الكرة من النقطة السابقة.
2..... وإذا توقع الحكم تمزق الكرة عند الإرسال أو بعد حصول اللاعب على هذه النقطة فيجب إعادة الكرة إلى المرسل في هذه النقطة (يستطيع اللاعب الطلب حتى لو انتهت النقطة ولكن قبل بداية النقطة اللاحقة.)
4 - الاعتراض على النقطة الأخيرة يجب ان يكون فوراً بعد انتهاء اللعب (في هذه الحالة يجب على اللاعب ان يطلب فوراً بعد انتهاء النقطة.)
5 - اذا توقف اللاعب متوقعا تمزق الكرة وكان توقعه خاطئاً فانه يخسر النقطة.

- ٦ - يجب ان تكون الكرة داخل الملعب الى نهاية المباراة.
٧ - اذا تمزقت الكرة ، فعلى الحكم ان يسمح للاعبين باحماء الكرة حتى تصبح جاهزة للعب.



القاعدة الخامسة عشر : واجبات اللاعبين

- ١ - يجب ان يكون كلا اللاعبين ملمين بقانون اللعبة ، حتى لا يتم الاساءة للعبة.
- ٢ - يجب على اللاعب الحضور قبل بدء المباريات ، وان يكون مستعد للعب في الوقت المعلن لبداية المباراة.
- ٣ - لا يسمح للاعبين وضع اي شيء داخل الملعب اثناء المباريات الرسمية.
- ٤ - لا يسمح لاي من اللاعبين مغادرة الملعب اثناء المباراة بدون اذن من الحكم.
- ٥ - لا يسمح لاي لاعب بطلب تغيير المسجل او الحكم في المباريات الرسمية.
- ٦ - يجب على اللاعب ان لايسيء الى الخصم او الحكام او الجمهور او حتى ادوات الملعب.
- ٧ - يستطيع أي لاعب ان يوقف اللعب ولكن بموافقة الحكم بقوله لو سمحت.
- ٨ - يجب على كل لاعب ان يتجاوب او يتقيد بجميع الشروط الموضوعه من اللجنة المنظمة للبطولة وكذلك القواعد الخاصة بقانون اللعبة.
- ٩ - من حق اللاعب ان يطلب وقت لتبديل المضرب او الحذاء او احماء الكرة والمحدد ب(٩٠ ثانية) او حتى في حالة الاصابة الشخصية كالشد العضلي مثلا ولكن بموافقة الحكم.
- ١٠ - في حالة الاصابة على اللاعبين ان يختاروا احدى الحالات التالية:
 - 1.....الاستمرار في اللعب.
 - 2.....الانسحاب من الشوط والاستفادة من الاستراحة ما بين الاشواط.
 - 3.....الانسحاب من المباراة.

القاعدة السادسة عشر : (النزيف ، المرض والعجز ، الاصابة

- ١ - النزيف : على الحكم ان يوقف اللعب عند نزف احد اللاعبين ، ولايسمح باستمرار اللعب الا بوقف النزف او تضميد الجرح وتبديل الملابس اذا كانت فيها دماء.
 - 1.....واذا كان النزف سببه الخصم فان الحكم يقرر فوز اللاعب بالمباراة فورا.
 - 2.....تكرار النزف : لايسمح الحكم باعطاء وقت اخر للعلاج الا اذا تنازل اللاعب عن الشوط واستخدم وقت (٩٠ ثانية) المسموح بها بين الشوطين للعلاج.
 - 3.....اذا استمر النزف بعد هذا الوقت فان اللاعب يخسر المباراة.
 - 4.....اذا سقط الضماد من على الجرح اثناء المباراة فان الحكم يعتبر هذا تكرار للنزف.
- ٢ - المرض والعجز : اللاعب الذي يعاني من المرض او الغثيان او العجز يختار:
 - 1.....استئناف اللعب دون ابطاء او تاخي.
 - 2.....التنازل عن الشوط والاستفادة من الاستراحة ما بين الاشواط.
 - 3.....التنازل عن المباراة.

٣ - الإصابة : (injury) عند الإصابة يجب على الحكم ان يتأكد من ان هنالك اصابة حدثت ام لا ويحدد نوع الإصابة ويخبر اللاعبين بنوع الإصابة ويعطي وقت للعلاج وانواع الإصابة هي:

1..... إصابة شخصية : كالتشنجات والشد العضلي والنزيف ، في هذه الحالة تعطى استراحة تقدر بثلاثة دقائق للمعالجة.

-في حالة تكرار هذه الحالة لاتعطى فرصة اخرى للمعالجة.
-يستطيع اللاعب الانسحاب من هذا الشوط والاستفادة من ال (٩٠ ثانية) استراحة الشوط بالمعالجة.
-ان لم يستطع اللاعب الدخول الى الملعب بعد هذه الاستراحة فانه سوف يخسر هذه المباراة.
2..... إصابة من الخصم بدون تعمد : يكون اللاعبين قريبين من بعضهما.
-في هذه الحالة تعطى ساعة واحدة او اكثر للاعب المصاب وحسب ما يسمح به جدول البطولة.
-وإذا لم يستطع اللاعب المصاب من تكملة المباراة بعد ذلك فانه يخسر المباراة.
3..... إصابة يكون الخصم هو المسبب الرئيسي في حدوثها : في هذه الحالة الخصم هو الذي يتحمل القرار حتى لو تطلب ذلك خسارة المباراة.

ملاحظة : اذا رغب اللاعب المصاب بتكملة المباراة قبل انتهاء الوقت المعطى له للعلاج فان الحكم يمنح الخصم الوقت الكافي لتكملة اللعب.

ملاحظة : اذا ادعى اللاعب الإصابة ولم يقتنع الحكم بذلك فانه يطلب منه تكملة اللعب او ان يخسر هذا الشوط ويستفاد من الاستراحة ما بين الاشواط.

ملاحظة : اذا تنازل اللاعب عن الشوط فانه يحتفظ باية نقاط سبق ان سجلها.

القاعدة السابعة عشر : السلوك داخل الملعب

١ - اذا اعتبر الحكم ان تصرف اللاعب في الملعب يمكن ان يكون عدائيا للخصم او الحكام او المنظمين ، فان الحكم يجب ان يعاقب هذا اللاعب.

٢ - المخالفات التي يعاقب عليها الحكم وفق هذه القاعدة تشمل اهانة مسموعة او مرئية او لفظية او جسدية او معارضة المسجل والحكم او اساءة استخدام المضرب والكرة والملعب والمخالفات الاخرى كالتصادم الجسدي العنيف المتعمد والمرحجة الزائدة للمضرب والاحماء الغير عادل والعودة المتأخرة الى ارض الملعب واللعب او التصرف الخطر او اضاءة الوقت.

٣ - الحكم يعاقب اللاعبين وفق القانون والذي ينص على:

1..... انذار : (warning) اذا اوقف الحكم اللاعب لاعطاء انذار على السلوك فانه يمنح اعادة.

2..... خسارة نقطة ادارية : (conduct stroke) اذا حدث شيء اثناء تبادل ضرب الكرة يوجب اعطاء نقطة سلوك ، فان الحكم يوقف اللعب ويمنح نقطة فوز على ان تضاف للاعب ويكمل اللعب من نفس المربع في بداية هذه النقطة.

3..... خسارة شوط اداري : (conduct game) اذا منح الحكم شوطا لسوء السلوك فيجب ان يكون الشوط التالي هو الشوط الخاسر وتعطى استراحة ٩٠ ثانية ما بين الاشواط ويبدأ الشوط بعدها بنفس النقاط التي كانت في الشوط السابق ومن نفس المربع ولكن اذا حدث سوء السلوك في الشوط الاخير فان المباراة تنتهي فورا.

4..... خسارة المباراة : (conduct match) يمكن للحكم ان يخسر اللاعب المباراة بدون الرجوع الى تسلسل العقوبات اذا استوجبت الحالة ذلك.

ملاحظة : يستطيع الحكم ان يعطي اكثر من اذار اذا كانت الحالات مختلفة وبسيطة لاتستوجب العقوبة الاشد.

تحكيم المباراة

- ١ - يجب ان يقوم بتحكيم أي مباراة حكمين احدهما يقوم بالتسجيل والآخر يقوم باعطاء القرارات ويسمح بتحكيم المباراة حكم واحد ياخذ الدورين اذا لم يكن هنالك حكمان او ان المباراة لاتستوجب حكمان.
- ٢ - المكان الصحيح لوقوف الحكم والمسجل هو في منتصف الحائط الخلفي خارج الملعب ، وبالقرب من الحائط بقدر الامكان.

واجبات المسجل

- ١ - اعطاء النتيجة من بداية المباراة وحتى نهايتها.
- ٢ - التسجيل في استمارة الحكيم.
- ٣ - اعادة القرار بعد الحكم في عند اعطائه (stroke ، let ، no let) .
- ٤ - يعلن عن الاخطاء (foot fault ، fault ، out ، down ، not up ، stop chang ، hand) ، out) .

واجبات الحكم

- ١ - التأكد من صلاحية الملعب.
- ٢ - بداية الاحماء.
- ٣ - اجراء القرعة.
- ٤ - بداية المباراة وانهاؤها.
- ٥ - ضبط الوقت من بداية المباراة حتى نهايتها.
- ٦ - اعطاء القرارات في حالة (stroke ، let ، no let) .
- ٧ - مساعدة المسجل في الحالات التي يتعذر فيها عن اعطاء قرار.
- ٨ - اعطاء الاستراحة عند اصابة احد اللاعبين وضبط وقتها.
- ٩ - ايقاف اللعب عند حدوث أي عمل غير طبيعي خارج او داخل الملعب.
- ١٠ - يعلن فوز اللاعب اذا تاخر خصمه عن الحضور اكثر من (١٠ دقائق) عن بدء المباراة.