
WORLD SQUASH

WSF

WORLD SQUASH SINGLES RULES 2020

EFFECTIVE 5 DECEMBER 2020
(Updated December 2020 at the AGM)

القانون الدولي للإسكواش الفردي 2020

تعديل 5 ديسمبر 2020 – الإصدار الأول
(تم التحديث في ديسمبر 2020 في الاجتماع السنوي للجمعية العمومية للاتحاد الدولي للإسكواش)

ترجمة وإعداد: سامر بن أحمد الخطيب
عضو مجلس إدارة الاتحاد السعودي للإسكواش
عضو المكتب التنفيذي بالاتحاد العربي للإسكواش ورئيس لجنة الحكام

إهداء إلى جميع المهتمين بالإسكواش في الوطن العربي

SQUASH – SINGLES RULES

الإسكواش – القواعد الفردية

Table of Content	جدول المحتويات
1.THE GAME..... 1	1. لعبة الإسكواش 1
2. SCORING 1	2. طريقة حساب النقاط (العد) 1
3.OFFICIALS..... 1	3. طاقم حكام لعبة الإسكواش 1
4. THE WARM-UP 4	4. الإحماء (التسخين) 4
5.THE SERVE..... 4	5. الإرسال 4
6. THE PLAY..... 5	6. طريقة اللعب 5
7. INTERVALS 6	7. الفاصل الزمني 6
8. INTERFERENCE..... 6	8. التداخل (الإعاقة) 6
9. BALL HITTING A PLAYER 11	9. ضرب الكرة للاعب 11
10. APPEALS 12	10. الاستئناف (الطعن في قرار الحكم) 12
11. THE BALL 13	11. كرة الإسكواش 13
12. DISTRACTION..... 14	12. الإرباك (التشويش) 14
13. FALLEN OBJECT 14	13. سقوط الأجسام في الملعب 14
14. ILLNESS, INJURY AND BLEEDING 15	14. المرض والإصابة والنزيف 15
15. CONDUCT 19	15. السلوك 19
APPENDIX 22	الملاحق 22
APPENDIX 1 - DEFINITIONS 22	الملحق 1 - التعريفات 22
APPENDIX 2 - OFFICIALS' CALLS 25	الملحق 2 - نداءات الحكام 25
PPENDIX 3 - ALTERNATIVE SCORING SYSTEMS 28	الملحق 3 - أنظمة تسجيل النقاط البديلة 28
APPENDIX 4 - THE THREE-REFEREE SYSTEM 29	الملحق 4 - نظام التحكيم بثلاثة حكام 29
PPENDIX 5 - VIDEO REVIEW 31	الملحق 5 - نظام التحكيم باستخدام عرض الفيديو 31
APPENDIX 6 - PROTECTIVE EYEWEAR..... 32	الملحق 6 - النظارات الواقية 32
APPENDIX 7 - TECHNICAL SPECIFIC..... 33	الملحق 7 - ملعب الإسكواش 33
APPENDIX 8 - SPECIFICATIONS OF SQUASH BALLS..... 36	ملحق 8 - المواصفات الفنية لكرات الإسكواش 36
APPENDIX 9 - DIMENSIONS OF A SQUASH RACKET 39	ملحق 9 - قياسات مضرب الإسكواش 39
APPENDIX 10 - COACHING LIMITATIONS 41	ملحق 10 - حدود (قيود) التدريب 41

DEFINITIONS INDEX	فهرس التعريفات
APPEAL 22	22.....الاستئناف
ATTEMPT 22	22.....المحاولة
BOX, SERVICE-BOX 22	22.....مربع الإرسال
CORRECTLY 22	22.....بشكل صحيح
DOWN..... 22	22.....أسفل
FAIR VIEW 22	22.....الرؤية العادلة
FAULT 22	22.....خطأ
FURTHER ATTEMPT 22	22.....المحاولة الأخرى (الثانية)
GAME..... 23	23.....الشوط
GOOD RETURN 23	23.....الضربة الجيدة
HAND OUT 23	23.....تغير الإرسال
LET 23	23.....ضربة إعادة
MATCH..... 23	23.....المباراة
NOT UP 23	23.....خطأ كرة (العبة غير صحيحة)
OUT 23	23.....خارج الملعب
QUARTER-COURT 23	23.....ربع الملعب
RALLY..... 24	24.....العبة
SERVICE-BOX..... 24	24.....مربع الإرسال
STRIKER..... 24	24.....اللاعب المهاجم
TIN 24	24.....الصفحة
TURNING..... 24	24.....الاستدارة (الدوران)
WINNING RETURN..... 24	24.....ضربة فوز مرتدة
WRONG-FOOTED 24	24.....خطأ في وضع الأقدام الكرة في اتجاه آخر

SQUASH - SINGLES RULES

The definition of words in italics may be found in Appendix 1.

INTRODUCTION

Squash is played in a confined space, often at a high speed. Two principles are essential for orderly play:

Safety: Players must always place safety first and not take any action that could endanger the opponent.

Fair play: Players must respect the rights of the opponent and play with honesty

الإسكواش – القواعد الفردية

يمكن العثور على تعريف الكلمات المكتوبة بالخط المائل في الملحق 1.

المقدمة

يتم لعب الإسكواش في مكان ضيق –غالباً– بسرعة عالية. هناك مبدآن أساسيان للعب منظم:

السلامة: يجب على اللاعبين دائماً وضع الأمان أولاً، وعدم اتخاذ أي إجراء قد يعرض اللاعب الخصم للخطر.

اللعب العادل: يجب على اللاعبين احترام حقوق اللاعب الخصم واللعب بصدق وأمانة

1.THE GAME

1. لعبة الإسكواش

1.1. Singles Squash is played in a court between two players, each holding a racket to strike the ball. The court, ball, and racket must meet WSF specifications (see Appendices 7, 8 and 9).

1.2. Each rally starts with a serve, and the players then return the ball alternately until the rally ends (see Rule 6: The Play).

1.3. Play must be continuous as far as is practical.

1.1 إن لعبة الإسكواش الفردية تتم في ملعب الإسكواش، وتكون بين لاعبين، كل منها يحمل مضرباً لضرب الكرة، ويجب أن يفي الملعب والكرة والمضرب بالموصفات التي وضعها الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF) (انظر الملحق 7, 8, 9).

2.1 يبدأ اللعب بضربة إرسال، ثم يضرب اللاعبون الكرة بالتناوب، حتى تنتهي اللعبة انظر القاعدة (6): (اللعب).

3.1 يجب أن يكون اللعب مستمراً، طالما كان ضمن شروط اللعبة.

2. SCORING

2. طريقة حساب النقاط (العد)

2.1 The winner of a rally scores 1 point and serves to begin the next rally.

2.2 Each game is played to 11 points, except that if the score reaches 10-all, the game continues until one player leads by 2 points.

2.3 A match is normally the best of 5 games but may be the best of 3 games.

2.4 Alternative scoring systems are described in Appendix 3.

1.2 الفائز في اللعبة يسجل له نقطة واحدة، ومن ثم ينتقل له الإرسال لبدء اللعب من جديد.

2.2 يتكون كل شوط في المباراة من (11) نقطة، باستثناء: أنه إذا وصلت النتيجة لتعادل كلا اللاعبين ب (10) للجميع)، تستمر اللعبة حتى يتقدم أحد اللاعبين بنقطتين متتاليتين ليفوز بالشوط.

3.2 تتكون المباراة عادة من (5) أشواط، ويتم الفوز في المباراة عند الحصول على (3) أشواط فيها، كما تكون هناك مباراة من (3) أشواط، ويتم الفوز في المباراة عند الحصول على شوطين فيها.

4.2 وصف أنظمة التسجيل البديلة في الملحق (3).

3.OFFICIALS

3. طاقم حكام لعبة الإسكواش

3.1 A match should normally be officiated by a Marker and a Referee, both of whom must keep a record of the score, which player is serving, and the correct box for service.

1.3 يجب أن تُدار المباراة عادةً بواسطة طاقم من الحكام، يكون أحدهما الحكم المسجل، والآخر يكون الحكم الرئيسي، ويجب على كليهما الاحتفاظ بسجل نتيجة المباراة، وكذلك اللاعب الذي سيقوم بضربة الإرسال، ومربع الإرسال الصحيح.

- 3.2** If there is only one Official, that Official is both the Marker and the Referee. A player may *appeal* any call or lack of call made by that Official as Marker to that same Official as the Referee.
- 3.3** The correct position for the Officials is seated at the centre of the back wall, as close to that wall as possible and just above the out-line.
- 3.4** An alternative Officiating System called the 3-Referee System is described in Appendix 4.
- 3.5** When addressing players, Officials must use the family name, where possible.
- 3.6 The Marker:**
- 3.6.1** must announce the match, introduce each game, and announce the result of each game and of the match (see Appendix 2);
- 3.6.2** must call "fault," "down," "out," "not up" or "stop", as appropriate
- 3.6.3** must make no call, if unsure about a serve or return;
- 3.6.4** must call the score without delay at the end of a rally, with the server's score first, preceded by "hand out" when there is a change of server;
- 3.6.5** must repeat the Referee's decision after a player's request for a let, and then call the score;
- 3.6.6** must wait for the Referee's decision after a player's *appeal* against a Marker's call or lack of a call, and then call the score;
- 3.6.7** must call "Game Ball" when a player needs 1 point to win a game, or "Match Ball" when a player needs 1 point to win the match;
- 3.6.8** must call "10-all: a player must win by 2 points" when the score reaches 10-all for the first time in a match.
- 2.3** إذا كان هناك حكم واحد فقط، فإن هذا الحكم يقوم بواجبات المسجل والحكم بنفس الوقت، ويمكن للاعب أن يستأنف (يعترض) (*Appeal*) عن أي نداء خاطئ قد تم من قبل هذا الحكم.
- 3.3** يكون موقع جلوس الحكام الجيد خارج الملعب في وسط الجدار الخلفي، وبالقرب من ذلك الجدار قدر الإمكان، وفوق الخط الخارجي مباشرة.
- 4.3** هناك نظام آخر بديل يسمى نظام الحكام الثلاثة لإدارة المباراة، تم وصفه في الملحق رقم (4).
- 5.3** عند مخاطبة اللاعبين يجب على حكام المباراة استخدام اسم العائلة في مناداتهم كلما أمكن.
- 6.3 الحكم المسجل:**
- 1.6.3** يجب أن يعلن الحكم المسجل عن المباراة، ويقدم كل شوط فيها، وكذلك يعلن عن نتيجة كل شوط فيها (انظر الملحق 2).
- 2.6.3** يجب أن ينادي الحكم المسجل بندايات "خطأ الإرسال" (fault) أو "أسفل" (down) أو "خارج الملعب" (out) أو "خطأ في اللعبة" (not up) أو "إيقاف اللعب" (stop)، أو "حسب الحالة أثناء اللعب".
- 3.6.3** يجب ألا يقوم الحكم المسجل بالنداء إذا لم يكن متأكدًا من الإرسال، أو أي كرة مرتدة أثناء اللعب.
- 4.6.3** يجب على الحكم المسجل القيام بندايات النتيجة دون تأخير في نهاية اللعبة، مع ذكر نتيجة اللاعب المرسل أولاً، مسبقة بكلمة "تغيير الإرسال" "hand out" عندما يكون هناك تغيير في الإرسال.
- 5.6.3** يجب أن يكرر الحكم المسجل قرارات الحكم بعد طلب اللاعب الاستئناف (*Appeal*)، ثم يقوم بإعلان النتيجة.
- 6.6.3** يجب أن ينتظر قرار الحكم بعد استئناف (اعتراض) اللاعب ضد أي نداء للحكم المسجل أو وجود خطأ في النداء، ثم يقوم بإعلان النتيجة.
- 7.6.3** يجب على الحكم المسجل القيام بالإعلان عن النقطة النهائية الأخيرة للشوط الجاري لعبه "Game Ball"، وذلك عندما يحتاج اللاعب إلى نقطة واحدة ليفوز في الشوط، أو عن النقطة النهائية للمباراة "Match Ball" عندما يحتاج اللاعب إلى نقطة واحدة ليفوز في المباراة.
- 8.6.3** يجب على الحكم المسجل أن يعلن بعد تعادل كلا اللاعبين بعشر نقاط لكل منهما "10-all" (10 الجميع): أنه يجب أن يفوز اللاعب

بنقطتين متتاليتين عندما تصل النتيجة إلى (10 الجميع)، ويكون هذا النداء لمرة واحدة في المباراة.

3.7 The Referee, whose decision is final:

7.3 الحكم الرئيسي الذي يكون قراره نهائيًا:

3.7.1 must postpone the match if the court is not satisfactory for play; or suspend play if the match is already in progress, and when the match resumes later, allow the score to stand;

1.7.3 يجب على الحكم تأجيل المباراة إذا كانت حالة ملعب الإسكواش غير صالحة للعب؛ أو إيقاف اللعب إذا كانت المباراة مستمرة، وعند استئناف المباراة لاحقًا يسمح بإعلان النتيجة كم كانت قبل إيقاف اللعب.

3.7.2 must allow a let if through no fault of either player a change of court conditions affects a rally;

2.7.3 يجب على الحكم السماح بضربة إعادة (Let)، أو إذا كان هناك أي تغيير في الملعب، أو حصل أي خطأ من اللاعبين يؤثر على سير اللعب في المباراة.

3.7.3 may award the match to a player whose opponent is not on court ready to play within the time stated in the competition rules;

3.7.3 يحق للحكم أن يمنح المباراة للاعب الذي لا يكون خصمه في الملعب جاهزًا للعب المباراة في الوقت المحدد، حسب قواعد وشروط البطولة.

3.7.4 must rule on all matters, including all requests for a let and all *appeals* against a Marker's call or lack of a call;

4.7.3 يجب على الحكم البت في جميع المسائل أثناء المباراة، بما في ذلك جميع طلبات ضربات الإعادة (Let)، وكذلك الاستئناف ضد نداءات الحكم المسجل أو أي أخطاء في النداءات.

3.7.5 must rule immediately if disagreeing with the Marker's call or lack of a call, stopping play if necessary;

5.7.3 يجب على الحكم أن يحكم فورًا في حال وجود اختلاف في نداءات الحكم المسجل، أو وجود خطأ في نداء الحكم، وفي هذه الحالة عليه أن يوقف اللعب إذا لزم الأمر.

3.7.6 must correct the score immediately if the Marker announces the score incorrectly, stopping play if necessary;

6.7.3 يجب على الحكم تصحيح نتيجة العد على الفور إذا أعلن الحكم المسجل النتيجة بشكل غير صحيح، وإيقاف اللعب إذا لزم الأمر.

3.7.7 must enforce all the Rules relating to time, announcing "15 seconds," "Half-time" and "Time," as appropriate;

7.7.3 يجب على الحكم تنفيذ جميع القواعد المتعلقة بالوقت، مع الإعلان عن "15 ثانية" (15 Seconds) و"نصف الوقت" (Half-time) و"إنهاء الوقت" (Time) حسب ما هو مناسب.

Note: It is the players' responsibility to be close enough to hear these announcements.

ملاحظة: تقع على عاتق اللاعبين مسؤولية قريهم من الملعب بما يكفي لسماع هذه النداءات.

3.7.8 must make the appropriate decision if the ball hits either player (see Rule 9: Ball Hitting A Player);

8.7.3 يجب على الحكم أن يتخذ القرار المناسب إذا أصابت الكرة أي من اللاعبين، (انظر القاعدة 9: ضرب الكرة ل لاعب).

3.7.9 may allow a let if unable to decide an *appeal* against a Marker's call or lack of call;

9.7.3 قد يسمح الحكم باحتساب ضربة إعادة (Let) إذا لم يكن قادرًا على اتخاذ قرار بشأن الاستئناف (الاعتراض) (Appeal) ضد نداء الحكم المسجل (Marker) أو عدم قيامه بالنداء المطلوب.

- 3.7.10 must ask the player for clarification if uncertain about the reason for a request for a let or an *appeal*;
 3.7.11 may give an explanation for a decision;
 3.7.12 must announce all decisions in a voice loud enough to be heard by the players, the Marker and the spectators;
 3.7.13 must apply Rule 15 (Conduct) if a player's conduct is unacceptable;
 3.7.14 must suspend play if the behavior of any person, other than a player, is disruptive or offensive, until the behavior has ceased, or until the offending person has left the court area.
- 10.7.3 يجب على الحكم أن يطلب من اللاعب توضيحاً إذا كان غير متأكد من سبب طلب ضربة الإعادة (Let)، أو الاستئناف (Appeal).
 11.7.3 يجب على الحكم أن يعطي تفسيراً لقراراته.
 12.7.3 يجب على الحكم أن يعلن عن جميع القرارات بصوت عال بما فيه الكفاية؛ ليسمعها اللاعبون والحكم المسجل والجمهور.
 13.7.3 يجب على الحكم تطبيق القاعدة (15): السلوك) إذا كان سلوك اللاعب غير مقبول.
 14.7.3 يجب على الحكم أن يوقف اللعب إذا كان سلوك أي شخص بخلاف اللاعب يسبب إزعاجاً أو يسيء للمباراة، حتى يتوقف هذا السلوك، أو حتى يغادر الشخص المخالف منطقة الملعب.

4. THE WARM-UP

4. الإحماء (التسخين)

- 4.1 At the start of a match the players go on court together to warm up the ball for a maximum of 4 minutes. After 2 minutes the players must change sides, unless they have already done so.
 4.2 The players must have equal opportunities to strike the ball. A player retaining control of the ball for an unreasonable time is warming up unfairly and Rule 15 (Conduct) must be applied.
- 1.4 في بداية المباراة يدخل اللاعبان إلى الملعب معاً لتسخين الكرة لمدة أقصاها (4) دقائق، وبعد دقيقتين يجب على اللاعبين تغيير الجوانب، ما لم يكونوا قد فعلوا ذلك بالفعل.
 2.4 يجب أن تتاح للاعبين فرص متساوية لضرب الكرة، واللاعب الذي يحتفظ بالسيطرة على الكرة لفترة مبالغ فيها -من وجهه نظر الحكم- لتسخين الكرة بشكل غير عادل يجب تطبيق (قاعدة 15: السلوك) عليه.

5. THE SERVE

5. الإرسال

- 5.1 The player who wins the spin of a racket serves first.
 5.2 At the beginning of each game and after each change of server, the server chooses from which service-box to serve. While retaining the serve, the server must serve from alternate boxes.
 5.3 If a rally ends in a let, the server must serve again from the same box.
 5.4 If the server moves to the wrong box to serve, or if either player is unsure of the correct box, the Marker must inform the players which is the correct box.
 5.5 If there is any dispute about the correct box, the Referee must rule.
 5.6 After the Marker has called the score, both players must resume play without unnecessary delay. However, the server
- 1.5 اللاعب الذي يفوز في القرعة يكون هو المرسل أولاً.
 2.5 في بداية كل شوط وبعد كل تغيير للإرسال يختار اللاعب المرسل أي مربع إرسال يرغب به أثناء الاحتفاظ بالإرسال يجب أن يقوم المرسل بتغيير مربع الإرسال البديل.
 3.5 إذا انتهت اللعبة (النقطة) مع قرار إعادة (النقطة) (Let)، فيجب أن يلعب المرسل من نفس مربع الإرسال.
 4.5 إذا انتقل المرسل إلى المربع الخاطئ للقيام بلعب الإرسال، أو إذا كان أي لاعب غير متأكد من مربع الإرسال الصحيح، فيجب على الحكم المسجل إعلام اللاعبين بمكان مربع الإرسال الصحيح.
 5.5 إذا كان هناك أي خلاف حول مربع الإرسال الصحيح يجب أن يحكم الحكم بذلك.
 6.5 بعد نداء الحكم المسجل للنتيجة يجب على كلا اللاعبين استئناف اللعب دون أي تأخير لا داع له،

must not serve before the receiver is ready.

5.7 A serve is good, if:

- 5.7.1 the server drops or throws the ball from a hand or racket and strikes it *correctly* on a first or *further attempt* before it touches anything else; and
- 5.7.2 at the time the server strikes the ball, one foot is in contact with the floor inside the service-box with no part of that foot touching any boundary of that box; and
- 5.7.3 the ball is struck directly to the front wall, hitting it between the service-line and the out-line, but does not hit the front and side walls at the same time; and
- 5.7.4 the ball, unless volleyed by the receiver, bounces for the first time in the opposite *quarter-court* without touching any line; and

5.7.5 the ball is not served out.

5.8 A serve that does not comply with Rule 5.7 is a fault and the receiver win the rally.

Note: A serve that hits the service-line, or the short-line, or the half-court line, or any line bounding the top of the court, is a fault.

5.9 If the server drops or throws the ball, but makes no *attempt* to strike it, this is not a serve, and the server may start again.

5.10 A let is allowed if the receiver is not ready to return the serve and does not attempt to do so. However, if that serve is a fault, the server loses the rally.

5.11 If the server serves from the wrong service-box, and the server wins the rally, the rally stands and the server then serves from the alternate box.

5.12 The server must not serve until the score has been called by the Marker, who must do so without delay. In such an event, the Referee must stop play and instruct the server to wait until the score has been called.

ومع ذلك يجب ألا يقوم اللاعب المرسل بالإرسال قبل أن يصبح اللاعب المستقبل للإرسال جاهزًا.

7.5 يكون الإرسال جيد، إذا:

- 1.7.5 قام المرسل برمي الكرة من يد أو مضرب، أو رميها وضربها بشكل صحيح في محاولة أولى أو أخرى قبل أن تلمس أي شيء آخر؛ و
- 2.7.5 في الوقت الذي يضرب فيه اللاعب المرسل الكرة تكون قدم واحدة متصلة بالأرضية داخل مربع الإرسال؛ مع عدم ملامسة أي جزء من تلك القدم لأي حدود لهذا المربع؛ و
- 3.7.5 تضرب الكرة مباشرة إلى الجدار الأمامي، وتكون الكرة بين خط الوسط وخط الحائط الأمامي، ولكنها لا تصطدم بالجدارين الأمامي والجانب في نفس الوقت؛ و
- 4.7.5 إذا لم يتم المستقبل برد الكرة على الطائرة (volley) فيجب أن تسقط الكرة على الأرض في مربع الملعب للمستقبل بدون لمس أي خط، و

5.7.5 ألا تكون ضربة الإرسال خارج حدود الملعب.

8.5 الإرسال الذي لا يتوافق مع القاعدة (7.5) يعد إرسالًا خاطئًا، ويفوز اللاعب المستقبل في اللعبة.

ملحوظة: ضربة الإرسال التي تضرب خط الإرسال أو الخط القصير أو نصف الملعب أو أي خط يحده أعلى الملعب يعد إرسالًا خاطئًا.

9.5 إذا أسقط اللاعب المرسل الكرة أو ألقى بها ولكن لم يبذل أي محاولة لضربها فلا تعتبر ضربة إرسال، وقد يستطيع اللاعب المرسل أن يلعب الإرسال مرة أخرى.

10.5 يُسمح بإعطاء ضربة إعادة إذا لم يكن اللاعب المستقبل جاهزًا لاستقبال ضربة الإرسال ولم يحاول القيام بذلك، ومع ذلك إذا كانت ضربة الإرسال خاطئة، يفقد اللاعب المرسل اللعبة.

11.5 إذا قام اللاعب المرسل بالإرسال من مربع الإرسال الخاطئ وفاز في اللعبة فإنه يستمر في اللعب، ويجب عليه أن يقوم بالإرسال من مربع الإرسال البديل.

12.5 يجب ألا يقوم اللاعب المرسل بالإرسال حتى ينتهي الحكم المسجل من نداء النتيجة، وعلى الحكم المسجل القيام بذلك دون تأخير، في مثل هذه الحالة يجب أن يوقف الحكم اللعب، ويطلب من اللاعب المرسل الانتظار حتى يتم الانتهاء من إعلان نتيجة اللعب.

6. THE PLAY

6. طريقة اللعب

6.1 If the serve is good, play continues as long as each return is good, or until a player

1.6 إذا كانت ضربة الإرسال جيدة يستمر اللعب، طالما أن ضربات كلا اللاعبين أثناء اللعب جيدة، إلا

requests a let or makes an appeal, or one of the Officials makes a call, or the ball hits either player or their clothing or the non-striker's racket.

عندما يطلب اللاعب السماح بضربة إعادة (Let) أو طلب استئناف (Appeal) من الحكم، أو قيام أحد الحكام بأي نداء أثناء اللعب، أو أن تصيب الكرة أحد اللاعبين، أو تلامس ملابسه أو مضرب اللاعب غير المهاجم.

6.2 A return is good if the ball:

6.2.1 is struck *correctly* before it has bounced twice on the floor; and

6.2.2 without hitting either player, or their clothing or racket, hits the front wall, either directly or after hitting any other wall(s), above the tin and below the out-line, without having first bounced on the floor; and

6.2.3 rebounds from the front wall without touching the tin; and

6.2.4 is not *out*.

2.6 يكون ارتداد الكرة جيد إذا تم:

1.2.6 ضرب الكرة بشكل صحيح قبل ارتدادها مرتين على الأرض؛ و

2.2.6 بدون أن تلامس الكرة أحد اللاعبين أو ملابسه أو مضربه، وأن تضرب الكرة الجدار الأمامي، إما مباشرة أو بعد ضرب أي جدار جانبي (جدران) أخرى، وأن تكون الكرة فوق الخط القصدير (الصفحة) وأسفل الخط الخارجي (حدود الملعب العليا)، وأن تكون الكرة مرتدة بدون أي ارتداد على الأرض؛ و

3.2.6 أن تكون الكرة مرتدة من الجدار الأمامي دون لمس الخط القصدير (الصفحة الأمامية)؛ و

4.2.6 ألا تكون الكرة خرجت خارج حدود الملعب العلوية (Out)

7. INTERVALS

7. الفاصل الزمني

7.1 A maximum of 90 seconds is permitted between the end of the warm-up and the start of play, and between each game.

7.2 Players must be ready to resume play at the end of any interval, but play may resume earlier if both agree.

7.3 A maximum of 90 seconds is permitted to change damaged equipment. This includes glasses, protective eye-wear or a dislodged contact lens. The player must complete the change as quickly as possible, or Rule 15 (Conduct) must be applied.

7.4 Intervals in the case of injury or bleeding are specified in Rule 14 (Injury).

7.5 During any interval either player may strike the ball.

1.7 يسمح بحد أقصى (90) ثانية بين نهاية الإحماء وبداية اللعب، وكذلك بين كل شوط في المباراة.

2.7 يجب أن يكون اللاعبين مستعدون لاستئناف اللعب في نهاية أي فاصل زمني، ولكن يمكن استئناف اللعب في وقت أبكر إذا وافق كليهما.

3.7 يسمح بحد أقصى (90) ثانية لتغيير المعدات التالفة. وهذا يشمل النظارات أو ارتداء واقعي العين الواقعي، أو العدسات اللاصقة المنزوعة، ويتعين على اللاعب إكمال التغيير بأسرع ما يمكن، أو تطبيق قاعدة (15: السلوك).

4.7 يتم تحديد الفترات الزمنية في حالة الإصابة أو النزيف في قاعدة (14: الإصابة)

5.7 خلال أي فاصل زمني (فترات راحة)، يمكن لكل اللاعبين أن يضرب الكرة.

8. INTERFERENCE

8. التداخل (الإعاقة)

8.1 After completing a reasonable follow-through, a player must make every effort to clear, so that when the ball rebounds from the front wall the opponent has:

8.1.1 a *fair view* of the ball on its rebound from the front wall; and

8.1.2 unobstructed direct access to the ball; and

1.8 أثناء متابعة ضرب الكرة يجب على اللاعب بذل أقصى

جهد ممكن للإفساح للاعب المنافس، بحيث عندما ترتد الكرة من الجدار الأمامي يكون لدى المنافس:

1.1.8 الرؤية *العادلة* للكرة عند ارتدادها من الجدار الأمامي؛ و

2.1.8 القدرة على الوصول المباشر دون عائق إلى الكرة؛ و

8.1.3 the space to make a reasonable swing at the ball; and

8.1.4 the freedom to strike the ball to any part of the front wall. Interference occurs when the player does not provide the opponent with all of these requirements.

8.2 A striker who believes that interference has occurred may stop and request a let, preferably by saying "Let, please." That request must be made without undue delay.

Notes:

- Before accepting any form of request the Referee must be satisfied that the player is actually requesting a let.
- A request for a let includes a request for a stroke.
- Normally, only the striker may request a let for interference. However, if the non-striker requests a let for lack of access before the ball has reached the front wall, that request may be considered, even though that player is not yet the striker.

8.3 The Referee, if uncertain about the reason for a request, must ask the player for an explanation.

8.4 The Referee may allow a let or award a stroke without a request having been made, stopping play if necessary, especially for reasons of safety.

8.5 If the striker strikes the ball and the opponent then requests a let, but then the ball goes *down or out*, the opponent wins the rally.

8.6 General

The following provisions apply to all forms of interference:

8.6.1 if there was neither interference nor reasonable fear of injury, no let is allowed;

8.6.2 if there was interference but the striker would not have been able to make a good return, no let is allowed;

8.6.3 if the striker continued play beyond the interference and then requested a let, no let is allowed;

3.1.8 إعطاء المساحة اللازمة لفتح زاوية المضرب المعقولة لضرب الكرة؛ و

4.1.8 السماح بحرية ضرب الكرة في أي جزء من الجدار الأمامي، وتحدث الإعاقة عندما لا يعطي أي لاعب لخصمه المتطلبات السابقة.

2.8 اللاعب المهاجم الذي يعتقد أنه قد حدثت إعاقة يستطيع التوقف وطلب ضربة إعادة اللعبة (Let)، ويفضل أن يقول "Let Please"، بحيث يجب تقديم هذا الطلب بعد اللعبة دون تأخير لا مبرر له. ملاحظات:

- قبل قبول أي شكل من أشكال الطلب يجب أن يكون الحكم مقتنعا بأن اللاعب يطلب بالفعل إعادة اللعبة (Let).
- يتضمن طلب إعادة اللعبة (Let)، أو طلباً لنقطة فوز (Stroke).
- في العادة، يمكن للاعب المهاجم فقط أن يطلب السماح بطلب إعادة (Let)، ومع ذلك إذا طلب اللاعب غير المهاجم إعادة اللعبة (Let) لعدم قدرته على التحرك من مكانه قبل أن تصل الكرة إلى الجدار الأمامي، فقد يتم النظر في هذا الطلب، على الرغم من أن هذا اللاعب لم يكن المهاجم بعد.

3.8 يجب على الحكم، في حالة عدم تأكده من سبب طلب إعادة الكرة (Let)، أن يطلب من اللاعب شرحاً بما يخص هذا الطلب.

4.8 يجوز للحكم أن يسمح بإعادة اللعبة (Let) أو يعطي نقطة فوز (Stroke) دون أن يتقدم أي لاعب بأي طلب، كما يجوز للحكم أن يوقف اللعب إذا لزم الأمر، خاصة لأسباب تتعلق بالسلامة.

5.8 إذا قام اللاعب المهاجم بضرب الكرة ثم طلب الخصم ضربة إعادة (Let) ولكن الكرة اتجهت بعد ذلك لتكون أسفل (Down) أو خرجت خارج الملعب (Out)، في هذه الحالة يفوز اللاعب الخصم بالنقطة.

6.8 عام

تطبق الأحكام التالية على جميع أشكال الإعاقة:

1.6.8 إذا لم يكن هناك إعاقة أو خوف معقول من الإصابة، لا يُسمح بإعادة اللعبة (Let)؛

2.6.8 إذا كان هناك إعاقة ولكن اللاعب المهاجم ما كان ليتمكن من تحقيق ضربة جيدة، لا يسمح بضربة إعادة (Let)؛

3.6.8 إذا استمر اللاعب المهاجم في اللعب بعد الإعاقة ثم طلب بضربة إعادة (Let)، يسمح بضربة إعادة (Let)؛

8.6.4 if there was interference, but it did not prevent the striker from seeing and getting to the ball to make a *good return*, this is minimal interference and no let is allowed;

8.6.5 if the striker would have been able to make a *good return* but the opponent was not making every effort to avoid the interference, a stroke is awarded to the striker;

8.6.6 if there was interference that the opponent was making every effort to avoid and the striker would have been able to make a *good return*, a let is allowed;

8.6.7 if there was interference and the striker would have made a *winning return*, a stroke is awarded to the striker. In addition to Rule 8.6, the following provisions apply to specific situations.

8.7 Fair View

Fair View means enough time to view the ball and prepare to strike it as it returns from the front wall.

8.7.1 If the striker requests a let for lack of fair view of the ball on its return from the front wall, the provisions of 8.6 apply.

8.8 Direct Access

If the striker requests a let for lack of direct access to the ball, then:

8.8.1 if there was interference but the striker did not make every effort to get to and play the ball, no let is allowed;

NOTE:

Every effort to get to and play the ball should not include contact with the opponent. If any contact that could have been avoided is made, Rule 15 (Conduct) must be applied.

8.8.2 if the striker had direct access but instead took an indirect path to the ball and then requested a let for interference, no let is allowed, unless Rule 8.8.3 applies;

8.8.3 if the striker was *wrong-footed*, but showed the ability to recover and make a *good return*, and then encountered interference, a let is allowed, unless the striker would

4.6.8 إذا كان هناك إعاقة لكنه لم يمنع اللاعب المهاجم من رؤية الكرة والوصول إليها لتحقيق ضربة جيدة، فهذه الحالة تعتبر إعاقة بسيطة يسمح بضربة إعادة (Let)؛

5.6.8 إذا كان اللاعب المهاجم قادرًا على تحقيق ضربة جيدة ولكن اللاعب الخصم لم يبذل قصارى جهده لتجنب الإعاقة، يتم منح نقطة فوز (Stroke) للمهاجم؛

6.6.8 إذا كان هناك إعاقة وقام اللاعب الخصم ببذل كل جهد لتجنب تلك الإعاقة، وكان اللاعب المهاجم قادرًا على تحقيق ضربة رد جيدة، يسمح بضربة إعادة (Let)؛

7.6.8 إذا كان هناك إعاقة وكان اللاعب المهاجم قد حقق ضربة فوز عند رد الكرة، يتم منح نقطة فوز (Stroke) للمهاجم، بالإضافة إلى القاعدة (6.8) تنطبق الأحكام التالية على حالات محددة.

7.8 الرؤية العادلة (الواضحة)

الرؤية العادلة (الواضحة) تعني الوقت الكافي لرؤية الكرة والاستعداد لضربها عندما تعود من الجدار الأمامي.

1.7.8 إذا طلب اللاعب المهاجم ضربة إعادة (Let) لعدم الرؤية العادلة (الواضحة) للكرة عند عودتها من الجدار الأمامي، تنطبق أحكام القاعدة (6.8).

8.8 الوصول المباشر للكرة

إذا طلب اللاعب المهاجم ضربة إعادة (Let) لعدم قدرته على الوصول المباشر إلى الكرة، فعندئذٍ: 1.8.8 إذا كان هناك إعاقة ولكن اللاعب المهاجم لم يبذل قصارى جهده للوصول إلى الكرة ولعبها، لا يسمح بضربة إعادة (Let)؛

ملاحظة:

يجب ألا يتضمن بذل كل جهد للوصول إلى الكرة ولعبها الاتصال أو الاحتكاك بالخصم، وفي حالة حصول أي احتكاك كان يمكن تجنبه مع اللاعب الخصم، يجب تطبيق قاعدة (15: السلوك).

2.8.8 إذا كان اللاعب المهاجم لديه مسار مباشر للوصول للكرة، ولكنه بدلاً من ذلك استخدم مسارًا آخر غير مباشر للعب الكرة، ثم طلب اللاعب الضارب للكرة ضربة إعادة (Let)، لا يسمح بضربة إعادة (Let)؛ ما لم ينطبق عليه بند (3.8.8) من هذه القاعدة.

3.8.8 إذا قام اللاعب المهاجم بوضع خطأ في وضع الأقدام، ولكنه أظهر القدرة على التعافي والوقوف بوضع جيد والقدرة على ضرب الكرة، ثم واجه إعاقة، يسمح بضربة إعادة

have made a *winning return*, in which case a stroke is awarded to the striker.

(Let)؛ ما لم يكن اللاعب المهاجم قد حقق ضربة فوز مرتدة، وفي هذه الحالة يتم منح اللاعب المهاجم نقطة فوز (Stroke).

8.9 Racket Swing

A reasonable swing comprises a reasonable backswing, a strike at the ball and a reasonable follow-through. The striker's backswing and follow-through are reasonable as long as they do not extend more than is necessary. If the striker requests a let for interference to the swing, then:

9.8 فتحة زاوية (مجال) المضرب

تكون فتحة زاوية (مجال) المضرب (Backswing) المعقولة من ارتداد معقول، وضرب الكرة وارتدادها إلى الحائط الأمامي بصورة معقولة، وتعد فتحة زاوية (مجال) المضرب (Backswing) معقولة عند ضربة كرة اللاعب المهاجم عندما قام بضربها للحائط الأمامي، طالما أنه لم يتم بفتح المضرب بزاوية أكبر مما هو ضروري. إذا طلب المهاجم ضربة إعادة (Let) لوجود إعاقاة أثناء ضرب الكرة فعندئذ:

8.9.1 if the swing was **affected** by slight contact with the opponent who was making every effort to avoid the interference a let is allowed, unless the striker would have made a *winning return*, in which case a stroke is awarded to the striker;

1.9.8 إذا كانت فتحة زاوية (مجال) المضرب (Racket Swing) قد لامست اللاعب الخصم -بشكل طفيف- الذي كان يبذل قصارى جهده لتجنب التداخل، ولم تؤثر على مسار الكرة المرتدة، يسمح بضربة إعادة (Let)، ما لم يكن اللاعب المهاجم قد حقق ضربة فوز مرتدة، وفي هذه الحالة يتم منح نقطة فوز (Stroke) للاعب المهاجم.

8.9.2 if the swing was **prevented** by contact with the opponent, a stroke is awarded to the striker, even if the opponent was making every effort to avoid the interference;

2.9.8 إذا كانت فتحة زاوية (مجال) المضرب قد لامست الخصم يتم منح نقطة فوز (Stroke) للاعب المهاجم، حتى لو كان اللاعب الخصم يبذل قصارى جهده لتجنب التدخل؛

8.9.3 where there has been no actual contact and the swing has been held by the striker for fear of hitting the opponent, the provisions of 8.6 apply

3.9.8 في حالة عدم وجود اتصال فعلي وتم تنفيذ فتحة زاوية (مجال) المضرب من قبل اللاعب المهاجم خوفاً من إصابة اللاعب الخصم، تنطبق أحكام القاعدة (6.8).

8.10 Excessive Swing

8.10.1 If the striker caused the interference by using an excessive swing, no let is allowed.

10.8 فتح زاوية (مجال) المضرب بطريقة مبالغ فيها

1.10.8 إذا أعاق اللاعب المهاجم الخصم من خلال المبالغة في فتح زاوية (مجال) المضرب، لا يسمح بضربة إعادة (Let).

8.10.2 If there was interference but the striker exaggerated the swing in attempting to earn a stroke, a let is allowed.

2.10.8 إذا حصلت الإعاقاة ولكن اللاعب المهاجم فتح زاوية المضرب بطريقة مبالغ فيها للمحاولة على الحصول على نقطة فوز (Stroke) يسمح بضربة إعادة (Let).

8.10.3 The striker's excessive swing can contribute to interference for the opponent when it becomes the latter's turn to play the ball, in which case the opponent may request a let.

3.10.8 عند قيام اللاعب المهاجم بفتح زاوية المضرب -بشكل مبالغ فيه- في محاولة إعاقاة الخصم عندما يقوم بعد ذلك بالدوران للعب الكرة، وفي هذه الحالة قد يطلب الخصم ضربة إعادة (Let).

8.11 Freedom to strike the ball to any part of the front wall

11.8 هناك حرية لضرب الكرة إلى أي جزء من الجدار الأمامي،

If the striker refrains from striking the ball because of front-wall interference, and requests a let, then:

8.11.1 if there was interference and the ball would have hit the non-striker on a direct path to the front wall, a stroke is awarded to the striker, unless the striker had *turned* or was making a *further attempt*, in which case a let is allowed;

8.11.2 if the ball would first have hit the non-striker and then a side wall before reaching the front wall, a let is allowed, unless the return would have been a *winning return*, in which case a stroke is awarded to the striker; or

8.11.3 if the ball would first have hit a side wall and then the non-striker before reaching the front wall, a let is allowed unless the return would have been a *winning return*, in which case a stroke is awarded to the striker.

8.12 Further Attempt.

If the striker requests a let for interference while making a *further attempt* to strike the ball, and could have made a *good return*, then:

8.12.1 if the non-striker had no time to avoid the interference, a let is allowed.

8.13 Turning

Turning is the action of the player who strikes, or is in a position to strike, the ball to the right of the body after the ball has passed behind it to the left or vice versa, whether the player physically turns or not.

If the striker encounters interference while *turning*, and could have made a *good return*, then:

8.13.1 if the swing was prevented, even though the opponent was making every effort to avoid the interference, a stroke is awarded to the striker;

ولكن إذا امتنع اللاعب المهاجم عن ضرب الكرة بسبب إعاقة الجدار الأمامي، وطلب السماح له بنقطة إعادة (Let) عندئذ:

1.11.8 إذا كان هناك إعاقة وكانت الكرة ستضرب اللاعب الخصم في مسار الكرة المباشر إلى الجدار الأمامي، يتم منح نقطة فوز (Stroke) للاعب المهاجم، ما لم يكن اللاعب المهاجم قد استدار، أو كان يقوم بمحاولة أخرى، وفي هذه الحالة يسمح بضربة إعادة (Let)،

2.11.8 إذا ضربت الكرة اللاعب غير المهاجم أولاً ثم جداراً جانبي قبل الوصول إلى الجدار الأمامي، في هذه الحالة يسمح بضربة إعادة (Let)، ما لم تكن ضربة اللاعب المهاجم راجعة، وفي هذه الحالة تحسب نقطة فوز (Stroke) للاعب للمهاجم؛ أو

3.11.8 إذا ضربت الكرة أولاً جداراً جانبيًا ثم اللاعب غير المهاجم قبل الوصول إلى الجدار الأمامي، في هذه الحالة يسمح بضربة إعادة (Let)، ما لم تكن ضربة اللاعب المهاجم راجعة، وفي هذه الحالة تحسب نقطة فوز (Stroke) للاعب المهاجم؛

12.8 المحاولة الأخرى (الثانية)

تعني أنه إذا طلب اللاعب المهاجم ضربة إعادة (Let)، نظرًا لوجود إعاقة أثناء المحاولة الأخرى لضرب الكرة، وكان باستطاعته ضرب الكرة بشكل جيد، فعندئذ:

1.12.8 إذا لم يكن لدى اللاعب المهاجم الوقت الكافي لتجنب الإعاقة، في هذه الحالة يسمح بضربة إعادة (Let)،

13.8 الاستدارة (دوران الكرة خلف اللاعب المهاجم)

الدوران هو ما يقوم به اللاعب المهاجم، أو هو في وضع يسمح له بضرب الكرة إلى يمين الجسم، بعد مرور الكرة خلفه من جهة اليسار أو العكس، سواء كان اللاعب يدور جسدياً أم لا.

إذا واجه اللاعب المهاجم إعاقة أثناء الدوران، وكان بإمكانه تحقيق ضربة رد جيدة لرد الكرة، فعندئذ:

1.13.8 إذا تم منع فتح زاوية (مجال) المضرب، على الرغم من أن الخصم يبذل قصارى جهده لتجنب الإعاقة، في هذه الحالة تحسب نقطة فوز (Stroke) للاعب للمهاجم؛

8.13.2 if the non-striker had no time to avoid the interference, a let is allowed;

8.13.3 if the striker could have struck the ball without turning, but turned in order to create an opportunity to request a let, no let is allowed.

8.13.4 When the striker turns, the Referee must always consider whether the action was dangerous and rule accordingly.

2.13.8 إذا لم يكن لدى اللاعب المهاجم الوقت الكافي لتجنب الإعاقة، في هذه الحالة يسمح بضربة إعادة (Let)،

3.13.8 إذا كان بإمكان اللاعب المهاجم أن يضرب الكرة دون أن يستدير، لكنه غير رأيه للقيام بالاستدارة، من أجل خلق فرصة للسماح له بضربة إعادة (Let)، فلا يُسمح له بضربة إعادة (Let)،

4.13.8 عند قيام اللاعب المهاجم بالاستدارة يجب أن ينظر الحكم دائمًا فيما إذا كان هذا الإجراء خطيرًا، ويحكم وفقًا لذلك.

9. BALL HITTING A PLAYER

9. ضرب الكرة للاعب

9.1 If the ball, on its way to the front wall, hits the non-striker or the non-striker's racket or clothing, play must stop; then:

9.1.1 if the return would not have been good, the non-striker wins the rally;

9.1.2 if the return was going directly to the front wall, and if the striker was making a first *attempt* without having *turned*, a stroke is awarded to the striker;

9.1.3 if the ball had hit or would have hit any other wall before the front wall and the striker had not turned, a let is allowed, unless the return would have been a winning return, in which case a stroke is awarded to the striker;

9.1.4 if the striker had not turned but was making a further attempt, a let is allowed;

9.1.5 if the striker had turned, a stroke is awarded to the non-striker, unless the non-striker made a deliberate movement to intercept the ball, in which case, a stroke is awarded to the striker.

9.2 If the ball, on its return from the front wall, hits a player before bouncing twice on the floor, play must stop; then:

9.2.1 if the ball hits the **non-striker** or the non-striker's racket, before the striker has made an *attempt* to strike the ball and no interference has occurred, the striker wins the rally, unless the striker's position has caused the non-striker to be hit, in which case a let is allowed;

1.9 إذا كانت الكرة في طريقها إلى الجدار الأمامي، وأصاب اللاعب غير المهاجم أو مضربه أو ملابسه، فيجب أن يتوقف اللعب، ثم:

1.1.9 إذا لم تكن ضربة الكرة المرتدة جيدة، يفوز اللاعب غير المهاجم باللعبة؛

2.1.9 إذا كانت الكرة المرتدة متجهة مباشرة إلى الجدار الأمامي، وإذا كان اللاعب المهاجم يقوم بمحاولته الأولى دون أن يستدير، يتم منح اللاعب المهاجم نقطة فوز (Stroke)؛

3.1.9 إذا كانت الكرة قد أصابت أو كانت ستضرب أي جدار آخر قبل الجدار الأمامي، ولم يكن المهاجم قد استدار، يسمح بضربة إعادة (Let)، ما لم تكن ضربة الكرة المرتدة ستكون ضربة رابحة، وفي هذه الحالة يتم منح نقطة فوز (Stroke) للمهاجم؛

4.1.9 إذا لم يكن اللاعب المهاجم قد استدار، ولكنه كان يحاول مرة أخرى، فيُسمح بضربة إعادة (Let)؛

5.1.9 إذا استدار اللاعب المهاجم، يتم منح نقطة فوز (Stroke) للاعب غير المهاجم، ما لم يقوم اللاعب غير المهاجم بحركة متعمدة لاعتراض الكرة، وفي هذه الحالة، يتم منح نقطة فوز (Stroke) للاعب للمهاجم.

2.9 إذا أصابت الكرة، عند عودتها من الجدار الأمامي، لاعبًا قبل الارتداد مرتين على الأرض، يجب أن يتوقف اللعب؛ ثم:

1.2.9 إذا أصابت الكرة اللاعب غير المهاجم أو مضربه، قبل أن يقوم اللاعب المهاجم بمحاولة ضرب الكرة، ولم يتسبب في أي إعاقة، يفوز اللاعب المهاجم في اللعبة، ما لم يتسبب وضع اللاعب المهاجم في إصابة اللاعب غير المهاجم، وفي هذه الحالة يُسمح بضربة إعادة (Let)؛

9.2.2 if the ball hits the **non-striker**, or the non-striker's racket, after the striker has made one or more *attempts* to strike the ball, a let is allowed, providing the striker could have made a *good return*. Otherwise, the non-striker wins the rally;

9.2.3 if the ball hits the **striker** and there is no interference, the non-striker wins the rally. If interference has occurred, Rule 8 (Interference) applies.

9.3 If the striker hits the non-striker with the ball, the Referee must consider if the action was dangerous and rule accordingly.

2.2.9 إذا أصابت الكرة اللاعب غير المهاجم، أو مضربه، بعد أن قام اللاعب المهاجم بمحاولة واحدة أو أكثر لضرب الكرة، يُسمح بضربة إعادة (Let)، شريطة أن يكون اللاعب المهاجم قد حقق ضربة جيدة.

خلاف ذلك، يفوز غير المهاجم في اللعبة؛

3.2.9 إذا أصابت الكرة اللاعب المهاجم ولم يكن هناك أي إعاقة، يفوز اللاعب غير المهاجم بالنقطة. إذا حدثت أي إعاقة، يتم تطبيق القاعدة (8: الإعاقة).

3.9 إذا أصاب اللاعب المهاجم اللاعب غير المهاجم بالكرة، فيجب على الحكم التفكير فيما إذا كان هذا الإجراء الذي حدث خلال تلك اللعبة خطيرًا، ومن ثم عليه أن يحكم وفقًا لذلك.

10. APPEALS

10. الاستئناف (الطعن في قرار الحكم)

10.1 Either player may stop play during the rally and appeal against any lack of call by the Marker by saying "Appeal, please."

10.2 The loser of a rally may appeal against any call or lack of a call by the Marker by saying "Appeal, please."

10.3 If the Referee is uncertain which return is being appealed, the Referee must ask for clarification. If there is more than one appeal, the Referee must consider each one.

10.4 After the ball has been served, neither player may appeal anything that occurred before that serve, with the exception of a broken ball.

10.5 At the end of a game any appeal regarding the last rally must be immediate.

10.6 In response to an appeal against a Marker's call or lack of call the Referee must:

10.6.1 if the Marker's call or lack of call was correct, allow the result of the rally to stand; or

10.6.2 if the Marker's call was incorrect, allow a let, unless the Marker's call interrupted a *winning return* by either player, in which case award the rally to that player; or

1.10 يمكن للاعب التوقف عن اللعب أثناء سير اللعب، والاستئناف (الاعتراض) ضد أي نداء خاطئ - من قبل الحكم المسجل - بقوله "أريد الاستئناف (الاعتراض) من فضلك." "Appeal please"

2.10 يمكن للاعب الذي خسر اللعبة أن يستأنف ضد أي نداء - من قبل الحكم المسجل - بقوله: "أريد الاستئناف (الاعتراض) من فضلك." "Appeal please"

3.10 إذا كان الحكم غير متأكد من أي كرة مرتدة تم الاستئناف (الاعتراض) عليها من قبل اللعب، يجب على الحكم أن يطلب توضيحات، أما إذا كان هناك أكثر من حالة استئناف، فيجب على الحكم النظر في كل واحد منهم.

4.10 بعد أن يتم الإرسال لا يجوز لأي من اللاعبين الاستئناف (الاعتراض) على أي شيء حدث قبل ذلك، باستثناء الكرة المقطوعة.

5.10 في نهاية الشوط، يجب أن يكون أي استئناف (اعتراض) بشأن اللعبة الأخيرة فوريًا.

6.10 استجابةً لاستئناف (اعتراض) أي لاعب ضد نداء الحكم المسجل، يجب على الحكم الرئيسي:

1.6.10 إذا كان نداء الحكم المسجل صحيح، فيجب السماح باستمرار اللعب؛ أو

2.6.10 إذا كان نداء الحكم المسجل غير صحيح، فيجب السماح بضربة إعادة (Let)، ما لم يقاطع الحكم المسجل - أثناء ندائه - ضربة فوز عائدة لأحد اللاعبين، وفي هذه الحالة يمنح اللاعب الفوز في اللعبة؛ أو

- 10.6.3 if the Marker made no call on a serve or return that was not good, award the rally to the other player; or
- 10.6.4 if the Referee was uncertain whether the serve was good, allow a let; or
- 10.6.5 if the Referee was uncertain whether the return was good, allow a let, unless the Marker's call interrupted a *winning return* by the other player, in which case award the rally to that player.
- 10.7 In all cases the Referee's decision is final.
- 3.6.10 إذا لم ينادي الحكم المسجل بأي نداء - سواء عند الإرسال أو عند ارتداد الكرة - بصورة خاطئة أثناء اللعب، فيتم منح اللعبة للاعب الآخر؛ أو
- 4.6.10 إذا كان الحكم الرئيسي غير متأكد ما إذا كانت ضربة الإرسال جيدة، في هذه الحالة يُسمح بضربة إعادة (Let)؛ أو
- 5.6.10 إذا كان الحكم غير متأكد ما إذا كانت الضربة جيدة، يُسمح بضربة إعادة (Let)، ما لم يكن اللاعب الآخر حقق ضربة فوز أثناء نداء الحكم المسجل، وفي هذه الحالة يمنح اللاعب الفوز في اللعبة.
- 7.10 في جميع الأحوال، قرار الحكم نهائي.

11. THE BALL

11. كرة الإسكواش

- 11.1 If the ball breaks during a rally, a let is allowed for that rally. لهذه اللعبة (let).
- 11.2 If a player stops play to appeal that the ball is broken, and it is found that the ball is not broken, that player loses the rally. إذا توقف اللاعب عن اللعب ليستأنف (ليعتراض) بحجة أن الكرة قد قطعت، ووجد أن الكرة ليست مقطوعة، يخسر هذا اللاعب اللعبة.
- 11.3 If the receiver, before *attempting* to return serve, *appeals* that the ball is broken, and the ball is found to be broken, the Referee, if uncertain when it broke, must allow a let for the previous rally. إذا قام اللاعب المستقبل لكرة الإرسال - قبل محاولة رد كرة الإرسال - واستأنف بحجة أن الكرة مقطوعة، ووجدت الكرة مقطوعة، فيجب على الحكم، إذا كان غير متأكد من وقت تقطعها، السماح بضربة إعادة للعبة السابقة.
- 11.4 A player who wishes to *appeal* at the end of a game that the ball is broken must do so immediately and before leaving the court. يجب على اللاعب الذي يرغب في تقديم استئناف (اعتراض) في نهاية المباراة - بحجة أن الكرة مقطوعة - أن يفعل ذلك على الفور، قبل مغادرة الملعب.
- 11.5 The ball must be changed if both players agree or if the Referee agrees with one player's request. يجب تغيير الكرة إذا وافق كلا اللاعبين، أو إذا وافق الحكم على طلب لاعب واحد.
- 11.6 If a ball has been replaced, or if the players resume the match after a delay, the players may warm up the ball. Play resumes when both players agree or at the discretion of the Referee, whichever is sooner. إذا تم استبدال الكرة، أو إذا استأنف اللاعبون المباراة بعد التأخير، فقد يقوم اللاعبون بتسخين الكرة؛ يتم استئناف اللعب عندما يوافق كلا اللاعبين، أو حسب تقدير الحكم (أيهما أقرب)،
- 11.7 The ball must remain in the court at all times, unless the Referee permits its removal. يجب أن تبقى الكرة في الملعب في جميع الأوقات، ما لم يسمح الحكم بإخراجها من الملعب.
- 11.8 If the ball becomes wedged in any part of the court, a let is allowed. إذا أصبحت الكرة مثبتة في أي جزء من الملعب، يُسمح بضربة إعادة (Let).
- 11.9 A let may be allowed if the ball touches any article in the court. يسمح بضربة إعادة (Let) إذا لامست الكرة أي جسم غريب في الملعب.
- 11.10 No let is allowed for any unusual bounce. لا يسمح بضربة إعادة (Let) لأي ارتداد غير العادي للكرة بعد ملامستها الأرض.

12. DISTRACTION

12. الإرباك (التشويش)

12.1 Either player may request a let because of distraction, but must do so immediately.

1.12 قد يطلب أي من اللاعبين ضربة إعادة (Let) بسبب تشتيت الانتباه الإرباك (التشويش)، ولكن يجب على اللاعب القيام بذلك على الفور.

12.2 If the distraction was caused by one of the players, then:

2.12 إذا كان سبب الإرباك (التشويش) من أحد اللاعبين، فيجب:

12.2.1 if **accidental**, a let is allowed, unless a player's *winning return* was interrupted, in which case the rally is awarded to that player;

1.2.12 إذا كان عرضيًا (غير متعمد)، يُسمح بضربة إعادة (Let)، إلا إذا حدث الإرباك (التشويش) لحظة نجاح اللاعب في الفوز في النقطة، فيفوز اللاعب في النقطة.

12.2.2 if **deliberate**, Rule 15 (Conduct) must be applied.

2.2.12 إذا تسبب هذا الإرباك (التشويش) من أحد اللاعبين بتعمد فيتم تطبيق قاعدة (15): السلوك).

12.3 If the distraction was not caused by one of the players, a let is allowed, unless a player's winning return was interrupted, in which case the rally is awarded to that player.

3.12 إذا لم يكن الإرباك (التشويش) ناتجًا عن أحد اللاعبين، يُسمح بضربة إعادة (Let)، إلا إذا حدث الإزعاج لحظة نجاح اللاعب في الفوز في النقطة، فيفوز اللاعب في النقطة.

12.4 At some events crowd reactions during play may occur. To encourage spectator enjoyment, Rule 12.3 may be suspended, and if sudden crowd noise occurs, players will be expected to continue play and referees will not ask spectators to be quiet. However, a player who stops play and requests a let because of a loud or isolated noise from off the court may be allowed a let for distraction.

4.12 في بعض الأحداث قد تحدث ردود فعل من الجمهور أثناء اللعب؛ لتشجيع المشاهدين للاستمتاع بالمباراة، قد يتم تعليق القاعدة (3.12)، وفي حالة حدوث ضوضاء مفاجئة للجمهور، يتوقع من اللاعبين مواصلة اللعب، ولن يطلب الحكام من المتفرجين الهدوء، ومع ذلك، يمكن للاعب الذي يتوقف عن اللعب ويطلب السماح بنقطة إعادة (Let)؛ بسبب الضجيج العالي، أو الإرباك يسمح له بنقطة إعادة (Let).

13. FALLEN OBJECT

13. سقوط الأجسام في الملعب

13.1 A player who drops a racket may pick it up and play on, unless the ball touches the racket, or distraction occurs, or the Referee applies a Conduct Penalty.

1.13 يمكن للاعب الذي يسقط مضربًا أن يلتقطه ويستمر في اللعب - ما لم تلمس الكرة المضرب، أو يحدث الإرباك (الإلهاء)، أو إذا فرض الحكم عقاب على اللاعب.

13.2 A striker who drops the racket because of interference may request a let.

2.13 يسمح للاعب المهاجم الضارب للكرة - الذي وقع مضربه نتيجة الإرباك (الإلهاء) - أن يطلب ضربة الإعادة (Let).

13.3 A non-striker who drops the racket because of contact during the striker's effort to reach the ball may request a let, and Rule 12 (Distraction) applies.

3.13 إذا وقع مضرب اللاعب غير المهاجم للكرة؛ بسبب احتكاكه خلال محاولة اللاعب المهاجم للكرة للوصول إلى الكرة، يستطيع أن يطلب ضربة إعادة (Let)، يتم تطبيق أحكام قاعدة (12) الإرباك (الإلهاء).

13.4 If any object, other than a player's racket, falls to the floor during a rally, play must stop; then:

4.13 إذا سقط أي شيء، بخلاف مضرب اللاعب، على الأرض أثناء اللعب، فيجب أن يتوقف اللعب؛ ثم:

13.4.1 if the object fell from a player without any contact with the opponent, the opponent wins the rally;

1.4.13 عند سقوط شيء من أحد اللاعبين - دون احتكاك بالخصم - تحسب نقطة فوز للخصم؛

13.4.2 if the object fell from a player because of contact with the opponent, a let is allowed, unless the striker has struck a *winning return*, or requests a let for interference, in which case Rule 8 (Interference) is applied;

13.4.3 if the object falls from a source other than a player, a let is allowed, unless;

13.4.4 the striker's *winning return* was interrupted; in which case the rally is awarded to the striker;

13.4.5 if the object was not seen until the rally ended and had no effect on the outcome of the rally, the result of the rally stands.

2.4.13 عند سقوط شيء من أحد اللاعبين بسبب الاحتكاك بالخصم، يسمح بضربة إعادة (Let)، ما لم يكن اللاعب المهاجم قد حقق ضربة فوز، أو طلب السماح بضربة إعادة (Let) بسبب الإعاقة، وفي هذه الحالة يتم تطبيق قاعدة (8: التداخل)؛

3.4.13 عند سقوط أي شيء من الملعب وليس من أحد اللاعبين، يسمح بضربة إعادة (Let)؛

4.4.13 عند توقف ضربة فوز للاعب المهاجم بسبب الإرباك، في هذه الحالة يتم منح اللعبة للاعب المهاجم؛

5.4.13 عند سقوط الشيء من الملعب ولم يتم رؤيته حتى انتهاء اللعبة، ولم يكن له تأثيراً على نتيجة المسيرة، فإن نتيجة اللعبة تستمر كما هي؛

14. ILLNESS, INJURY AND BLEEDING

14. المرض والإصابة والنزيف

14.1 Illness

1.14 المرض

14.1.1 A player who suffers an illness that involves neither an injury nor bleeding must either continue play immediately, or concede the game in progress and take the 90-second interval between games to recover. This includes conditions such as a cramp, nausea, and breathlessness, as well as asthma. Only 1 game may be conceded. The player must then resume play, or concede the match.

14.1.2 If a player's vomiting or other action causes the court to become unplayable, the match is awarded to the opponent.

1.1.14 يجب على اللاعب الذي يعاني من مرض لا ينطوي على إصابة أو نزيف أن يواصل اللعب على الفور، أو يتنازل عن شوط المباراة قيد اللعب ويأخذ فترة (90) ثانية بين الأشواط للتعافي؛ يشمل هذا مثل الحالات التالية: التشنج، الغثيان، ضيق التنفس، بالإضافة إلى الربو، يمكن قبول التنازل عن شوط واحد فقط؛ ويتعين على اللاعب بعد ذلك استئناف اللعب، أو التنازل عن المباراة. 2.1.14 إذا تقيأ اللاعب أو قام بإجراء آخر جعل الملعب غير قابل للعب فيه، يتم منح المباراة للخصم.

14.2 Injury

2.14 الإصابة

The Referee:

الحكم الرئيسي (إجراءاته عند الإصابة):

14.2.1 if not satisfied that the injury is genuine, must advise the player to decide whether to resume play immediately, or to concede the game in progress and take the 90-second interval between games and then resume play, or concede the match. Only 1 game may be conceded;

14.2.2 if satisfied that the injury is genuine, must advise both players of the category of the injury and of the time permitted for recovery. Recovery time is permitted only at the time the injury takes place;

14.2.3 if satisfied that this is a recurrence of an injury sustained earlier in the

1.2.14 إذا لم يقتنع بأن الإصابة حقيقية، يجب أن ينصح اللاعب أن يقرر ما إذا كان سيستأنف اللعب على الفور، أو التنازل عن الشوط قيد اللعب، وأخذ فترة (90) ثانية بين الأشواط، ثم عليه استئناف اللعب، أو التنازل عن المباراة؛ ويمكن قبول التنازل عن شوط واحد فقط؛

2.2.14 إذا اقتنع بأن الإصابة حقيقية، يجب إخطار اللاعبين بدرجة الإصابة والوقت المسموح به للشفاء؛ ويُسمح بمنح وقت لمعالجة الإصابة عند حدوثها فقط؛

3.2.14 إذا اقتنع بأن هذا هو تكرار لإصابة سابقة في المباراة، فيجب أن ينصح اللاعب بتحديد

match, must advise the player to decide whether to resume play immediately or concede the game in progress and take the 90-second interval between games, or concede the match. Only 1 game may be conceded.

Note: A player who concedes a game retains any points already scored.

14.3 Categories of injury:

14.3.1 Self-inflicted: where the injury is the result of the player's own action. This includes a muscle tear or sprain, or a bruise resulting from a collision with a wall or falling over. The player is permitted 3 minutes to recover and, if not then ready to resume play, must concede that game and take the 90-second interval between games for further recovery. Only 1 game may be conceded. The player must then resume play or concede the match.

14.3.2 Contributed: where the injury is the result of accidental action by both players. The injured player is permitted 15 minutes to recover. This may be extended by a further 15 minutes at the discretion of the Referee. If the player is then unable to continue, the match is awarded to the opponent. The score at the conclusion of the rally in which the injury occurred, stands.

14.3.3 Opponent-inflicted: where the injury is caused solely by the opponent.

14.3.3.1 Where the injury is **accidentally** caused by the opponent, Rule 15 (Conduct) must be applied. The injured player is permitted 15 minutes to recover. If the player is then unable to resume play, the match is awarded to the injured player.

14.3.3.2 Where the injury is caused by the opponent's **deliberate or dangerous** play or action, if the injured player requires any time for recovery, the match is awarded to the injured player. If the injured player is able to continue without

ما إذا كان سيستأنف اللعب على الفور، أو التنازل عن الشوط قيد اللعب، وأخذ فترة (90) ثانية بين الأشواط، أو التنازل عن المباراة؛ ويمكن قبول التنازل عن شوط واحد في المباراة.

ملاحظة: يحتفظ اللاعب الذي يتنازل عن أي مباراة بأي نقاط سجلها بالفعل،

3.14 درجات الإصابة

1.3.14 الإصابة الذاتية: حيث تحدث الإصابة نتيجة تصرف اللاعب نفسه؛ ويشمل هذا تمزق العضلات أو حدوث التواءات أو كدمات ناتجة عن التصادم مع الجدار أو السقوط؛ ويُسمح للاعب بفترة لمدة (3) دقائق للعلاج، وإذا لم يكن جاهزًا بعد ذلك لاستئناف اللعب، فيجب أن يتنازل عن هذا الشوط، ويأخذ فترة (90) ثانية بين الشوطين لمزيد من العلاج؛ يمكن قبول التنازل عن شوط واحد فقط في المباراة، يتعين على اللاعب بعد ذلك استئناف اللعب، أو التنازل عن المباراة.

2.3.14 مشتركة: إذا حدثت الإصابة نتيجة عمل عرضي من قبل كلا اللاعبين، يسمح للاعب المصاب بالتعافي لمدة (15) دقيقة؛ ويمكن تمديد ذلك لمدة (15) دقيقة أخرى، حسب تقدير الحكم. وإذا كان اللاعب غير قادر على المتابعة، يتم منح المباراة للخصم؛ ويجب التوقف عند النتيجة في نهاية اللعبة التي حدثت فيها الإصابة.

3.3.14 الإصابة بسبب الخصم عندما تحدث الإصابة بسبب الخصم فقط:

1.3.3.14 في حالة حدوث الإصابة -عن طريق الخطأ- من قبل الخصم، يجب تطبيق القاعدة (15: السلوك) يسمح للاعب المصاب بالتعافي لمدة (15) دقيقة؛ إذا كان اللاعب المصاب غير قادر على استئناف اللعب، يتم منح المباراة للاعب المصاب.

2.3.3.14 عندما تكون الإصابة ناجمة عن اللاعب الخصم بطريقة متعمدة، أو اللعب بطريقة خطيرة، إذا احتاج اللاعب المصاب أي وقت للتعافي، تُمنح المباراة للاعب المصاب؛ إذا كان اللاعب المصاب قادرًا على الاستمرار دون تأخير، فيجب تطبيق القاعدة (15: السلوك).

delay, Rule 15 (Conduct) must be applied.

14.4 Blood Injury

A Blood Injury is defined as being when bleeding occurs, and the blood flow is sufficient that blood can be transferred from a player to their opponent or the court.

A scrape, graze or nick with no blood flow does not constitute a Blood Injury and play must continue.

Visible blood through a bandage, dressing or covering is not considered a Blood Injury.

Once a Blood Injury occurs, the injured player must leave the court and it is the referee's responsibility to ensure that the injured player returns to the court in the shortest time possible, according to the following rules

14.4.1 Self-inflicted: where the Blood Injury is caused by a player's own action or condition, such as a fall, lunge, dive, crowding, nosebleed or similar, the player is permitted 5 minutes to stem the flow of blood and cover the bleeding.

The referee is in charge of starting the timer, which will start from when the injured player's treatment begins.

If the injured player is not ready to resume play after 5 minutes has elapsed, the player must concede the game and take the game interval, if available, for further recovery.

If the same Blood Injury reoccurs, no further recovery time is permitted, and the injured player must concede the game and take the next game interval, if available, for further recovery.

If the injured player cannot resume play within the permitted time allowed, the referee will award the match to the injured player's opponent

4.14 إصابة الدم

تعرف إصابة الدم بأنها تحدث عند حدوث نزيف بعد الإصابة ويكون تدفق نزيف الدم كافياً لانتقاله إلى اللاعب الخصم أو إلى الملعب.

يعتبر الكشط أو الخدش أو الشق مع عدم تدفق الدم لا يشكل إصابة بالدم ويجب ان يستمر اللعب.

الدم المرئي من خلال ضمادة أو غطاء لضمادة لا يعتبر إصابة بالدم.

بمجرد حدوث إصابة الدم، يجب على اللاعب المصاب مغادرة الملعب ويكون ذلك من مسؤوليات الحكم لضمان عودة اللاعب المصاب إلى الملعب في أقصر وقت ممكن، وفقاً للقواعد التالية؛

1.4.14 إصابة الدم الذاتية عند حدوث إصابة الدم

بسبب عمل اللاعب نفسه (عن طريق اللاعب نفسه)، مثل السقوط أو الاندفاع أو المزاومة أو نزيف الأنف أو ما شابه ذلك، يسمح للاعب ب (5) دقائق لوقف تدفق الدم وتغطية النزيف.

الحكم هو المسؤول عن بدء التوقيت، والذي سيبدأ من وقت بدء علاج اللاعب المصاب.

إذا كان اللاعب المصاب ليس جاهزاً لاستئناف اللعب بعد انقضاء (انتهاء) ال (5) دقائق، يجب على اللاعب التنازل عن الشوط وأخذ الفاصل الزمني للشوط، إذا كان ذلك متاحاً، لمزيد من العلاج والتعافي.

إذا تكررت نفس إصابة الدم، فلن يُسمح بمزيد من الوقت للتعافي واللاعب المصاب عليه التنازل عن الشوط وأخذ الفاصل الزمني للشوط القادم، إذا كان متاحاً، لمزيد من العلاج

إذا لم يتمكن اللاعب المصاب من استئناف اللعب في غضون الوقت المسموح به، فإن الحكم يمنح المباراة لخصم اللاعب المصاب.

14.4.2 Contributed: where the Blood Injury is caused by both players' actions, the injured player has

2.4.14 إصابة الدم المشتركة: عندما تحدث إصابة الدم بسبب أفعال كلا اللاعبين، فإن اللاعب

reasonable time to stem the flow of blood and cover the bleeding.

المصاب لديه وقت مناسب لوقف تدفق الدم وتغطية النزيف.

Reasonable time is determined by the referee, who can be assisted by the on-site medical personnel, if available.

يتم تحديد الوقت المناسب من قبل الحكم ، والذي يمكن أن يساعده الطاقم الطبي في الموقع ، إن وجد.

If the same Blood Injury reoccurs, through no fault of either player or by both players' actions, the injured player shall have further reasonable time to address the Blood Injury.

إذا تكررت نفس "الإصابة بالدم" ، بدون خطأ من أي من اللاعبين أو بسبب تصرفات كلا اللاعبين، يجب أن يسمح للاعب المصاب مزيد من الوقت المناسب لمعالجة إصابة الدم.

If the same Blood Injury reoccurs, due to an action solely by the injured player, the player shall have no further time to address the Blood Injury and must concede the game and take the game interval, if available, for further recovery.

إذا تكررت إصابة الدم نفسها، بسبب إجراء من اللاعب المصاب فقط، فلن يكون لدى اللاعب وقت إضافي لمعالجة إصابة الدم ويجب عليه التنازل عن الشوط وأخذ الفاصل الزمني للشوط القادم، إذا كان متاحاً، لمزيد من العلاج والتعافي.

If the injured player cannot resume play within the reasonable time or extended periods allowed, the referee will award the match to the injured player's opponent.

إذا لم يتمكن اللاعب المصاب من استئناف اللعب في غضون الوقت المناسب أو الفترات الممتدة المسموح بها، فسيمنح الحكم المباراة لخصم اللاعب المصاب.

14.4.3 **Opponent inflicted:** where the Blood Injury is caused solely by the opponent.

3.4.14 إصابة الدم بواسطة الخصم:

عند حدوث إصابة الدم فقط من قبل الخصم:

14.4.3.1 Where the *Blood Injury* is solely caused by the opponent's **accidental** action, the injured player has reasonable time to stem the flow of blood and cover the bleeding.

1.3.4.14 إذا كانت إصابة الدم ناتجة فقط عن **الخصم بدون قصد**، اللاعب المصاب لديه وقت مناسب لوقف تدفق الدم وتغطية النزيف.

Reasonable time is determined by the referee, who can be assisted by the on-site medical personnel, if available.

يتم تحديد الوقت المناسب من قبل الحكم الذي يمكن مساعدته بواسطة الطاقم الطبي في الموقع، إن وجد.

player shall have further reasonable time to address the *Blood Injury*.

إذا تعذر استئناف اللاعب المصاب اللعب في الوقت المعقول المسموح به، يمنح الحكم المباراة إلى اللاعب المصاب.

If the blood flow cannot be stopped in a reasonable time the referee will award the match to the injured player.

إذا تعذر إيقاف تدفق الدم في الوقت المتاح، يمنح الحكم المباراة للاعب المصاب.

If the same Blood Injury reoccurs, due to an action solely by the injured player, the player

إذا تكررت نفس الإصابة بالدم، بسبب تصرف من اللاعب المصاب فقط، فلن يكون لدى

shall have no further time to address the Blood Injury and must concede the game and take the game interval, if available, for further recovery.

If the injured player cannot then resume play within the reasonable time or extended periods allowed, the referee will award the match to the injured player's opponent.

14.4.3.2 Where the *Blood Injury* is caused by the opponent's **deliberate dangerous** play, Rule 15: Conduct must be applied, and the referee will award the match to the injured player.

14.4.4 Where there is a stoppage in play, the court must be cleaned, and bloodstained clothing replaced.

14.5 An injured player may resume play before the end of any permitted recovery-period. Both players must be given reasonable time to prepare to resume play.

14.6 It is always the injured player's decision whether or not to resume play.

اللاعب المصاب اي وقت إضافي لمعالجة إصابة الدم ويجب عليه أن يتنازل عن الشوط وأخذ الفاصل الزمني للشوط، إذا كان متاحاً، لمزيد من العلاج.

إذا لم يتمكن اللاعب المصاب بعد ذلك من استئناف اللعب في غضون الفترة الزمنية المناسبة أو الفترات التي سمح له لحكم بها. يمنح الحكم المباراة إلى خصم اللاعب المصاب

2.3.4.14 إذا كانت إصابة الدم ناتجة عن لعبة متعمدة خطيرة من الخصم، يجب تطبيق قاعدة السلوك (15) وسيمنح الحكم المباراة إلى اللاعب المصاب

4.4.14 في حالة توقف اللعب بسبب إصابة الدم، يجب تنظيف الملعب وكذلك استبدال الملابس التي تظهر عليها بقع الدم.

5.14 يمكن للاعب المصاب استئناف اللعب قبل نهاية أي فترة استرداد مسموح بها؛ ويجب منح كلا اللاعبين وقتاً معقولاً للاستعداد لاستئناف اللعب.

6.14 دائماً ما يكون القرار للاعب المصاب في استئناف اللعب.

15. CONDUCT

15. السلوك

15.1 Players must comply with any tournament regulations additional to these Rules.

15.2 Players may not place any object within the court.

15.3 Players may not leave the court during a game without the permission of the Referee.

15.4 Players may not request a change of any Official.

15.5 Players must not behave in a manner that is unfair, dangerous, abusive, offensive, or in any way detrimental to the sport.

15.6 If a player's conduct is unacceptable, the Referee must penalise the player, stopping play if necessary. Unacceptable behaviour includes, but is not limited to:

15.6.1 audible or visible obscenity;

15.6.2 verbal, physical or any other form of abuse;

1.15 يجب على اللاعبين التقيد بلوائح البطولة بالإضافة إلى هذه القواعد.

2.15 لا يجوز للاعبين وضع أي شيء داخل الملعب.

3.15 لا يجوز للاعبين مغادرة الملعب أثناء أشواط المباراة بدون إذن من الحكم.

4.15 لا يجوز للاعبين طلب تغيير أي من حكام المباراة.

5.15 يجب على اللاعبين ألا يتصرفوا بطريقة غير عادلة أو خطيرة أو مسيئة أو استفزازية أو بأي شكل من الأشكال تسيئ بالرياضة.

6.15 إذا كان سلوك اللاعب غير مقبول فيجب على الحكم معاقبة اللاعب، ووقف اللعب إذا لزم الأمر. يشمل السلوك غير المقبول على سبيل المثال لا الحصر:

1.6.15 الإساءة المسموعة أو المرئية.

2.6.15 الإساءة اللفظية أو الجسدية، أو أي شكل آخر من أشكال الإساءة.

- 15.6.3 unnecessary physical contact, which includes pushing off the opponent; 3.6.15 الاتصال الجسدي غير الضروري، الذي يتضمن دفع الخصم.
- 15.6.4 dangerous play, including an excessive racket swing; 4.6.15 اللعب الخطير، بما في ذلك فتح زاوية (مجال) المضرب بطريقة مبالغ فيها.
- 15.6.5 dissent to an Official; 5.6.15 الاعتراض على قرارات الحكم.
- 15.6.6 abuse of equipment or court; 6.6.15 إساءة استخدام المعدات أو الملعب.
- 15.6.7 unfair warm-up; 7.6.15 الإحماء غير العادل.
- 15.6.8 delaying play, including being late back on court; 8.6.15 تأخير اللعب، بما في ذلك التأخر في الدخول إلى الملعب.
- 15.6.9 deliberate distraction; 9.6.15 التشويش المقصود.
- 15.6.10 receiving coaching during play. 10.6.15 تلقي التدريب (تعليمات من المدرب) أثناء اللعب.

15.7 A player guilty of an offence may be given a Conduct Warning or penalised with a Conduct Stroke, a Conduct Game, or a Conduct Match, depending on the severity of the offence. 7.15 قد يتم إعطاء إنذار سلوكي تحذير (Conduct Warning) للاعب المذنب بارتكاب مخالفة، أو يعاقب عليه بنقطة فوز سلوكية للعبة (Conduct Stroke)، أو بنقطة فوز سلوكية للشوط (Conduct Game)، أو بنقطة فوز سلوكية للمباراة (Conduct Match)، اعتمادًا على شدة المخالفة.

15.8 The Referee may impose more than one warning, stroke or game to a player for a subsequent similar offence, providing any such penalty may not be less severe than the previous penalty for the same offence. 8.15 يجوز للحكم أن يفرض أكثر من تحذير سلوكي (Conduct Warning)، أو بنقطة فوز سلوكية للعبة (Conduct Stroke)، أو بنقطة فوز سلوكية للشوط (Conduct Game) لأي لاعب على أي مخالفة مماثلة لاحقة، شريطة ألا تكون هذه العقوبة أقل شدة من العقوبة السابقة عن نفس المخالفة.

15.9 A warning or a penalty may be imposed by the Referee at any time, including during the warm-up and following the conclusion of the match. 9.15 يجوز للحكم أن يفرض إنذارًا أو عقوبة في أي وقت، بما في ذلك خلال الإحماء وبعد انتهاء المباراة.

15.10 If the Referee: 10.15 إذا قام الحكم:

- 15.10.1 stops play to issue a Conduct Warning, a let is allowed; 1.10.15 بوقف اللعب لإصدار تحذير السلوك (Conduct Warning)، يسمح بضربة إعادة (Let).
- 15.10.2 stops play to award a Conduct Stroke, that Conduct Stroke becomes the result of the rally; 2.10.15 بوقف اللعب لإصدار نقطة فوز سلوكية للعبة (Conduct Stroke)، ستعد تلك النقطة نتيجة للعبة.
- 15.10.3 awards a Conduct Stroke after a rally has finished, the result of the rally stands, and the Conduct Stroke is added to the score with no change of service-box; 3.10.15 يمنح نقطة فوز (Conduct Stroke) بعد انتهاء اللعبة، فيتم إضافة نقطة الفوز إلى النتيجة دون تغيير في مربع الإرسال.
- 15.10.4 awards a Conduct Game, that game is the one in progress or the next one. if a game is not in progress. In the latter case an additional interval of 90 seconds does not apply; 4.10.15 عند منح شوط فوز (Conduct Game) للشوط قيد اللعب أو الشوط التالي -إذا لم تكن اللعبة قيد اللعب في الحالة الأخيرة- لا يعطى فترة راحة ما بين الشوطين، التي قدرها (90) ثانية.
- 15.10.5 awards a Conduct Game or a Conduct Match, the offending player 5.10.15 عند منح الفوز في الشوط (Conduct Game)، أو الفوز في المباراة (Conduct Match)

retains all points or games already won;

15.11 When a Conduct Penalty has been imposed, the Referee must complete any required documentation.

(Match) يحتفظ اللاعب المخالف بجميع النقاط، أو الاشواط التي فاز بها بالفعل.

11.15 عند فرض عقوبة السلوك، يجب على الحكم إكمال أي وثائق مطلوبة في المباراة.

APPENDIX

الملاحق

APPENDIX 1 - DEFINITIONS

1 الملحق - التعريفات

APPEAL	A player's request to the Referee to review a Marker's call or lack of a call, or to appeal that the ball is broken.	طلب اللاعب إلى الحكم لمراجعة نداء الحكم المسجل أو وجود خطأ في ندائه، أو ليستأنف (ليعترض) بسبب قطع الكرة.	الاستئناف
ATTEMPT	Any forward movement of the racket towards the ball. A fake swing is also an attempt, but racket preparation with only a backswing and no forward, but racket preparation with only backswing and no forward movement towards the ball is not an attempt.	هي أي حركة أمامية للمضرب نحو الكرة تعد محاولة، وكذلك محاولة فتح زاوية المضرب بطريقة مزيفة، ولكن عند تحضير المضرب مع فتح زاوية المضرب فقط وعدم وجود حركة أمامية نحو الكرة فهذه لا تعد محاولة.	المحاولة
BOX, SERVICE-BOX	A square area on each side of the court bounded by the short-line, a side wall and by 2 other lines, from where the server serves.	هو منطقة مربعة توجد على كل جانب من جوانب أرضية الملعب، يحدّها الخط القصير والجدار الجانبي، وخطان آخران، حيث يقوم المرسل بالإرسال من تلك المنطقة.	مربع الإرسال
CORRECTLY	When the ball is struck with the racket, held in the hand, not more than once, and without prolonged contact on the racket.	عندما تضرب الكرة بالمضرب ويكون المضرب ممسوكًا في اليد ويضرب الكرة مرة واحدة، وبدون ملامسة المضرب مدة طويلة.	بشكل صحيح
DOWN	A return that hits the tin or the floor before reaching the front wall, or hits the front wall and then the tin.	أي كرة مرتدة تضرب الصفيحة (Tin) أو أرضية الملعب، قبل الوصول إلى الجدار الأمامي، أو تضرب الجدار الأمامي ثم الصفيحة (Tin).	أسفل
FAIR VIEW	Enough time to view the ball and prepare to strike it as it returns from the front wall.	هي الرؤية التي تعطي وقتًا كافيًا لرؤية الكرة المرتدة من الحائط الأمامي من قبل اللاعب المهاجم لضربها.	الرؤية العادلة
FAULT	A serve that is not good.	يكون فقط للإرسال غير الجيد.	خطأ
FURTHER ATTEMPT	A subsequent attempt by the striker to serve or return a ball that is still in play, after having already made one or more attempts.	تكون المحاولة اللاحقة من قبل المهاجم في الإرسال، أو للقيام بضرب كرة مرتدة أثناء اللعب، بعد أن قام بالفعل بمحاولة واحدة أو أكثر.	المحاولة الأخرى (الثانية)

GAME	A part of a match. A player must win 3 games to win a best of 5-game match and 2 games to win a best of 3-game match.	جزء أو شوط من المباراة، ويتعين على اللاعب الفوز (3) أشواط للفوز في المباراة المكونة من (5) أشواط، أو الفوز في شوطين في المباراة المكونة من (3) أشواط.	الشوط
GOOD RETURN	A return that is struck correctly and that travels to the front wall either directly or after hitting another wall or walls without going out, and that hits the front wall above the tin and below the out-line.	عودة الكرة المضروبة من قبل اللاعب الضارب بشكل صحيح، وتكون متجهة إلى الجدار الأمامي إما مباشرة أو بعد ضرب جدار أو جدارين آخرين، دون الخروج خارج حدود الملعب، والتي تصطدم بالجدار الأمامي فوق الصفيحة السفلية أسفل الخط الخارجي.	الضربة الجيدة
HAND OUT	A change of server.	تغير لعب الإرسال.	تغير الإرسال
LET	The result of a rally that neither player wins. The server serves again from the same box.	نتيجة للعبة التي لا يفوز فيها أي من اللاعبين يقوم اللاعب المرسل بإعادة اللعب من نفس مربع الإرسال.	ضربة إعادة
MATCH	The complete contest, including the warm-up.	المسابقة أو المباراة الكاملة، بما في ذلك فترة الإحماء.	المباراة
NOT UP	A return that: a player does not strike correctly; or bounces more than once on the floor before being struck; or touches the striker or the striker's clothing.	عودة الكرة المرتدة التي لا يضربها اللاعب بشكل صحيح؛ أو أن ترتد الكرة أكثر من مرة على الأرض قبل أن يتم ضربها، أو أن تلمس الكرة المرتدة اللاعب المهاجم أو ملابسه.	خطأ كرة (لعبة غير صحيحة)
OUT	A return that: hits the wall on or above the out-line; or hits any fixture above the out-line; or hits the top edge of any wall of the court; or passes over a wall and out of the court; or passes through any fixture.	الكرة المرتدة التي تضرب الخطوط الخارجية للملعب أو فوقه، أو أن تضرب الكرة أي تركيبات (معدات) فوق الخط الخارجي، أو تضرب الحافة العلوية لأي جدار في الملعب، أو أن تمر الكرة المرتدة فوق حائط وخارج الملعب، أو تمر عبر أي تركيبات (معدات) موجودة فوق الملعب.	خارج الملعب
QUARTER-COURT	One of two equal parts of the court bounded by the short-line, a side wall, the back wall and the half-court line.	يحد أحد الجزأين المتساويين من الملعب، مع الخط القصير والجدار الجانبي والجدار الخلفي وخط نصف الملعب.	ربع الملعب

RALLY	A good serve followed by one or more alternate returns until one player fails to make a good return.	تبدأ اللعبة من ضربة الإرسال الجيدة، متبوعة بارتداد الكرة من اللاعب الخصم، ويستمر اللعب بين اللاعبين حتى يخفق أحدهما في تحقيق ضربة جيدة.	اللعبة
SERVICE-BOX	See BOX, SERVICE-BOX.	مربع ضربة الإرسال	مربع الإرسال
STRIKER	A player is the striker from the moment the opponent's return rebounds from the front wall until the player's return hits the front wall.	يعد اللاعب مهاجمًا منذ اللحظة التي قام فيها خصمه برد الكرة وارتدت من الحائط الأمامي حتى تصل له ليقوم بضربها.	اللاعب المهاجم
TIN	The area of the front wall covering the full width of the court and extending from the floor up to and including the lowest horizontal line.	هي منطقة أو مساحة توجد في الحائط الأمامي وتغطي العرض الكامل للملعب، وتمتد من الأرضية إلى خط الحد الأدنى الأفقي.	الصفحة
TURNING	The action of the striker who strikes, or is in a position to strike, the ball to the right of the body after the ball has passed behind it to the left or vice versa, whether the striker physically turns or not Note: Shaping (preparing) to play the ball on one side and then bringing the racket across the body to strike the ball on the other side is neither turning nor making a further attempt.	هو عمل يقوم به اللاعب المهاجم الذي سيلعب الكرة، أو أن يكون اللاعب في وضع يسمح له بضرب الكرة التي تكون على يمين جسمه بعد مرور الكرة خلفه من جهة اليسار أو العكس، سواء كان اللاعب المهاجم يدور جسديًا أم لا. ملاحظة: إن تشكيل جسم اللاعب (التحضير) للعب الكرة على جانب واحد، ومن ثم تغيير جهة المضرب عبر الجسم لضرب الكرة على الجانب الآخر، فيعد ذلك أن اللاعب قد قام بالاستدارة، ولا تعد هي المحاولة الأخرى.	الاستدارة (الدوران)
WINNING RETURN	A good return that the opponent could not reach.	تعتبر الضربة جيدة التي لم يتمكن الخصم من الوصول إليها.	ضربة فوز مرتدة
WRONG-FOOTED	The situation when a player, anticipating the path of the ball, moves in one direction, while the striker strikes the ball in another direction.	هي الحالة التي يتحرك فيها اللاعب -متوقعًا مسار الكرة- في اتجاه معين، بينما يضرب المهاجم.	خطأ في وضع الأقدام

APPENDIX 2 - OFFICIALS' CALLS

الملحق 2 - نداءات الحكام

2.1 MARKER

1.2 الحكم المسجل

DOWN	To indicate that a player's return hit the tin, or the floor before reaching the front wall, or hit the front wall and then the tin.	للإشارة إلى أن ضربة اللاعب المرتدة قد ضربت الصفيحة في الحائط الأمامي، أو الأرضية قبل الوصول إلى الجدار الأمامي، أو اصطدمت بالجدار الأمامي ثم الصفيحة.	الكرة أسفل
FAULT	To indicate that a serve was not good.	للإشارة إلى أن ضربة الإرسال لم تكن جيدة.	خطأ
HAND OUT	To indicate a change of server.	للإشارة إلى أن تغيير ضربة الإرسال من لاعب إلى لاعب آخر.	تغيير الإرسال
NOT UP	To indicate that a return: was not struck correctly; or bounced more than once on the floor before being struck; or touched the striker or the striker's clothing.	للإشارة إلى أن الكرة المرتدة لم يتم ضربها بشكل صحيح، أو أن الكرة قد ارتدت أكثر من مرة على الأرض قبل أن يتم ضربها، أو لمست الكرة المهاجم أو ملابس المهاجم.	خطأ كرة (لعبة غير صحيحة)
OUT	To indicate that a return: hit the wall on or above the out-line; or hit any fixture above the out-line; or hit the top edge of any wall of the court or passed over a wall and out of the court; or passed through any fixture.	للإشارة إلى أن الكرة المرتدة قد ضربت الجدار أو خارج الخط الخارجي للملعب، أو ضربت أي تركيبات فوق الخط الخارجي، أو ضربت الحافة العلوية لأي جدار في الملعب، أو مرور الكرة فوق الحائط وخارجه، أو مرت من خلال أي تركيبات موجودة في الملعب.	خارج الملعب
10-ALL:	A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS To indicate at 10-all that a player must lead by 2 points to win the game. Called only on the first occurrence in a match	اللاعب يجب أن يتقدم بفارق نقطتين للفوز في الشوط للإشارة في تعادل كلا اللاعبين ب (10) نقاط لكليهما في الشوط الذي يتم اللعب فيه، ويكون النداء كالتالي: (10الجميع): يجب على اللاعب أن يتقدم بفارق نقطتين للفوز في الشوط، ويتم هذا النداء عند التعادل ولمرة واحدة فقط.	10-الجميع
GAME BALL	To indicate that a player requires one point to win the game.	للإشارة إلى أن اللاعب يحتاج إلى نقطة واحدة للفوز في الشوط.	نقطة الفوز في الشوط
MATCH BALL	To indicate that a player requires one point to win the match.	للإشارة إلى أن اللاعب يحتاج إلى نقطة واحدة للفوز في المباراة.	نقطة الفوز في المباراة

YES, LET/ LET	To repeat the Referee's decision that a rally is to be replayed.	نعم، ضربة إعادة لتكرار قرار الحكم بإعادة الضربة.
STROKE TO (PLAYER or TEAM)	To repeat the Referee's decision to award a stroke to a player or team.	نقطة فوز (للاعب للاعب أو للفريق) لتكرار قرار الحكم بمنح نقطة الفوز للاعب أو للفريق.
NO LET	To repeat the Referee's decision that a request for a let is disallowed.	لا يسمح بضربة لتكرار قرار الحكم بعدم السماح بإعادة بطلب أعاده الضربة.

Examples of Marker's Calls

أمثلة على نداءات الحكم المسجل:

- Match introduction:
"Smith to serve, Jones to receive, best of 5 games, love-all."
- Order of calls:
 - Anything affecting the score (e.g. Stroke to Brown).
 - The score with the server's score always called first.
 - Comments on the score (e.g. Game ball).
- Calling the score:

"Not up. Hand out, 4-3."
"Yes let, 3-4."

"Stroke to Jones, 10-8, Game Ball."

"Fault, hand out, 8-3."

"Not up, 10-all: a player must win by 2 points."

"10-8, Match Ball."

"13-12, Match Ball."
- End of a game:

"11-3, game to Smith. Smith leads 1 game to love."

"11-7, game to Jones. Smith leads 2 games to 1."

"11-8, match to Jones, 3 games to 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8."

- التقديم في بداية المباراة
اللاعب "سميث" سيقوم بالإرسال، واللاعب "جونز" سيقوم بالاستقبال، المباراة من (5) أشواط (صفر الجميع)
- تسلسل النداء:
 - أي شيء يؤثر على نتيجة اللعب، مثل: ضربة فوز (Stroke) للسيد "براون".
 - دائمًا يتم النداء بنتيجة اللاعب المرسل أولاً.
 - تعليقات على النتيجة، مثل: نداء آخر نقطة (الفوز في الشوط)
- كيفية نداء النتيجة:

"خطأ، تغير الإرسال، ويتم نداء النتيجة (4-3)."
"نعم يسمح بضربة إعادة، ويتم نداء النتيجة (3-4)."
"ضربة فوز للسيد "جونز"، ويتم نداء النتيجة (10-8)، النقطة النهائية للفوز في الشوط.
"خطأ في الإرسال، تغير الإرسال ويتم نداء النتيجة (8-3)."
"خطأ في اللعبة: ويتم نداء النتيجة (10 للجميع)، على كلا اللاعبين الفوز بنقطتين متتاليتين للفوز في الشوط أو في المباراة."
"نداء النتيجة (10-8)، النقطة النهائية للفوز في المباراة"
"نداء النتيجة (13-12)، النقطة النهائية للفوز في المباراة."
- عند نهاية الشوط يجب أن ينادى بالتالي:

"(11-3) الشوط للسيد "سميث"، السيد "سميث" متقدم بشوط مقابل لا شيء."
"(11-7) الشوط للسيد "جونز"، السيد "سميث" متقدم بشوط مقابل شوط واحد."
"(11-8) فوز السيد "جونز" في المباراة بنتيجة (3) أشواط مقابل 2, 11-3, 7-11, 6-11, 11-9, 11-8, 8-11, 9-11"

5. Start of successive games:
"Smith leads 1 game to love. Love-all."

"Smith leads 2 games to 1. Jones to serve, love-all."

"2 games all. Smith to serve, love-all."

2.2 REFEREE

FIFTEEN SECONDS

To advise that 15 seconds of a permitted interval remain.

HALF-TIME

To advise that 2 minutes of the warm-up period have passed.

LET / PLAY A LET

To advise that a rally is to be replayed in circumstances where the wording "Yes, let" is not appropriate (e.g. when neither player has requested a let).

NO LET

To disallow a let.

STROKE TO (player or team)

To advise that a stroke is being awarded.

TIME

To indicate that a permitted interval has elapsed.

YES, LET

To allow a let.

CONDUCT WARNING

To advise that a Conduct Warning is being issued, e.g.: "Conduct Warning Smith for delaying play."

CONDUCT STROKE

To advise that a Conduct Stroke is being awarded, e.g.: "Conduct Smith, Stroke to (other player or team) for delay of game."

CONDUCT GAME

To advise that a Conduct Game is being awarded, e.g.: "Conduct Jones, Game to (other layer or team) for abuse of opponent."

CONDUCT MATCH

To advise that a Conduct Match is being awarded, e.g.: "Conduct Jones, Match to

5. بداية الأشواط التي يفوز فيها اللاعب أثناء المباراة:

"بعد فوز 'سميث' في الشوط الأول ينادى: 'سميث' متقدم شوطاً واحداً مقابل لا شيء، ثم ينادي مع بداية الشوط لا شيء للجميع."

"بعد فوز 'سميث' في الشوط الثاني ينادى: 'سميث' متقدم (2) مقابل (1)، بعدها ينادي بنتيجة بداية الشوط (لا شيء للجميع)"

"بعد تعادل اللاعبين بالنتيجة (2 - 2) لكل منهما 'سميث'، يبدأ بضربة الإرسال (لا شيء للجميع)"

2.2 الحكم

15 ثانية

إعلام اللاعبين والجمهور أنه تبقى (15) ثانية لانتهاء فترة الراحة.

نصف الوقت

إعلام اللاعبين أن دقيقتان من فترة الإحماء قد مرت.

نقطة إعادة / عليك إعادة اللعبة

لإعلام اللاعبين بأنه يجب إعادة اللعبة في الظروف التي تكون فيها عبارة "نعم، يسمح بضربة إعادة" غير مناسبة، (على سبيل المثال عندما لا يطلب أي لاعب ضربة إعادة).

لن يسمح بنقطة إعادة لإعلام اللاعبين بأنه لن يتم منح ضربة إعادة.

نقطة فوز للاعب أو للفريق

لإعلام اللاعبين بأنه تم منح نقطة فوز.

انتهاء الوقت

للإشارة إلى أن الفاصل الزمني المسموح به قد انقضى.

نعم / يسمح بضربة إعادة

للسماح للاعب المستأنف ضربة إعادة.

تحذير (إنذار) سلوك

للإبلاغ عن منح اللاعب تحذيراً، سوء سلوك، على سبيل المثال: (إنذار، سوء سلوك) لسميث؛ وذلك لتأخير اللعب.

إعطاء نقطة جزائية للخصم

لإعلام اللاعبين عن منح نقطة جزائية للخصم، على سبيل المثال: (إنذار لسميث)، و يمنح اللاعب أو الفريق الخصم نقطة فوز؛ وذلك لتأخير اللاعب الخصم عن دخول الملعب.

إعطاء شوط للخصم

لإعلام اللاعبين عن منح الشوط للخصم بسبب سوء السلوك، على سبيل المثال: (إنذار، سوء سلوك) لجونز، ويمنح اللاعب أو الفريق الخصم الفوز في الشوط؛ وذلك على الإساءة للخصم.

فوز في المباراة للخصم

(other player or team) for dissent to Referee."

لإعلام اللاعبين عن منح المباراة للخصم بسبب سوء السلوك، على سبيل المثال: (إنذار، سوء سلوك) لجونز، ويمنح اللاعب أو الفريق الخصم الفوز في المباراة؛ وذلك على الاعتراض على قرارات الحكم."

PPENDIX 3 - ALTERNATIVE SCORING SYSTEMS

الملحق 3 - أنظمة تسجيل النقاط البديلة

1. Point-a-rally scoring to 15

1. نظام لعب الشوط من (15) نقطة

Rule 2 (Scoring) is replaced by (see italics):

قاعدة (2:العد) يستعاض بما جاء في الخط المائل:

2.1 The winner of a rally scores 1 point and serves to begin the next rally.

1.2 اللاعب الفائز أثناء تبادل الضربات يسجل له نقطة واحدة، و يبدأ الإرسال للنقطة التالية.

2.2 Each game is played to 15 points, except that if the score reaches 14-all, the game continues until one player leads by 2 points.

2.2 يتم لعب كل شوط من (15) نقطة، إلا أنه إذا وصلت النتيجة تعادل (14 - 14)، في هذه الحالة تستمر اللعبة حتى يتقدم لاعب واحد بنقطتين.

2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3.

3.2 عادةً ما تكون المباراة من (5) أشواط، ولكنها قد تكون من (3) أشواط،

2. Hand-in/hand-out scoring

2. لا يتم حساب نقطة فوز عند تغيير الإرسال (نظام التبديل).

Rule 2 (Scoring) is replaced by (see italics):

قاعدة العد رقم (2:العد) يستعاض بما جاء في الخط المائل

2.1 The server, on winning a rally, scores a point; the receiver, on winning a rally, becomes the server without a change of score.

1.2 اللاعب المرسل عند فوزه في اللعبة تسجل له نقطة؛ اللاعب المستقبل للإرسال عند فوزه في النقطة يصبح المرسل بدون تغيير في النتيجة.

2.2 Each game is played to 9 points, except that if the score reaches 8-all, the receiver chooses, before the next service, to continue that game either to 9 (known as "Set 1") or to 10 (known as "Set 2"). The receiver must clearly indicate this choice to the Marker, Referee and the opponent.

2.2 يتم لعب كل شوط إلى (9) نقاط، باستثناء أنه إذا وصلت النتيجة تعادل (8 - 8)، يختار المستقبل للإرسال قبل بدء الإرسال من المرسل التالي، مواصلة اللعب إما إلى (9) المعروفة باسم "Set 1"، أو اللعب إلى (10) المعروفة بـ "Set 2"، يجب أن يشير المستقبل للإرسال بوضوح إلى هذا الخيار للحكم المسجل والحكم الرئيسي والخصم.

2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3.

3.2 عادةً ما تكون المباراة من (5) أشواط، ولكنها قد تكون من (3) أشواط.

APPENDIX 4 - THE THREE-REFEREE SYSTEM

الملحق 4 - نظام التحكيم بثلاثة حكام

1. The Three-Referee System uses a Central Referee (CR) and two Side Referees (SRs) who must work together as a team. All should be the highest accredited referees available. If the 3 Officials are not of a similar standard, then the Referee of the highest standard should normally act as the CR.

1. يستخدم نظام التحكيم بثلاثة حكام باستخدام حكامًا رئيسيًا وموقعه في الوسط، وحكمين جانبيين، يجب أن يعملوا معًا كفريق، كما يجب أن يكون جميع الحكام المتوفرين ذوي خبرة ومعتمدين، إذا لم يكن هؤلاء الحكام الثلاثة من مستوى مشابه، فيجب أن يكون الحكم الأعلى مستوى بمثابة الحكم الرئيسي.
2. The CR, who is also the Marker, controls the match and must consult with the SRs before the match and if necessary (and if possible) between games, to try and ensure consistency of rules application and interpretation. One of the SRs keeps score as a backup. In the event of a discrepancy the CR's score is final.

2. الحكم الرئيسي، هو أيضًا يكون مسجلًا بنفس الوقت في المباراة، ويجب عليه التشاور مع باقي الحكام الجانبيين قبل المباراة، وإذا لزم الأمر - وإذا أمكن - بين أشواط المباراة، لمحاولة التأكد من الثبات على تطبيق القواعد وتفسيرها. يحتفظ أحد الحكام الجانبيين بسجل النتيجة كنسخة احتياطية، وفي حالة وجود تناقض، ويكون سجل النقاط للحكم الرئيسي في المباراة نهائيًا.
3. The two SRs should be seated behind the back wall in line with the inside line of the service box on each side, one row in front of the CR.

3. يجب أن يكون مقعدا الحكام الجانبيين جالسين خلف الجدار الخلفي، تمشيًا مع الخط الداخلي لمربع الإرسال على كل جانب، وفي صف واحد أمام الحكم الرئيسي.
4. The SRs make decisions at the end of rallies – not during them – on the following matters only:

4. يتخذ الحكام الجانبيون قرارات في نهاية كل لعبة - وليس خلالها - بشأن الأمور التالية فقط:
- 4.1 When a player requests a let; or appeals against a call or lack of a call of down, not up, out, or fault by the CR.

4.1 عندما يطلب لاعب ضربة إعادة، أو الاستئناف ضد أي نداء، أو عدم النداء لوجود خطأ كرة سواء كانت أسفل، أو خطأ في ارتدادها من الأرض أو خروجها خارج حدود الملعب لأعلى، أو أي نداء خطأ من قبل الحكم الرئيسي.
- 4.2 If any Referee is unsighted that Referee's decision is "Yes, Let"

4.2 إذا كان أي حكم لم يستطع رؤية اللعبة، فإن قرار الحكم هو: "نعم، يسمح بضربة إعادة".
- 4.3 If the CR is unsure of the reason for an appeal, the CR must ask the player for clarification

4.3 إذا كان الحكم الرئيسي غير متأكد من طلب اللاعب الاستئناف، فيجب على الحكم الرئيسي أن يطلب من اللاعب المستأنف التوضيح.
- 4.4 If a SR is unsure of what is being appealed, the SR must ask the CR for clarification.

4.4 إذا كان الحكم الجانبي غير متأكد مما يتم الاستئناف فيه، فيجب أن يطلب الحكم الجانبي من الحكم الرئيسي التوضيح.
5. Only the CR decides all other matters including time-periods, conduct, injury, distraction, broken ball, fallen object, and court conditions, none of which may be appealed.

5. الحكم الرئيسي فقط هو صاحب القرار النهائي في جميع الأمور الأخرى، بما في ذلك الفترات الزمنية، والسلوك، والإصابة، والإرباك، والكرة المقطوعة، والأشياء الساقطة، وحالة الملعب الفنية، والتي لا يجوز استئناف أي منها.
6. Every appeal must be decided by all 3 Referees, simultaneously and independently.

6. يجب البت في كل استئناف (اعتراض) من قبل الحكام الثلاثة، في وقت واحد وبشكل مستقل.

7. A majority decision of the 3 referees is final, unless a video referee system is in operation. 7. يكون قرار الأغلبية للحكام الثلاثة نهائياً، ما لم يكن هناك نظام حكم الفيديو قيد التشغيل.
8. The decision of the 3 Referees must be announced by the CR without revealing the individual decisions. 8. قرار الحكام الثلاثة يجب أن يعلن عنه الحكم الرئيسي، دون الكشف عن القرارات الفردية
9. In the case of 3 different decisions (Yes Let, No Let, Stroke), the final decision will be "Yes, Let." 9. في حالة إذا كانت (3) قرارات مختلفة (Yes Let, No Let, Stroke)، سيكون القرار النهائي هو السماح بضربة إعادة "Let, Yes".
10. Players may speak only to the CR. Dialogue must be kept to a minimum. 10. يجوز للاعبين التحدث فقط إلى الحكم الرئيسي (CR)، يجب أن يبقى الحوار عند الحد الأدنى.
11. The Referees may give their decisions using (in order of preference): 11. يجوز للحكام إعطاء قراراتهم باستخدام (ترتيب التفضيل):
1. Electronic consoles; or 1. وحدات تحكم إلكترونية،
2. Referee Decision Cards; or 2. أو بطاقات (لوحة) قرار الحكم،
3. Hand signals. 3. أو إشارات اليد،
12. If hand signals are used: 12. في حال استخدام إشارة اليد في التحكيم:
Yes, Let = Thumb and forefinger in the shape of an 'L'. نعم ضربة إعادة = الإبهام والسبابة على شكل حرف "L".
Stroke = Clenched fist نقطة فوز = بشكل قبضة اليد.
- No Let = Hand held out flat, palm downwards. لا يسمح بضربة إعادة = عقد اليد منبسطة، ومنحنية إلى أسفل.
- Ball was Down / Not Up / Out / Fault = Thumb Down. الكرة كانت أسفل / أو خطأ / خارج الملعب / خطأ في الإرسال = الإبهام للأسفل.
- Ball was Good = Thumb Up. الكرة كانت جيدة = الإبهام للأعلى.

May be used where the technology is available.

يمكن استخدامها إذا توفرت التكنولوجيا

RULES/PROCEDURE

القواعد / الإجراءات:

1. A player may request a review of an Interference decision of Let, Stroke or No Let only, but may not appeal any Marker calls. Each player has one review per game; if the original decision is overruled, the player retains the review.
يمكن للاعب أن يطلب مراجعة قرار الإعاقة إذا كان قرار اللعبة: ضربه إعادة (Let) أو نقطة فوز (Stroke) أو عدم السماح بنقطة إعادة (No Let) فقط، ولكن لا يجوز للاعب استئناف (اعتراض) أي نداءات للمسجل، لكل لاعب مراجعة لمرة واحدة فقط لقرار الحكم لكل شوط؛ إذا تم إلغاء قرار الحكم الأصلي، يحتفظ اللاعب بالمراجعة.
2. The player must clearly and immediately ask the Central Referee (CR) for a "Video Review, please."
يتعين على اللاعب أن يطلب قرار المراجعة من الحكم الرئيسي بشكل واضح وفوري، بقوله: "مراجعة فيديو، من فضلك".
3. The CR then states: "Video review, please, (player's name), on the Yes, Let/No Let/Stroke decision."
على الحكم الرئيسي أن ينادي: "مراجعة الفيديو، من فضلك، واسم اللاعب"، بناءً على القرارات التالية: ضربه إعادة (Let) أو نقطة فوز (Stroke) أو عدم السماح بنقطة إعادة (No Let).
4. The replays will be shown on the screens.
سيتم عرض الإعادة على الشاشات.
5. The decision of the Video Review Official, whose decision is final, will be displayed on the screens.
سيتم عرض قرار الحكم المسؤول عن مراجعة الفيديو -الذي يكون قراره نهائيًا- على الشاشات.
6. The CR then states either: "Yes, Let/No Let/Stroke decision upheld, (player's name) has no review remaining"; or "Yes, Let/No Let/Stroke decision overruled, (player's name) has 1 review remaining."
يعلن الحكم الرئيسي بعدها، إما: "نعم، تم الإبقاء على القرار، مثل: ضربه إعادة (Let) أو نقطة فوز (Stroke) أو عدم السماح بنقطة إعادة (No Let)، (اسم اللاعب) وإعلان بأنه لم يتبق لهذا اللاعب أي طلب مراجعة"؛ أو: "نعم، تم إلغاء قرار ضربه إعادة (Let) أو نقطة فوز (Stroke) أو عدم السماح بنقطة إعادة (No Let)، (اسم اللاعب) ويتبقى له مراجعة فيديو واحدة متبقية.
7. When the score reaches 10-all, each player will have only 1 further review available. Unused reviews may not be carried over beyond the score of 10-all or into any following games. The CR announces: "10-all, a player must win by 2 points. Each player has 1 review available."
عندما تصل النتيجة إلى (10-الجميع)، سيكون لدى كل لاعب مراجعة واحدة فقط متاحة. لا يجوز نقل المراجعات غير المستخدمة إلى ما بعد نقاط (10-الجميع)، أو في أي من الشواطئ التالية، عند إعلان الحكم الرئيسي: (10-الجميع)، يجب على اللاعب الفوز بنقطتين، فيكون لكل لاعب مراجعة واحدة متاحة.

8. If a video review is unavailable because of technical difficulties, this will not count as a review being used.

8. إذا كانت مراجعة الفيديو غير متوفرة بسبب الصعوبات الفنية، فلن يتم اعتبار نظام التحكيم باستخدام عرض الفيديو محسوبًا.

APPENDIX 6 - PROTECTIVE EYEWEAR

الملحق 6 - النظارات الواقية

The WSF recommends that all squash players should wear protective eyewear, manufactured to an appropriate National Standard, properly over the eyes at all times during play, including the warm- up. Current National Standards for Racket Sport Eye Protection are published by the Canadian Standards Association, the United States ASTM, Standards Australia/New Zealand and British Standards Institution. It is the responsibility of the player to ensure that the quality of the product worn is appropriate for the purpose.

Protective eyewear, meeting any of the above standards (or equivalent), is mandatory for all doubles and junior events sanctioned by the WSF.

يوصي الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF) بأن يرتدي جميع لاعبي الإسكواش نظارات واقية -مصنوعة وفقًا لمعيار وطني مناسب- فوق العينين بشكل صحيح في جميع الأوقات أثناء اللعب، بما في ذلك الإحماء.

يتم نشر المعايير الوطنية الحالية لرياضة المضرب لحماية العين من قبل: جمعية المعايير الكندية، الولايات المتحدة الأمريكية (ASTM)، معايير أستراليا، نيوزيلندا، مؤسسة المعايير البريطانية.

يتحمل اللاعب مسؤولية التأكد من أن جودة المنتج الذي يتم ارتداؤه ليكون مناسبًا للغرض.

النظارات الواقية -التي تستوفي أيًا من المعايير الموضحة أعلاه (أو ما يعادلها) - إلزامية لجميع مباريات البطولات الزوجية، وكذلك بطولات الناشئين تحت عمر (16) عامًا، التي أقرها الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF).

APPENDIX 7 - TECHNICAL SPECIFIC

الملحق 7 - ملعب الإسكواش

APPENDIX 7.1

الملحق 1.7

DESCRIPTION AND DIMENSIONS OF A SINGLES COURT

وصف وأبعاد ملعب الإسكواش الفردي:

DESCRIPTION

A squash court is a rectangular area bounded by 4 walls: the front wall, 2 side walls and the back wall. It has a level floor and a clear height above the court area.

الوصف:
ملعب الإسكواش عبارة عن منطقة مستطيلة يحدها (4) جدران: الجدار الأمامي وجداران جانبيين والجدار الخلفي. الملعب له أرضية مستوية وارتفاع واضح فوق منطقة الملعب.

DIMENSIONS

أبعاد الملعب (المقاسات):

Length of court between playing surfaces	9750 mm	9750) ملم	طول الملعب (طول المساحة التي يتم اللعب عليها)
Width of court between playing surfaces	6400 mm	6400) ملم	عرض الملعب (طول المساحة التي يتم اللعب عليها)
Diagonal	11665 mm	11665) ملم	قطر الملعب
Height above floor to lower edge of front-wall line	4570 mm	4570) ملم	الارتفاع فوق الأرض إلى الحافة السفلية لخط الجدار الأمامي
Height above floor to lower edge of back-wall line	2130 mm	2130) ملم	الارتفاع من فوق الأرضية إلى الحافة السفلية لخط الجدار الخلفي
Height above floor to lower edge of service-line on front wall	1780 mm	1780) ملم	الارتفاع من فوق الأرضية إلى الحافة السفلية لخط الإرسال على الجدار الأمامي
Height above floor to upper edge of tin	480 mm	480) ملم	الارتفاع من فوق الأرض إلى الحافة العلوية من الصفيحة
Distance to nearest edge of short-line from back wall	4260 mm	4260) ملم	المسافة إلى أقرب حافة خط قصير من الجدار الخلفي
Internal dimensions of service-boxes	1600 mm	1600) ملم	الأبعاد الداخلية لمربع الإرسال
Width of all lines	50 mm	50) ملم	سمكة جميع خطوط الملعب
Minimum clear height above the floor of the court	5640 mm	5640) ملم	أقل ارتفاع فوق الحائط الأمامي من أرضية الملعب

NOTES

الملاحظات:

1. تربط خطوط الجدار الجانبي خط الجدار الأمامي وخط الجدار الخلفي.
2. مربع الإرسال عبارة عن مربع يتكون من: الخط القصير، وجدار جانبي واحد، وخطين آخرين مميزين على الأرض.
3. يتم قياس طول وعرض وقطر الملعب على ارتفاع (1000) ملم فوق الأرض.
4. يوصى بتشكيل خط الجدار الأمامي وخطوط الجدار الجانبي وخط الجدار الخلفي وأعلى (50) ملم من الصفيحة، بحيث تنحرف أي كرة تصطدم بتلك الخطوط.

shaped so as to deflect any ball that strikes them.

5. The tin must not project from the front wall by more than 45 mm. يجب ألا تبرز الصفيحة من الجدار الأمامي بأكثر من (45) ملم.
6. It is recommended that the door to the court be in the centre of the back wall. من المستحسن أن يكون باب الملعب في وسط الجدار الخلفي.
7. The general configuration of a squash court, its dimensions and its markings are illustrated on the diagram at Appendix 7.2. التكوين العام للملعب الإسكواش وأبعاده وعلاماته موضحة في الرسم البياني في الملحق (7.2).

CONSTRUCTION

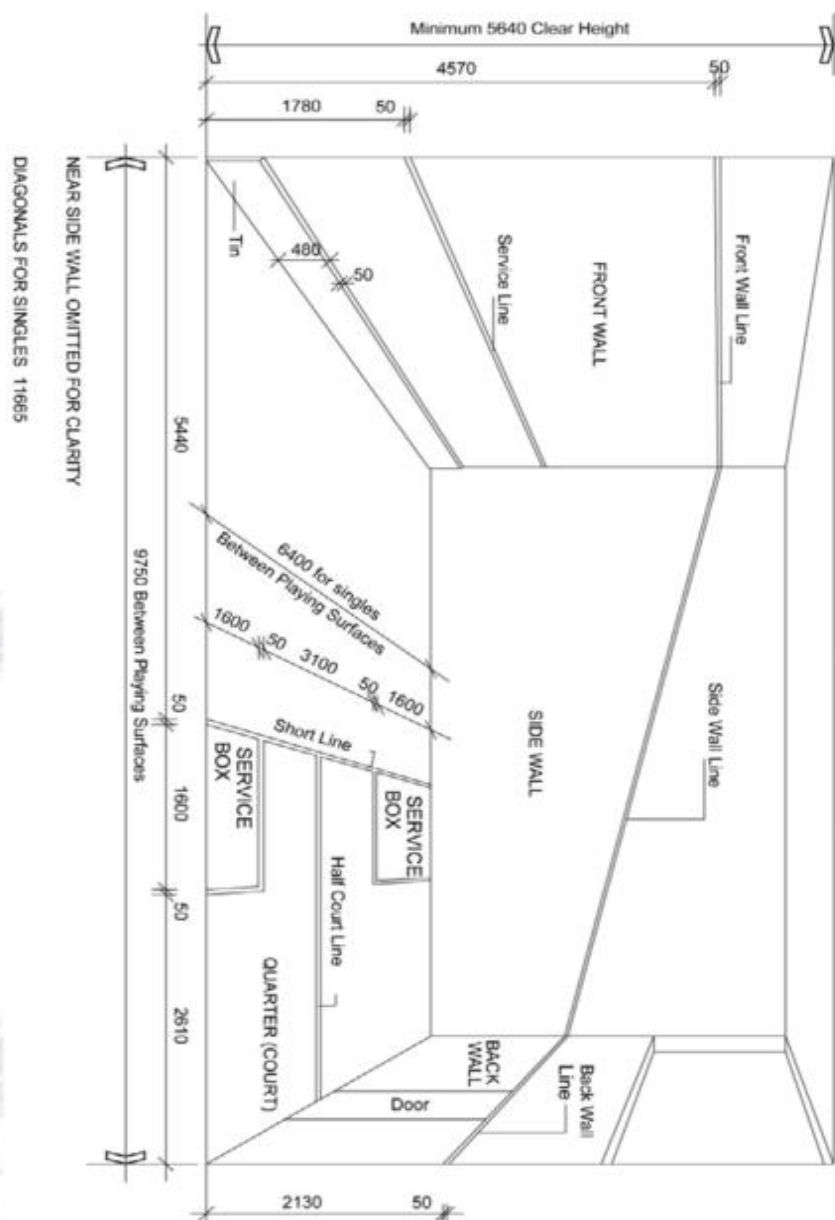
A squash court may be constructed from various materials providing they have suitable ball rebound characteristics and are safe for play; however, the WSF publishes a Squash Court Specification which contains recommended standards. A National or Regional Governing Body may require that the WSF standards must be met for competitive play.

أعمال بناء ملعب الإسكواش:

يمكن بناء ملعب للإسكواش من مواد مختلفة، شريطة أن يكون لها خصائص مناسبة لارتداد الكرة، وتكون تلك الخصائص آمنة للعب؛ ومع ذلك، فقد قام الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF) بنشر مواصفات ملعب الإسكواش التي تحتوي على المعايير الموصى بها. قد تتطلب الجهات الوطنية أو الإقليمية أن يتم استيفاء المعايير التي قام الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF) بوضعها من أجل ضمان اللعب التنافسي.

APPENDIX 7.2
GENERAL CONFIGURATION OF THE
INTERNATIONAL SINGLES COURT

2.7 الملحق
الوصف العام لملاعب الإسكواش الفردي الدولي:



APPENDIX 8 - SPECIFICATIONS OF SQUASH BALLS

ملحق 8 - المواصفات الفنية لكرات الإسكواش

1. A STANDARD DOUBLE YELLOW DOT (Competition) BALL

The following specification is the standard for a double yellow dot (Competition) ball to be used under the Rules of Squash:

Diameter	(millimetres)	40.0 + or - 0.5
Weight	(grams)	24.0 + or - 1.0
Stiffness	(N/mm) @ 23 degrees C.	3.2 + or - 0.4
Seam Strength	(N/mm)	6.0 minimum
Rebound Resilience	- from 254 centimetres @ 23 degrees C. @ 45 degrees C	12% minimum 25% - 30%

1. كرة الإسكواش القياسية ذات النقطتين الصفراء تستخدم في البطولات الرسمية.

المواصفات التالية هي المعيار للكرة ذات النقطتين الصفراء (كرة لعب البطولات)، التي يجب استخدامها بموجب قواعد لعبة الإسكواش:

0.5 - 40.0 + أو -	(ملليمترات)	القطر
1.0 - 24.0 + أو -	(جرام)	الوزن
0.4 - 3.2 + أو - درجة مقوية (23)	(النتروجين/ ملم) على درجة حرارة	الصلابة
6.0 الحد الأدنى	(النتروجين/ ملم)	قوة التماس
12% الحد الأدنى	- مم (254) سنتيمتر	مرونة الارتداد
25% - 30%	على (23) درجة مقوية	
	على (45) درجة مقوية	

2. A STANDARD SINGLE YELLOW DOT (Club) BALL

The following specification is the standard for a single yellow dot (Club) ball to be used under the Rules of Squash:

Diameter	(millimetres)	40.0 + or - 0.5
Weight	(grams)	24.0 + or - 1.0
Stiffness	(N/mm) @ 23 degrees C.	3.2 + or - 0.4
Seam Strength	(N/mm)	6.0 minimum
Rebound Resilience	- from 254 centimetres @ 23 degrees C. @ 45 degrees C.	15% minimum 30% - 35%

2. كرة الإسكواش ذات النقطة الصفراء، تستخدم في اللعب في الأندية.

المواصفات التالية هي المعيار للكرة ذات النقطة الصفراء الواحدة (كرة اللعب في النادي)، التي يجب استخدامها بموجب قواعد لعبة الإسكواش:

0.5 - 40.0 + أو -	(ملليمترات)	القطر
1.0 - 24.0 + أو -	(جرام)	الوزن
0.4 - 3.2 + أو - درجة مقوية (23)	(النتروجين/ ملم) على درجة حرارة	الصلابة
6.0 الحد الأدنى	(النتروجين/ ملم)	قوة التماس
15% الحد الأدنى	- مم (254) سنتيمتر	مرونة الارتداد
30% - 35%	على (23) درجة مقوية	
	على (45) درجة مقوية	

3. HIGH ALTITUDE SQUASH BALL

The following specification is the standard for a green dot High Altitude squash ball to be used under the Rules of Squash:

Diameter	(millimetres)	40.0 + or - 0.5
Weight	(grams)	24.0 + or - 1.0
Stiffness	(N/mm) @ 23 degrees C.	3.2 + or - 0.4
Seam Strength	(N/mm)	6.0 minimum
Rebound Resilience	- from 254 centimetres @ 23 degrees C. @ 45 degrees C.	9% minimum 25% - 30%

3. كرة الإسكواش ذات الارتفاع العالي (النقطة الخضراء).

40.0 + أو - 0.5	(ملليمترات)	القطر
24.0 + أو - 1.0	(جرام)	الوزن
3.2 + أو - 0.4	(النتروجين/ ملم) على درجة حرارة (23) درجة مئوية	الصلابة
6.0 الحد الأدنى	(النتروجين/ ملم)	قوة التماس
9% الحد الأدنى	م. (254) سنتيمترا	مرونة الارتداد
25% - 30%	على (23) درجة مئوية	
	على (45) درجة مئوية	

NOTES

الملاحظات

1. يتوفر الإجراء الكامل لاختبار الكرات وفقاً للمواصفات الموضحة أعلاه من الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF)، وسوف يقوم الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF) باختبار الكرات بموجب الإجراءات القياسية - إذا طلب ذلك.
 2. لم يتم تعيين مواصفات للسرعات الأسرع أو الأبطأ للكرة، التي يمكن استخدامها من قبل لاعبين يتمتعون بقدرات أكبر أو أقل أو في ظروف الملعب (التي تكون أكثر سخونة أو برودة) من تلك المستخدمة لتحديد مواصفات النادي والمنافسة؛ حيث يتم إنتاج سرعات أسرع للكرة، فقد تختلف من قطر ووزن في المواصفات الموضحة أعلاه. ومن المستحسن أن تحمل الكرات رمز لون دائم أو علامة تشير إلى سرعتها أو فئة استخدامها، يستحسن أيضاً أن تتوافق الكرات للمبتدئين والمحسين بشكل عام مع أرقام المرونة الارتدادية أدناه.
- مرونة الارتداد للكرة للمبتدئين عند (23) درجة مئوية عن لا تقل عن (17%).
- مرونة الارتداد للكرة @ (45) درجة مئوية (36%) إلى (38%).
- مرونة الارتداد للكرة المحسن عند (23) درجة مئوية لا تقل عن (15%).
- Beginner Rebound resilience @ 23 degrees C not less than 17%
- Rebound resilience @ 45 degrees C 36% to 38%
- Improver Rebound resilience @ 23 degrees C not less than 15%

Rebound resilience @ 45 degrees
C 33% to 36%

Specifications for balls currently
fulfilling these requirements can be
obtained from the WSF on request.

The speed of balls may also be
indicated as follows:

Super slow - Yellow Dot (Single
or Double)

Slow - White Dot or Green Dot

Medium - Red Dot

Fast - Blue Dot

3. Balls which are used at World Championships or at similar standards of play must meet the above specifications for the Standard Double Dot (Competition) ball. Additional subjective testing may be carried out by the WSF with players of the identified standard to determine the suitability of the nominated ball for Championship usage.
4. Yellow dot balls of a larger diameter than 40.0mm specified above, but which otherwise meet the specification, may be authorised for use in tournaments by the official organising body.

مرونة الارتداد للكرة @ (45) درجة مئوية
(33%) إلى (36%).

يمكن الحصول على مواصفات الكرات التي تستوفي
هذه المتطلبات حاليًا من الاتحاد الدولي
للإسكواش (WSF) عند الطلب.

يمكن تحديد سرعة الكرات كما يلي:

كرة ذات سرعة بطيئة جدًا (نقطة صفراء) مفردة
أو مزدوجة.

كرة ذات سرعة بطيئة (النقطة البيضاء أو النقطة
الخضراء).

كرة ذات سرعة متوسطة (نقطة حمراء).

كرة ذات سرعة سريعة (النقطة الزرقاء).

3. يجب أن تستوفي الكرات - المستخدمة في بطولة العالم
أو في معايير اللعب المماثلة - المواصفات الموضحة
أعلىها للكرة ذات النقاط المزدوجة (كرة لعب
البطولات) القياسية. ويمكن إجراء اختبار ذاتي
إضافي من قبل الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF)،
مع لاعبين من المعيار المحدد؛ لتحديد مدى ملاءمة
الكرة المرشحة لاستخدام البطولة.

4. كرات النقطة الصفراء ذات القطر الأكبر من
(40.0) ملم المحددة أعلاه، التي تتوافق مع
المواصفات، وقد يتم السماح باستخدامها في
البطولات، من قبل اللجنة المنظمة الرسمية.

APPENDIX 9 - DIMENSIONS OF A SQUASH RACKET

ملحق 9 - قياسات مضرب الإسكواش

DIMENSIONS

الأبعاد:

- Maximum length 686 mm
- Maximum width, measured at right angles to the shaft 215 mm
- Maximum length of strings 390 mm
- Maximum strung area 500 sq. cm
- Minimum width of any frame or any structural member (measured in plane of strings) 7 mm
- Maximum depth of any frame or other structural member (measured at right angles to plane of strings) 26 mm
- Minimum radius of outside curvature of frame at any point 50 mm
- Minimum radius of curvature of any edge of frame or other structural member 2 mm

- الحد الأقصى لطول المضرب (686) ملم.
- أقصى عرض، يقاس بزاوية قائمة للعمود المضرب (215) ملم.
- أقصى طول لأوتار المضرب (390) ملم.
- أقصى مساحة لدائرة المضرب المعلقة (500) سم مربع.
- الحد الأدنى لعرض أي إطار للمضرب، أو أي عضو هيكلي، يقاس في مستوى الأوتار (7) ملم.
- الحد الأقصى لعمق أي إطار، أو عضو هيكلي آخر، يقاس بزاوية قائمة على مستوى الأوتار (26) ملم.
- الحد الأدنى لنصف قطر الانحناء الخارجي للإطار في أي نقطة (50) ملم.
- الحد الأدنى لنصف قطر أي طرف للإطار، أو أي جزء تركيبى آخر (2) ملم.

WEIGHT

- Maximum weight 255 gm

الوزن:

- الوزن الأقصى (255) جم.

CONSTRUCTION

التصنيع:

- The head of the racket is defined as that part of the racket containing or surrounding the strung area.
- Strings and string ends must be recessed within the racket head or, in cases where such recessing is impractical because of racket material, or design, must be protected by a securely attached bumper strip.
- The bumper strip must be made of a flexible material which cannot crease into sharp edges following abrasive contact with the floor or walls.
- The bumper strip shall be of a white, colourless or unpigmented material. Where for cosmetic reasons a manufacturer chooses to use a coloured bumper strip, then the manufacturer shall demonstrate to the satisfaction of the WSF that this does not leave a coloured deposit on the walls or floor of the court after contact.
- The frame of the racket shall be of a colour and/or material which will not mark the walls or floor following an impact in normal play.
- Strings shall be gut, nylon or a substitute material, provided metal is not used.

- أ. يتم تعريف رأس المضرب على أنه ذلك الجزء من المضرب الذي يحوي أو يحيط بمنطقة الخيوط.
- ب. يجب أن تكون الخيوط ونهايات الخيوط متداخلة داخل رأس المضرب، أو في الحالات التي يكون فيها هذا التراجع غير عملي بسبب مادة المضرب أو التصميم، يجب أن يكون محميًا بواسطة شريط مصدٍ متصل بإحكام.
- ت. يجب أن يكون شريط المصد مصنوعًا من مادة مرنة، لا يمكن أن تتجعد إلى حواف حادة بعد ملامسة الكاشطة للأرضية أو الجدران.
- ث. يجب أن يكون شريط المصد من مادة بيضاء أو عديمة اللون أو غير مصبوغة؛ عندما تختار الشركة المصنعة - لأسباب جمالية - استخدام شريط مصد ملون، عندها يجب على الشركة المصنعة أن تثبت ارتياح الاتحاد الدولي للإسكواش أن هذا لا يترك أي آثار ملونة على الجدران أو أرضية الملعب بعد الاتصال أو الاحتكاك.
- ج. يجب أن يكون إطار المضرب من لون أو مادة لا تحدد الجدران أو الأرضية بعد الاصطدام في اللعب العادي.
- ح. تكون الخيوط من الأمعاء أو النايلون أو مادة بديلة؛ بشرط عدم استخدام المعدن.

- g) Only two layers of strings shall be allowed and these shall be alternately interlaced or bonded where they cross and the string pattern shall be generally uniform and form a single plane over the racket head.
- h) Any grommets, string spacers or other devices attached to any part of the racket shall be used solely to limit or prevent wear and tear or vibration and be reasonable in size and placement for such purpose. They shall not be attached to any part of the strings within the hitting area (defined as the area formed by overlapping strings).
- i) There shall be no unstrung areas within the racket construction such that will allow the passage of a sphere greater than 50mm in diameter.
- j) The total racket construction including the head shall be symmetrical about the centre of the racket in a line drawn vertically through the head and shaft and when viewed face on.
- k) All changes to the racket specification will be subject to a notice period of two years before coming into force.

The WSF shall rule on the question of whether any racket or prototype complies with the above specifications, or is otherwise approved or not approved for play and will issue guidelines to assist in the interpretation of the above.

خ. يُسمح فقط بطبقتين من الأوتار، ويجب أن يتم تشابكهما أو ربطهما بالتناوب حيث يتقاطعان، ويكون نمط الخيط متجانسًا بشكل عام، ويشكلان مستوى واحدًا فوق رأس المضرب.

د. يجب استخدام أي حلقات أو فواصل أو أي أجهزة أخرى متصلة بأي جزء من المضرب، فقط للحد من التآكل أو الاهتزاز أو منعه، وتكون معقولة في الحجم والموضع لهذا الغرض. ويجب ألا يتم إرفاقها بأي جزء من الأوتار داخل منطقة الضرب (المعرفة بأنها المنطقة التي تتكون من الأوتار المتداخلة).

ذ. يجب ألا تكون هناك مناطق غير قوية داخل بنية المضرب، بحيث تسمح بمرور كرة يزيد قطرها عن (50) ملم.

ر. يجب أن يكون بناء المضرب الكلي - بما في ذلك الرأس - متناظرًا حول مركز المضرب، في خط مرسوم بشكل عمودي عبر الرأس والعمود، وعند النظر إليه على الوجه.

ز. تخضع جميع التغييرات في مواصفات المضرب إلى فترة إشعار، مدتها سنتان قبل دخولها حيز التنفيذ.

سيحكم الاتحاد الدولي للإسكواش (WSF) في مسألة ما إذا كان أي مضرب أو نموذج أولي يتوافق مع المواصفات الموضحة أعلاه، أو تمت الموافقة عليه، أو لم تتم الموافقة عليه للعب، وسيصدر إرشادات للمساعدة في تفسير ما ورد أعلاه.

Coaching is considered to be communication, advice or instruction of any kind and by any means to a player, and during matches is only permitted in the intervals between games.

يمنع على المدربين والإداريين المرافقين للاعبين توجيه أي تعليمات أو نصائح أثناء سير المباراة، وبحق لهم إعطاء تلك التعليمات والنصائح في فترات الراحة المسموح بها بين الأشواط.

Player Analysis Technology

Player analysis technology as detailed here may be incorporated into the playing equipment of players if it allows that the equipment specification to continue to be adhered to. Any equipment affixed to the body of a player must fulfil safety and other Rules, as applicable.

تقنية تحليل اللاعبين:
يمكن دمج تقنية تحليل اللاعبين كما هو مفصل هنا في معدات اللعب الخاصة بهم، إذا سمحت باستمرار الالتزام بمواصفات المعدات. ويجب أن تستوفي أي معدات ملصقة بجسم اللاعب قواعد السلامة والقواعد الأخرى، حسب الاقتضاء.

Player analysis technology is equipment that may perform any of the following functions with respect to player performance information:

تقنية تحليل اللاعبين: هي معدات قد تؤدي أيًا من الوظائف التالية فيما يتعلق بمعلومات أداء اللاعب:

- A. Recording
- B. Storing
- C. Transmission
- D. Analysis
- E. Communication to player by any kind or means.

- أ. التسجيل.
- ب. التخزين.
- ت. الانتقال.
- ث. التحليل.
- ج. التواصل مع اللاعب بأي نوع أو وسيلة.

Player analysis technology may record and/or store information during a match. Such information may not be accessed by a player during a match.

قد تقوم تقنية تحليل اللاعبين بتسجيل و / أو تخزين المعلومات أثناء المباراة، ولا يجوز للاعب الوصول إلى هذه المعلومات أثناء المباراة.

Published October 2018 by:

World Squash Federation Ltd

25 Russell Street

Hastings

East Sussex TN34 1QU United Kingdom

Telephone: 44+ 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org