

WSF
WORLD SQUASH
SINGLES RULES
2020

WSF WORLD SQUASH - SINGLES RULES 2020

Table of Contents

1.	THE GAME.....	3
2.	SCORING	3
3.	OFFICIALS	3
4.	THE WARM-UP.....	6
5.	THE SERVE.....	6
6.	THE PLAY	8
7.	INTERVALS	8
8.	INTERFERENCE.....	9
9.	BALL HITTING A PLAYER	14
10.	APPEALS	15
11.	THE BALL	16
12.	DISTRACTION.....	17
13.	FALLEN OBJECT	17
14.	ILLNESS, INJURY AND BLEEDING	18
15.	CONDUCT.....	22
	APPENDIX 1 - DEFINITIONS	25
	APPENDIX 2 - OFFICIALS' CALLS	27
	APPENDIX 3 - ALTERNATIVE SCORING SYSTEMS	29
	APPENDIX 4 - THE THREE-REFEREE SYSTEM	30
	APPENDIX 5 - VIDEO REVIEW.....	32
	APPENDIX 6 - PROTECTIVE EYEWEAR.....	33
	APPENDIX 7 - TECHNICAL SPECIFICATIONS	33
	APPENDIX 8 - SPECIFICATIONS OF SQUASH BALLS	34
	APPENDIX 9 - DIMENSIONS OF A SQUASH RACKET	36
	APPENDIX 10 - COACHING LIMITATIONS	37

SQUASH - SINGLES RULES กฎกติกา

The definition of words in *italics> may be found in Appendix 1. # ความหมายของคำที่เป็นตัวเอียง (เฉพาะภาษาอังกฤษ) อยู่ในภาคผนวก 1*

INTRODUCTION คำนำ

Squash is played in a confined space, often at a high speed. Two principles are essential for orderly play: # คำนำ สควอชเป็นกีฬาที่เล่นกันในห้องสี่เหลี่ยม มักมีความเร็วสูง จึงมีพื้นฐานสำคัญอยู่ 2 ข้อในการเล่น

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

Fair play: Players must respect the rights of the opponent and play with honesty. # ความเสมอภาค นักกีฬาต้องคำนึงถึงสิทธิของฝ่ายตรงข้าม และเล่นอย่างตรงไปตรงมา

1. THE GAME

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). # เกมสควอชเดี่ยวนั้นมีนักกีฬา 2 คนเล่นในคอร์ต แต่ละคนใช้ไม้แร็กเกตตีลูก ทั้งคอร์ตลูก และไม้แร็กเกตต้องเป็นไปตามมาตรฐานของ WSF (ดูในภาคผนวก 7,8,9)

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). # เกมเริ่มด้วยการเสิร์ฟลูก แล้วนักกีฬาสลับกันตีลูกกลับไปกลับมาจนกระทั่งลูกตาย (ดูกติกาข้อ 6)

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

2. SCORING การให้คะแนน

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

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. # เกมเล่นถึง 11 แต้ม ยกเว้นถ้าแต้มเป็น 10 เท่าใครนำ 2 แต้มชนะ

2.3. A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3 games. # ปกติจะเล่น 3 ใน 5 แต่อาจเล่น 2 ใน 3 ก็ได้

2.4. Alternative scoring systems are described in Appendix 3. # วิธีนับแต้มแบบอื่นดูได้ในภาคผนวก 3

3. OFFICIALS ผู้ตัดสิน

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. #

ปรกติควรมีผู้ตัดสิน 2 คนคือ Marker and Referee ทั้งสองต้องจดแต้ม ใครเสิร์ฟและเสิร์ฟข้างใด

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. # ถ้ามีผู้ตัดสินคนเดียว ให้คนนั้นทำหน้าที่ทั้ง Marker and Referee นักกีฬาสามารถอุทธรณ์คำตัดสินหรือละเว้นการตัดสิน ในฐานะเป็น Marker หรือ Referee ก็ได้

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. # ตำแหน่งที่นั่งของผู้ตัดสินควรอยู่ตรงกลางและใกล้ที่สุดกับกำแพงหลังของคอร์ตและอยู่เหนือเส้นออก

3.4. An alternative Officiating System called the 3-Referee System is described in Appendix 4. # การตัดสินแบบผู้ตัดสินสามคนอยู่ในภาคผนวก 4

3.5. When addressing players, Officials must use the family name, where possible. # ให้ผู้ตัดสินเรียกชื่อนักกีฬาด้วยชื่อสกุล (เฉพาะฝรั่ง)

3.6. The Marker: Marker ต้อง

3.6.1. must announce the match, introduce each game, and announce the result of each game and of the match (see Appendix 2); # ต้องประกาศชื่อการแข่งขัน ประกาศเกม ประกาศผลแต่ละเกมและผลแต่ละแมช

3.6.2. must call "fault," "down," "out," "not up" or "stop", as appropriate; # ต้องขาน "fault," "down," "out," "not up" "stop" ตามที่เห็นสมควร

3.6.3. must make no call, if unsure about a serve or return; # ต้องไม่ขานใดๆ ถ้าไม่แน่ใจกับลูกเสิร์ฟหรือลูกโต้กลับ

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; # ต้องขานแต้มทันทีหลังลูกตาย โดยขานแต้มคนเสิร์ฟขึ้นก่อน ตามด้วย "hand out" ถ้ามีการเปลี่ยนเสิร์ฟ

3.6.5. must repeat the Referee's decision after a player's request for a let, and then call the score; # ต้องขานคำตัดสินของกรรมการซ้ำอีกครั้งถ้าทางนักกีฬาขอ Let แล้วจึงขานแต้ม

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; # ต้องรอคำตัดสินของกรรมการถ้านักกีฬาอุทธรณ์การตัดสินหรือละเว้นการตัดสินของ Marker แล้วจึงขานแต้ม

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; # ต้องขาน "Game Ball" เมื่อถึงแต้มสุดท้ายก่อนชนะเกม หรือ "Match Ball" เมื่อถึงแต้มสุดท้ายก่อนชนะแมช

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. # ต้องขาน "10-all: a player must win by 2 points" หรือ "10 เท่า คนชนะต้องนำ 2 แต้ม"

3.7. The Referee, whose decision is final: กรรมการ ..# คำตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

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; # ต้องเลื่อนการแข่งขันถ้าเห็นว่าสนามไม่พร้อม หรือหยุดเกมถ้าอยู่ในระหว่างการแข่งขัน เมื่อการแข่งขันดำเนินต่อไปให้คงคะแนนเดิมไว้

3.7.2. must allow a let if through no fault of either player a change of court conditions affects a rally; # ต้องให้ Let ถ้าสภาพสนามมีผลต่อการเล่นของนักกีฬาแม้จะไม่ได้ทำผิดใดๆ

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; # นักกีฬาที่มาลงสนามไม่ทันและไม่พร้อมเล่นเวลาตามที่กติกากำหนดไว้อาจโดนจับแพ้ได้

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; # ต้องวินิจฉัยทุกอย่าง รวมถึงการขอ Let และการอุทธรณ์ คำตัดสินหรือละเว้นการตัดสินของ Marker ด้วย

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

3.7.6. must correct the score immediately if the Marker announces the score incorrectly, stopping play if necessary; # ต้องแก้ไขทันทีถ้า Marker ขานแต้มผิด อาจหยุดเกมได้ถ้าจำเป็น

3.7.7. must enforce all the Rules relating to time, announcing as appropriate; # ต้องกวดขันกฎระเบียบของเวลา การขานเวลา "15 seconds," "Halftime" หรือ "Time" ให้เหมาะสม

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

เป็นความรับผิดชอบของนักกีฬาที่ต้องอยู่ใกล้พอที่สามารถได้ยินเสียงประกาศต่างๆ

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

3.7.9. may allow a let if unable to decide an *appeal* against a Marker's call or lack of call; # อาจตัดสินใจให้ Let ได้ ถ้าไม่สามารถตัดสินต่อการอุทธรณ์คำตัดสินหรือละเว้นการตัดสินของ Marker

3.7.10. must ask the player for clarification if uncertain about the reason for a request for a let or an *appeal*; # ต้องให้นักกีฬาสามารถชี้แจงข้อข้องใจขอสาเหตุที่ขออุทธรณ์ได้

3.7.11. may give an explanation for a decision; # ต้องให้คำอธิบายของคำตัดสินนั้นๆได้

3.7.12. must announce all decisions in a voice loud enough to be heard by the players, the Marker and the spectators; # ต้องขานคำตัดสินด้วยเสียงดังพอที่นักกีฬา Marker และคนดู ได้ยินชัดเจน

3.7.13. must apply Rule 15 (Conduct) if a player's conduct is unacceptable; # ต้องใช้กติกาข้อ 15 (Conduct) ถ้านักกีฬาประพฤติตัวไม่เหมาะสม

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. # ต้องหยุดการแข่งขันถ้าเกิดกรณีมีคนที่ไม่ใช่นักกีฬาก่อความรบกวน โวยวายหรือก้าวร้าวหรือจนกว่าการกระทำดังกล่าวจะหยุดลงหรือได้เชิญตัวบุคคลนั้นๆออกไปนอกบริเวณแล้ว

4. THE WARM-UP อบอุ่นร่างกาย

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. # ก่อนเริ่มการแข่งขัน นักกีฬาทั้งสองจะได้เข้าไปวอร์มอัปเป็นเวลา 4 นาทีโดยจะสลับข้างกันหลัง 2 นาที

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. # นักกีฬาทั้งคู่ควรมีโอกาสตีลูกเท่าๆกัน ถ้าคนใดคนหนึ่งครองลูกคนเดียวนานเกินเหตุ ให้จัดการด้วยกติกาข้อ 15 (Conduct) ตามความเหมาะสม

5. THE SERVE เซิร์ฟ

5.1. The player who wins the spin of a racket serves first. # ใช้การปัดไม้เพื่อเลือกว่าใครจะได้เซิร์ฟก่อน

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. # ตอนเริ่มเกมและทุกครั้งที่เปลี่ยนเซิร์ฟ คนเซิร์ฟจะเลือกเซิร์ฟจากข้างใดก็ได้ ถ้าชนะและได้เซิร์ฟต่อให้เปลี่ยนข้างเซิร์ฟ

5.3. If a rally ends in a let, the server must serve again from the same box. # ถ้าการตีจบลงด้วย Let ให้เซิร์ฟใหม่จากข้างเดิม

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. # ถ้าคนเสิร์ฟอยู่ผิดข้าง หรือไม่แน่ใจว่าข้างใด Marker ต้องแจ้งข้างที่ถูกต้องให้ทราบ

5.5. If there is any dispute about the correct box, the Referee must rule. # ถ้ามีการสับสนเรื่องข้าง ให้กรรมการเป็นผู้ตัดสิน

5.6. After the Marker has called the score, both players must resume play without unnecessary delay. However, the server must not serve before the receiver is ready. # นักกีฬาต้องเล่นต่อทันทีหลัง Marker ขานแต้ม อย่างไรก็ตามคนเสิร์ฟต้องรอให้คนรับพร้อมก่อน

5.7. A serve is good, if: เสิร์ฟดีคือ

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 # คนเสิร์ฟปล่อยหรือโยนลูกจากมือหรือไม้ และตีไปอย่างถูกต้องในครั้งแรกหรือตีอีกครั้งโดยที่ลูกยังไม่ไปโดนสิ่งอื่นใดก่อนและ

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 # ในขณะที่ตีลูกเสิร์ฟนั้น เท้าข้างหนึ่งต้องอยู่ในกรอบ service-box โดยไม่มีส่วนใดแตะเส้นกรอบและ

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 # ลูกต้องพุ่งไปโดนผนังหน้าระหว่างเส้นเสิร์ฟและเส้นออก แต่ห้ามโดนมุมผนังหน้าและข้างพร้อมกัน

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 # ลูกจะต้องมาตกลงในกรอบหนึ่งในสี่ของฝั่งตรงข้ามโดยไม่แตะเส้น ถ้าไม่ได้โดน Volley เสียก่อนและ

5.7.5. the ball is not served out. # ไม่ได้เสิร์ฟลูกออก

5.8. A serve that does not comply with Rule 5.7 is a fault and the receiver wins the rally. # ลูกเสิร์ฟที่ไม่เป็นไปตามกติกาข้อ 5.7 ถือเป็นเสิร์ฟเสีย (Fault) และคนรับได้แต้มไป

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. # หมายเหตุ ลูกเสิร์ฟที่ตีโดนเส้นใดๆ ถือเป็นลูกออก

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. # ถ้าคนเสิร์ฟปล่อยหรือโยนลูกแล้วยังไม่ตี ไม่ถือว่าเป็นการเสิร์ฟ ให้เสิร์ฟใหม่ได้

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. # ให้ Let ได้ถ้าคนรับยังไม่พร้อมและไม่ได้พยายามจะรับ อย่างไรก็ตามถ้าลูกเสิร์ฟนั้นเสิร์ฟออก คนเสิร์ฟจะเสียแต้ม

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. # แม้คนเสิร์ฟจะเสิร์ฟผิดข้างแล้วชนะ ให้ถือว่าได้แต้ม และเปลี่ยนข้างเสิร์ฟต่อไป

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. # ห้ามเสิร์ฟก่อนที่ Marker จะชานแต้ม กรรมการต้องหยุดการแข่งขันแล้วแจ้งนักกีฬาให้รอชานแต้มเสิร์ฟก่อน

6. THE PLAY การเล่น

6.1. If the serve is good, play continues as long as each return is good, or until a player 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. # ถ้าเสิร์ฟดี การเล่นจะดำเนินต่อไป ถ้าลูกยังไม่เสียจนกว่าจะ ..มีการขอ Let หรือขออุทธรณ์ หรือหนึ่งในผู้ตัดสินชาน หรือลูกโดนตัวหรือเสื้อผ้าหรือไม้ของอีกคน

6.2. A return is good if the ball: ลูกตีกลับที่ดีคือ

6.2.1. is struck *correctly* before it has bounced twice on the floor; and # ตีได้ถูกต้องก่อนลูกจะตกพื้นครั้งที่สอง และ

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 # ลูกไม่โดนตัวหรือเสื้อผ้าหรือไม้ของอีกฝ่าย ลูกอาจตรงหรืออาจกระทบผนังอื่นๆมาก่อนถึงผนังด้านหน้า โดยที่ไม่โดนทินและเส้นนอก และไม่ตกพื้นเสียก่อน และ

6.2.3. rebounds from the front wall without touching the tin; and # ลูกเด้งออกมาจากผนังด้านหน้าโดยไม่โดนทินและ

6.2.4. is not *out*. # ลูกไม่ออก

7. INTERVALS พักร

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. # ให้เวลา 90 วินาทีสูงสุดหลังวอร์มอัปจนเริ่มเล่นเกม และพักระหว่างเกม

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

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. # ให้เวลา 90 วินาที สูงสุดเพื่อเปลี่ยนอุปกรณ์ที่เสียหาย รวมถึงแว่นตา แว่นนิรภัย หรือคอนแทคเลนส์ นักกีฬาต้องจัดการให้เสร็จโดยเร็วที่สุด ตามกติกาข้อ 15 (Conduct)

7.4. Intervals in the case of injury or bleeding are specified in Rule 14 (Injury). # เวลา สำหรับการบาดเจ็บหรือมีเลือดออกดูกติกาข้อ 15 (Injury)

7.5. During any interval either player may strike the ball. # นักกีฬาสามารถเข้าไปตีเล่นได้ ในระหว่างเวลาพัก

8. INTERFERENCE การรบกวนกีดขวาง

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: # หลังจากตีลูกออกไปแล้ว คนตีต้องพยายามอย่างที่สุดที่จะเปิดทางให้ลูกที่เด้งกลับจากผนังหน้า เพื่อให้คู่ต่อสู้ได้

8.1.1. a fair view of the ball on its rebound from the front wall; and # เห็นลูกที่เด้งออกจากผนังหน้าได้อย่างชัดเจน และ

8.1.2. unobstructed direct access to the ball; and # ไม่ขวางทางคู่ต่อสู้ที่จะตรงไปหาลูก และ

8.1.3. the space to make a reasonable swing at the ball; and # เปิดพื้นที่กว้างพอสำหรับวงสวิง และ

8.1.4. the freedom to strike the ball to any part of the front wall. # ไม่ขวางทางลูกที่จะพุ่งตรงไปยังส่วนใดก็ได้ของผนังหน้า

Interference occurs when the player does not provide the opponent with all of these requirements. # การกีดขวางจะเกิดขึ้นเมื่อนักกีฬาไม่ปฏิบัติตาม 4 ข้อดังกล่าว

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. # หากนักกีฬาเห็นว่าเกิดการกีดขวางก็สามารถหยุดเล่นแล้วขอ Let ได้ โดยพูดว่า "Let, please." แต่ต้องขอทันที

Notes: หมายเหตุ

- Before accepting any form of request the Referee must be satisfied that the player is actually requesting a let. # กรรมการต้องแน่ใจว่านักกีฬากำลังขอ Let ก่อนยอมรับคำขอ
- A request for a let includes a request for a stroke. # การขอ Let นี้รวมถึงการขอ Stroke ด้วย
- Normally, only the striker may request a let for interference. However, if the nonstriker 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.
ปกติคนที่มักเป็นผู้ขอ Let แต่ในบางกรณีที่ไม่ได้ตีขอ Let เพราะมีการกีดขวางเกิดขึ้น
แม้จะไม่ได้ถึงคราวตีก็ตาม กรรมการก็อาจต้องพิจารณาก่อนให้ขอได้

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

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.
กรรมการอาจให้ Let หรือ Stroke ได้โดยที่ไม่มีการขอ หรืออาจหยุดการเล่นได้อันเนื่องมาจากเหตุของความปลอดภัย

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.
เมื่อนักกีฬาที่กำลังตีลูกแล้วอีกฝ่ายขอ Let แต่ลูกที่ตีไปแล้วนั้นตกพื้นหรือออก ฝ่ายที่ขอ Let ได้แต้ม

8.6. General The following provisions apply to all forms of interference: ข้อกำหนดต่อไปนี้ครอบคลุมถึงการกีดขวางทุกรูปแบบ

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

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

8.6.3. if the striker continued play beyond the interference and then requested a let, no let is allowed;
ไม่ให้ Let ถ้าคนตีได้ผ่านจุดกีดขวางไปแล้ว แต่จะมาขอ Let ที่หลัง

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;
ไม่ให้ Let ถึงแม้จะมีการกีดขวางแต่คนรับยังสามารถไปพันตีลูกได้อย่างดี แบบนี้เรียก กีดขวางเล็กน้อย minimal interference

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;
ให้ Stroke กับคนตี ถ้าคนตีน่าจะไปพันตีลูกได้เป็นอย่างดี แต่อีกฝ่ายไม่พยายามหลีกเลี่ยงจากการกีดขวาง

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;
ให้ Let ถึงแม้จะมีการกีดขวางแต่อีกฝ่ายก็ได้พยายามสุดความสามารถที่จะหลีกเลี่ยงให้แล้วแต่ไม่พัน

8.6.7. if there was interference and the striker would have made a *winning return*, a stroke is awarded to the striker. # ให้ Stroke เมื่อคนตีน่าจะทำลูกชนะได้ถ้าไม่มีการกีดขวาง

In addition to Rule 8.6, the following provisions apply to specific situations. # นอกเหนือจากกติกาข้อ 8.6 แล้ว สถานการณ์จำเพาะอธิบายไว้ในข้อ 8.7

8.7. Fair View การเห็นอย่างเพียงพอ

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

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. # ถ้ามีการขอ Let อันเนื่องมาจากการเห็น ให้พิจารณาจากข้อมูลตามข้อ 8.6

8.8. Direct Access การเข้าถึงโดยตรง

If the striker requests a let for lack of direct access to the ball, then: # ถ้าคนตีขอ Let เพราะเข้าถึงลูกโดยตรงไม่ได้ ให้พิจารณาดังต่อไปนี้

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; # ไม่ให้ Let แม้จะมีการกีดขวางจริงแต่คนตีไม่พยายามเข้าลูกและไม่พยายามตีลูก

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. หมายเหตุ .. การพยายามเข้าและตีลูกนั้นไม่รวมถึงการโดนตัวกัน ซึ่งต้องพยายามหลีกเลี่ยงอยู่แล้ว

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; # ไม่ให้ Let เมื่อคนตีสามารถเข้าลูกโดยตรงได้แต่กลับอ้อมไปอีกทาง แล้วจะขอ Let เพราะโดนขวาง ดูกติกาข้อ 8.8.3

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

8.9. Racket Swing วงสวิงไม่แร็กเกต

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: # การตีลูกนั้นต้องมี การเงี้ยวไม้(backswing) การตีลูก(strike) และส่งไม้(follow-through) ถ้านักกีฬาขอ Let เพราะมีการกีดขวางวงสวิงไม่ให้พิจารณา ดังต่อไปนี้

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; # ให้ Let ถ้า มีผลต่อการตีเพราะไม้ไปโดนตัวอีกฝ่ายเพียงเล็กน้อยในขณะที่เขากำลังพยายามหลบหลีก แต่ในกรณีคนตีสามารถจะตีลูกชนะได้แต่ติดขวางเช่นนี้ให้ Stroke

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; # ให้ Stroke ถ้าคนตีสวิงไม้ไม่ได้เพราะมีการโดนตัวกัน แม้ว่าอีกฝ่ายจะพยายามหลีกแล้วก็ตาม

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. # แม้จะไม่มี การโดนตัวกัน แต่คนตีได้ยั้งมือไว้เพราะเกรงจะเกิดอันตราย กรณีนี้ให้พิจารณาตามข้อ 8.6

8.10. Excessive Swing สวิงกว้างเกินเหตุ

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

8.10.2. If there was interference but the striker exaggerated the swing in attempting to earn a stroke, a let is allowed. # ให้ Let แม้มีการกีดขวาง แต่เห็นว่าคนตีตั้งใจสวิงกว้างๆ เพื่อจะขอ Stroke

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. # คนตีใช้วงสวิงที่กว้างเกินเหตุอาจส่งผลหรือรบกวนต่อการเข้าลูกของอีกฝ่าย กรณีเช่นนี้อีกฝ่ายขอ Let ได้

8.11. Freedom to strike the ball to any part of the front wall # อิสระที่จะตีลูกไปยังส่วนใดของผนังหน้าก็ได้

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

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; # ถ้าอีกฝ่ายกีดขวางและอาจโดนลูกที่จะตีตรงไปผนังหน้า ให้ Stroke กับคนตี ยกเว้นถ้าคนตีหมุนตัวเพื่อพยายามตีอีกครั้ง กรณีนี้ให้เป็น Let

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 # ให้ Let ถ้าลูกน่าจะโดนตัวฝ่ายตรงข้ามก่อนตรงไปผนังข้าง แต่ถ้าลูกนั้นเป็นลูกชนะได้ก็ให้เป็น Stroke กับคนตี

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. # ให้ Let ถ้าลูกน่าจะโดนผนังข้างก่อนไปโดนตัวฝ่ายตรงข้าม แต่ถ้าลูกนั้นเป็นลูกชนะได้ก็ให้เป็น Stroke กับคนตี

8.12. Further Attempt. พยายามตีอีกที

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: # คนตีขอ Let เพราะเกิดกีดขวางแต่ยังพยายามตีอีกทีและอาจเป็นลูกที่ดีได้ ให้พิจารณาดังนี้

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

ให้ Let ได้ ถ้าฝ่ายตรงข้ามไม่มีเวลาที่หลบทันจริงๆ

8.13. Turning หมุนตัว

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. # การหมุนตัวของคนที่ตีหรืออยู่ในตำแหน่งที่กำลังจะตีคือลูกเข้ามาทางด้านหนึ่งของตัวผ่านไปข้างหลังแล้วดึงกลับออกมาอีกด้านของตัว ไม่ว่าคนนั้นจะหมุนตัวหรือไม่ก็ตาม

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

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; # ให้ Stroke แก่คนตี ถ้าสวิงไม่ไหว ถึงแม้ว่าฝ่ายตรงข้ามจะพยายามหลบสุดความสามารถแล้วก็ตาม

8.13.2. if the non-striker had no time to avoid the interference, a let is allowed; # ให้ Let ถ้าฝ่ายตรงข้ามไม่มีเวลาหลบหลีกเลี่ยงได้ทัน

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. # ให้ NoLet ถ้าคนตีน่าจะตีได้โดยไม่ต้องหมุนตัว แต่กลับหมุนตัวเพื่อจะขอ Let

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

9. BALL HITTING A PLAYER ลูกโดนตัวนักกีฬา

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: # ถ้าลูกที่กำลังพุ่งไปยังผนังหน้าแล้วไปโดนตัวหรือเสื้อผ้าของอีกฝ่าย ต้องหยุดเล่นแล้ว

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

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; # คนตีได้ Stroke ถ้าคนตีไม่ได้หมุนตัวและตีเป็นครั้งแรก แล้วลูกนั้นก็พุ่งตรงไปยังผนังหน้าแต่ไปโดนตัวอีกฝ่ายก่อน

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; # ให้ Let ถ้าลูกโดนผนังอื่นๆ แล้วไปโดนตัวอีกฝ่ายก่อนถึงผนังหน้า คนตีไม่ได้หมุนตัว ในกรณีลูกนั้นเป็นลูกชนะได้แน่ๆ คนตีได้ Stroke

9.1.4. if the striker had not turned but was making a further attempt, a let is allowed; # ให้ Let ถ้าคนตีได้พยายามตีเป็นครั้งที่สอง แต่โดยไม่ได้หมุนตัว

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. # ถ้าคนตีหมุนตัวแล้วตี ให้ Stroke กับฝ่ายโดนลูก แต่ถ้าคนที่ไม่ได้ตีตั้งใจเข้าไปให้ลูกโดนตัว ให้ Stroke กับคนตี

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: # ถ้าลูกที่เพิ่งออกมาจากผนังหน้าโดนตัวนักกีฬาก่อนตกพื้นสองครั้ง ต้องหยุดเล่นแล้ว

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; # ถ้าลูกโดนตัวหรือไม้ของคนอีกฝ่ายก่อนที่คนตีจะตีได้ และไม่มีกรกีดขวางใดๆ คนตีได้แต้มไป ในกรณีคนตีเป็นเหตุทำให้อีกฝ่ายโดนลูก ให้เป็น 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; # ถ้าลูกโดนตัวหรือไม้ของอีกฝ่ายจากคนตีที่พยายามตีมากกว่าหนึ่งครั้งและน่าจะเป็นลูกที่ดี ให้เป็น Let แต่นอกเหนือจากนั้นแล้ว ฝ่ายโดนลูกได้แต้มไป

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. # ถ้าลูกโดนตัวคนตีเองโดยที่ไม่มีกีดขวาง อีกฝ่ายได้แต้ม แต่ถ้ามีกีดขวางให้ดูกติกาข้อ 8

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

10. APPEALS อุตธรณ์

10.1. Either player may stop play during the rally and appeal against any lack of call by the Marker by saying "Appeal, please." # นักกีฬาสามารถหยุดการเล่นแล้วอุทธรณ์ต่อการไม่ตัดสินของ Marker ได้โดยพูดว่า "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." # นักกีฬาที่เสียแต้มสามารถอุทธรณ์ต่อการตัดสินหรือไม่ตัดสินของ Marker ได้โดยพูดว่า "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. # ถ้ากรรมการไม่แน่ใจว่าลูกใดที่นักกีฬาขออุทธรณ์ ต้องขอให้นักกีฬาชี้แจง ถ้ามีหลายการอุทธรณ์ กรรมการต้องแยกพิจารณาเป็นเรื่องๆไป

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. # ถ้าเสิร์ฟลูกไปแล้ว นักกีฬาไม่สามารถอุทธรณ์อะไรกับสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนการเสิร์ฟได้ ยกเว้นลูกแตก

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

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

10.6.1. if the Marker's call or lack of call was correct, allow the result of the rally to stand; or # ถ้าการตัดสินหรือไม่ตัดสินของ Marker ถูกต้องแล้วก็ให้ยืนตามนั้น หรือ

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 # ถ้าการตัดสินของ Marker ไม่ถูกต้อง ให้เป็น Let แต่ถ้าคำขานของ Marker ไปขัดจังหวะการได้เสียของนักกีฬาคนใดคนหนึ่ง ในกรณีนี้ให้คนโดนขัดจังหวะได้แต้มไป หรือ

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 # ถ้า Marker ไม่ขานลูกที่เสิร์ฟหรือตีกลับมาเสีย กรรมการตัดสินให้อีกฝ่ายได้แต้มไป หรือ

10.6.4. if the Referee was uncertain whether the serve was good, allow a let; or
ถ้ากรรมการไม่แน่ใจว่าลูกเสิร์ฟดีหรือไม่ ก็ให้เป็น Let ไป หรือ

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. # ถ้ากรรมการไม่แน่ใจว่าลูกได้กลับดีหรือไม่ ก็ให้เป็น Let แต่ถ้าคำขานของ Marker ไปขัดจังหวะการได้เสียของนักกีฬาคนใดคนหนึ่ง ในกรณีนี้ให้คนโดนขัดจังหวะได้แต้มไป

10.7. In all cases the Referee's decision is final. # ไม่ว่าจะกรณีใดก็ตาม คำตัดสินของกรรมการถือเป็นที่สุด

11. THE BALL ลูกบอลล์

11.1. If the ball breaks during a rally, a let is allowed for that rally. # ให้ Let ถ้าลูกแตกระหว่างเล่น

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. # ถ้านักกีฬาคนใดหยุดเล่นแล้วบอกว่าลูกแตก แต่พบว่าลูกไม่ได้แตก นักกีฬานั้นเสียแต้ม

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. # ถ้าคนรับบอกว่าลูกแตกก่อนจะตีรับลูกที่เสิร์ฟมา แล้วพบว่าลูกแตกจริงแต่กรรมการไม่แน่ใจว่าแตกเมื่อใด ต้องให้เป็น Let กับแต้มก่อนหน้าพบลูกแตกด้วย

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. # นักกีฬาที่จะอุทธรณ์เรื่องลูกแตกตอนจบเกมให้ขอทันทีก่อนออกจากคอร์ต

11.5. The ball must be changed if both players agree or if the Referee agrees with one player's request. # ต้องเปลี่ยนลูกทันทีถ้านักกีฬาทั้งสองเห็นพ้องด้วยกัน หรือกรรมการเห็นด้วยกับนักกีฬาคนใดคนหนึ่ง

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. # ถ้าเปลี่ยนลูกหรือเริ่มเล่นต่อจากหยุดพัก นักกีฬาสามารถวอร์มลูกได้ การเล่นจะเริ่มได้เมื่อทั้งสองพอใจหรือกรรมการตัดสินใจ อย่างใดอย่างหนึ่ง

11.7. The ball must remain in the court at all times, unless the Referee permits its removal. # ลูกต้องอยู่ในคอร์ตตลอดเวลา นอกจากกรรมการอนุญาตให้เอาออกได้

11.8. If the ball becomes wedged in any part of the court, a let is allowed. # ถ้าลูกไปติดอยู่กับส่วนใดๆในคอร์ต ให้ถือเป็น Let

11.9. A let may be allowed if the ball touches any article in the court. # ถ้าลูกไปสัมผัสกับสิ่งอื่น ๆ ในคอร์ตถือเป็น Let

11.10. No let is allowed for any unusual bounce. # ให้ No Let กับลูกที่เด่งแปลกๆ

12. DISTRACTION รบกวนสมาธิ

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

นักกีฬาอาจขอ Let ได้ถ้าโดนรบกวนสมาธิแต่ต้องขอทันที

12.2. If the distraction was caused by one of the players, then: # ถ้าผ่านตรงข้ามรบกวนสมาธิ ให้พิจารณาดังนี้

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; # ให้ Let ถ้าเป็นอุบัติเหตุ นอกจากลูกที่กำลังตีเป็นลูกชนะได้กรณีนี้คนตีได้แต้ม

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

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.

ให้ Let ถ้าการรบกวนไม่ได้เกิดจากนักกีฬา นอกจากลูกที่กำลังตีเป็นลูกชนะได้กรณีนี้คนตีได้แต้ม

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. # บางครั้งอาจเกิดการรบกวนจากคนดู แต่เพื่อความสนุกสนานของคนดูอาจระงับการใช้กติกาข้อ 12.3 ได้ แต่คาดว่านักกีฬาจะเล่นต่อไปได้แม้คนดูจะส่งเสียงดังก็ตาม และกรรมการจะไม่ขอให้คนดูเงียบเสียง อย่างไรก็ตามถ้าด้านนักกีฬาหยุดเล่นแล้วขอ Let จากเสียงรบกวนนอกคอร์ต กรรมการอาจให้ Let เพราะเสียสมาธิได้

13. FALLEN OBJECT ของหล่น

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. # นักกีฬาทำไม้หล่น อาจหยิบขึ้นแล้วเล่นต่อไปได้ นอกจากลูกมาโดนไม้ หรือเป็นการรบกวน หรือกรรมการให้เป็นโทษ Conduct

13.2. A striker who drops the racket because of interference may request a let. # คนตีทำไม้หล่นเพราะการกีดขวางอาจขอ Let ได้

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. # ฝ่ายที่ไม่ได้ตีทำไม้หล่นเพราะโดนสัมผัสจากคนตีขณะพยายามเข้าหาลูก อาจขอ Let ได้

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

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

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; # ถ้าวัตถุนั้นหล่นจากตัวนักกีฬาเพราะโดนตัวกัน ให้เป็น Let นอกจากคนตีกำลังได้ลูกชนะ หรือขอ Let เพราะกีดขวางกรณีนี้ให้ใช้กติกาข้อ 8 (Interference)

13.4.3. if the object falls from a source other than a player, a let is allowed, unless;# ให้ Let ถ้าวัตถุนั้นหล่นจากที่อื่นที่ไม่ใช่ตัวนักกีฬา

13.4.4. the striker's winning return was interrupted, in which case the rally is awarded to the striker; # ลูกชนะของคนตีถูกขัดจังหวะ ให้คนตีได้แต้ม

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. # ถ้าพบวัตถุแปลกปลอมหลังจากการเล่นหยุดลงแต่ไม่ได้ส่งผลต่อการเล่นนั้นๆ ผลคะแนนคงยืน

14. ILLNESS, INJURY AND BLEEDING ป่วย บาดเจ็บ เลือดตกยางออก

14.1. Illness ป่วย

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. # นักกีฬาที่ป่วยแต่ไม่ได้เกิดจากการบาดเจ็บหรือมีเลือดออก ต้องเล่นต่อไปทันที มิฉะนั้นต้องยอมแพ้ในเกมนั้นแล้วออกมาพักได้ 90 วินาที เพื่อรักษาตัว ทั้งนี้รวมถึงอาการป่วยเช่น ตะคริว คลื่นไส้ หายใจไม่ทัน หรือแอสมา การยอมแพ้ทำได้เกมเดียวเท่านั้นแล้วต้องเล่นเกมต่อไป ถ้าเล่นต่อไม่ไหวต้องยอมแพ้แมชนั้นไป

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

14.2. Injury บาดเจ็บ

The Referee: กรรมการ

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; # ถ้าไม่แน่ใจว่าการบาดเจ็บนั้นจริง ให้นักกีฬาตัดสินใจว่าจะเล่นต่อโดยทันที หรือยอมแพ้ในเกมนั้นแล้วออกมาพักได้ 90 วินาที เพื่อรักษาตัวแล้วเล่นเกมต่อไป ถ้าเล่นต่อไม่ไหวต้องยอมแพ้แมชชีน การยอมแพ้ทำได้เกมเดียวเท่านั้น

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; # ถ้าแน่ใจว่าการบาดเจ็บนั้นเป็นจริง ต้องแนะนำนักกีฬาถึงประเภทการบาดเจ็บและเวลาพักรักษาตัว การให้เวลาพักให้ได้ขณะมีการบาดเจ็บเท่านั้น

14.2.3. if satisfied that this is a recurrence of an injury sustained earlier in the 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. # ถ้าแน่ใจว่าการบาดเจ็บนั้นเกิดขึ้นซ้ำจากเหตุก่อนนี้ ให้นักกีฬาตัดสินใจว่าจะเล่นต่อโดยทันที หรือยอมแพ้ในเกมนั้นแล้วออกมาพักได้ 90 วินาที เพื่อรักษาตัวแล้วเล่นเกมต่อไป ถ้าเล่นต่อไม่ไหวต้องยอมแพ้แมชชีน การยอมแพ้ทำได้เกมเดียวเท่านั้น

Note: A player who concedes a game retains any points already scored. # หมายถึง ให้นักกีฬาที่ยอมแพ้เกมไป คะแนนเดิมก่อนเจ็บจะคงยืน

14.3. Categories of injury: # ประเภทของการบาดเจ็บ

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. # ทำตัวเองเจ็บ คือตัวนักกีฬาก่อเหตุขึ้นเอง ซึ่งรวมถึงกล้ามเนื้อฉีก ข้อพลิก การแทกกับผนัง หรือหกล้ม ให้เวลาพักรักษาตัว 3 นาที ถ้ายังเล่นต่อไม่ได้ต้องยอมแพ้ในเกมนั้นแล้วพักได้ 90 วินาที เพื่อรักษาตัวแล้วต้องเล่นเกมต่อไป การยอมแพ้ทำได้เกมเดียวเท่านั้น และถ้ายังเล่นต่อไม่ไหวต้องยอมแพ้แมชชีน

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.# กระทบร่วม คือการบาดเจ็บเกิดจากอุบัติเหตุของทั้งสองฝ่าย ให้เวลาคนเจ็บ 15 นาทีเพื่อรักษา ถ้ายังเล่นต่อไม่ได้ กรรมการอาจพิจารณาต่อเวลาให้ได้อีก 15 นาที และถ้ายังเล่นต่อไม่ไหวต้องยอมแพ้แมชชีนไป คะแนนสุดท้ายก่อนเจ็บจะคงยืน

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

ฝ่ายตรงข้ามก่อเหตุ คือการบาดเจ็บเกิดจากฝ่ายตรงข้ามล้วนๆ

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. # การบาดเจ็บเกิดจากอุบัติเหตุของฝ่ายตรงข้าม ดูกติกาข้อ 15 (Conduct) ให้เวลาคนเจ็บ 15 นาทีเพื่อรักษา ถ้ายังเล่นต่อไม่ได้ ให้คนบาดเจ็บได้ชนะแมชชีนไป

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 delay, Rule 15 (Conduct) must be applied. # การบาดเจ็บเกิดจากความตั้งใจของฝ่ายตรงข้ามและคนเจ็บต้องใช้เวลาเพื่อรักษา ให้คนบาดเจ็บได้ชนะแมชชีนไป ถ้าคนเจ็บสามารถเล่นต่อได้ในเวลาไม่ช้า ให้ดูกติกาข้อ 15 (Conduct)

14.4. Blood Injury บาดเจ็บมีเลือดออก

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. # คือการบาดเจ็บที่มีเลือดไหลออกจากคนเจ็บมากพอที่จะเปื้อนคู่แข่งในคอร์ตได้ แผลถลอก แผลขีดข่วนเล็กๆน้อยๆ ไม่ถือเป็นการบาดเจ็บมีเลือดออกและต้องเล่นต่อไป เลือดที่เห็นซึมบนผ้าปิดแผลหรือพลาสติกไม่ถือเป็นการบาดเจ็บมีเลือดออก

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; # เมื่อเกิดการบาดเจ็บมีเลือดออก คนเจ็บต้องออกจากคอร์ต กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบให้คนเจ็บกลับมาเล่นต่อให้เร็วที่สุดเท่าที่ทำได้ โดยพิจารณาดังต่อไปนี้

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. #ทำตัวเองเจ็บ คือตัวนักกีฬาทำเหตุขึ้นเองเช่น ล้ม พุ่งหาลูก เบียด เลือดกำเดาออก เป็นต้น ให้เวลานักกีฬา 5 นาทีห้ามเลือดและจัดการปิดแผล กรรมการมีหน้าที่รับผิดชอบการจับเวลาซึ่งจะเริ่มตั้งแต่คนเจ็บได้รับการพยาบาล ถ้ายังเล่นต่อไม่ได้หลัง 5 นาที ต้องยอมแพ้ในเกมนั้นแล้วใช้เวลาพักระหว่างเกม(ถ้ามี)เพื่อรักษาตัวต่อไป จะไม่ให้เวลาเพิ่มให้อีกถ้าแผลเดิมมีเลือดไม่หยุด คนเจ็บต้องยอมแพ้ในเกมนั้นแล้วใช้เวลาพักระหว่างเกมถ้ามีเพื่อรักษาตัว ถ้ายังเล่นต่อไม่ได้ในเวลาดังกล่าว กรรมการจะให้ฝ่ายตรงข้ามคนบาดเจ็บได้ชนะแมชนั้นไป

14.4.2. Contributed: where the Blood Injury is caused by both players' actions, the injured player has reasonable time to stem the flow of blood and cover the bleeding. Reasonable time is determined by the referee, who can be assisted by the on-site medical personnel, if available. 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. 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. # กระทำร่วม คือการบาดเจ็บมีเลือดออกเกิดจากอุบัติเหตุของทั้งสองฝ่าย ให้เวลาคนเจ็บห้ามเลือดและจัดการปิดแผลพอสมควร เวลาพอสมควร หมายถึงกรรมการเป็นผู้พิจารณา อาจต้องปรึกษากับทางพยาบาลสนามก่อน(ถ้ามี) ถ้าเลือดออกมาอีกแต่ไม่ใช่ความผิดของใคร เพิ่มให้เวลาคนเจ็บตามสมควรเพื่อจัดการกับแผลนั้นได้ แต่ถ้าเลือดออกมาอีกจากสาเหตุที่เจ้าตัวเป็นคนทำเอง จะไม่ให้เวลาพยาบาลบาดแผลอีก คนเจ็บต้องยอมแพ้ในเกมนั้นแล้วใช้เวลาพักระหว่างเกม(ถ้ามี)เพื่อรักษาตัวต่อไป

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. # ถ้ายังเล่นต่อไม่ไหวหลังให้เวลาอันควรหรือต่อต่อเวลาให้แล้วก็ตาม กรรมการจะให้ฝ่ายตรงข้ามคนบาดเจ็บได้ชนะแมชนั้นไป

14.4.3. Opponent inflicted: where the Blood Injury is caused solely by the opponent;
ฝ่ายตรงข้ามก่อเหตุ คือการบาดเจ็บมีเลือดออกอันเกิดจากฝ่ายตรงข้ามล้วนๆ

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. Reasonable time is determined by the referee, who can be assisted by the on-site medical personnel, if available. If the injured player cannot resume play in the reasonable time allowed, the referee will award the match to the injured player. 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. If the blood flow cannot be stopped in a reasonable time the referee will award the match to the injured player. 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. 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. # การบาดเจ็บเลือดออกเกิดจากอุบัติเหตุของฝ่ายตรงข้าม ให้เวลาคนเจ็บห้ามเลือดและจัดการปิดแผลพอสมควร เวลาพอสมควรหมายถึงกรรมการเป็นผู้พิจารณา อาจต้องปรึกษากับทางพยาบาลสนามก่อน(ถ้ามี) ถ้ายังเล่นต่อไม่ได้หลังจากได้ให้เวลาไปพอสมควรแล้วก็ตามกรรมการจะให้คนเจ็บได้ชนะแมชนั้นไป

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. # การบาดเจ็บเลือดออกอันเกิดจากความตั้งใจเล่นลูกอันตรายของฝ่ายตรงข้าม ให้บังคับใช้กติกาข้อ 15 (Conduct)และกรรมการให้คนบาดเจ็บได้ชนะแมชนั้นไป

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

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. # คนบาดเจ็บอาจกลับลงเล่นต่อก่อนเวลาที่ให้ไว้ได้ ต้องให้เวลาตามสมควรกับนักกีฬาทั้งคู่เพื่อเตรียมตัวลงเล่นต่อ

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

15. CONDUCT คณดัก

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

นอกเหนือจากกติกาแล้ว นักกีฬาต้องปฏิบัติตามกฎข้อบังคับต่างๆ ของการแข่งขันด้วย

15.2. Players may not place any object within the court. # ห้ามนักกีฬานำสิ่งของใดๆ เข้าไปในคอร์ต

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

15.4. Players may not request a change of any Official. # นักกีฬาจะขอเปลี่ยนผู้ตัดสินไม่ได้

15.5. Players must not behave in a manner that is unfair, dangerous, abusive, offensive, or in any way detrimental to the sport. # ห้ามนักกีฬาประพฤติตัวไม่แฟร์ อันตราย ช่มเหง ก้าวร้าว หรือเป็นภัยในรูปแบบใดๆ

15.6. If a player's conduct is unacceptable, the Referee must penalize the player, stopping play if necessary. Unacceptable behavior includes, but is not limited to # นักกีฬาที่ประพฤติตัวไม่เหมาะสม กรรมการต้องลงโทษโดยยุติการเล่นถ้าจำเป็นการประพฤติตัวไม่เหมาะสมหมายถึง หรืออะไรทำนองนี้

15.6.1. audible or visible obscenity; # แสดงกิริยาหรือวาจาหยาบคาย

15.6.2. verbal, physical or any other form of abuse # ช่มชู้ช่มเหงด้วยกิริยาหรือวาจาใดๆ

15.6.3. unnecessary physical contact, which includes pushing off the opponent; # การกระทบกระทั่งโดยไม่จำเป็น รวมถึงการผลักคู่ต่อสู้ด้วย

15.6.4. dangerous play, including an excessive racket swing; # เล่นลูกอันตราย รวมถึงการสวิงไม้กว้างเกินเหตุ

15.6.5. dissent to an Official; # ได้เถียงกรรมการ

15.6.6. abuse of equipment or court; # ทำลายอุปกรณ์หรือทำลายคอร์ต

15.6.7. unfair warm-up; # วอลด์มอัพแบบไม่แฟร์

15.6.8. delaying play, including being late back on court; # ดึงเวลา รวมถึงกลับเข้าคอร์ตล่าช้า

15.6.9. deliberate distraction; # ตั้งใจทำลายสมาธิ

15.6.10. receiving coaching during play. # รับการโค้ชระหว่างการเล่น

15.7. A player guilty of an offence may be given a Conduct Warning or penalized with a Conduct Stroke, a Conduct Game, or a Conduct Match, depending on the severity of the offence. # นักกีฬาผิดเรื่องก้าวร้าวต้องโดนเตือน (Conduct Warning) หรือลงโทษด้วย Conduct Stroke, Conduct Game, or a Conduct Match แล้วแต่ความหนักเบา

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. # กรรมการอาจเตือนได้มากกว่าหนึ่งครั้ง อาจให้ Conduct Stroke หรือ Conduct Game กับคนที่กระทำผิดซ้ำโดยที่โทษนั้นต้องไม่เบาไปกว่าคราวก่อนหน้า

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. #กรรมการอาจเตือนหรือลงโทษได้ตลอดเวลา รวมถึงช่วงวอร์มอัปและหลังแมช

15.10. If the Referee: ถ้ากรรมการ

15.10.1. stops play to issue a Conduct Warning, a let is allowed; # หยุดการเล่นเพื่อเตือน ให้เป็น Let

15.10.2. stops play to award a Conduct Stroke, that Conduct Stroke becomes the result of the rally; # หยุดการเล่นเพื่อให้ Conduct Stroke ซึ่งจะมีผลต่อคะแนนตีได้ขณะนั้น

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; # ถ้าให้ Conduct Stroke หลังหยุดตีได้แล้ว แต้มที่ตีค้างยี่นแล้วบวกแต้มจาก Conduct Stroke เพิ่มเข้าไป ผั่งเสิร์ฟยังคงเดิม

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; # ถ้าให้ Conduct Game จะให้เป็นเกมที่กำลังเล่นอยู่หรือเป็นเกมต่อไปก็ได้ ในกรณีหลังนั้นไม่รวมเวลาพักระหว่างเกม

15.10.5. awards a Conduct Game or a Conduct Match, the offending player retains all points or games already won; # ถ้าให้ Conduct Game หรือ Conduct Match แต้มของคนโดนลงโทษได้แค่นั้น

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

APPENDIX 1 - ภาคผนวก 1

DEFINITIONS ความหมาย

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.

APPEAL อุทธรณ์..นักกีฬาขอให้กรรมการทบทวนการตัดสินหรือไม่ตัดสินของ Marker หรืออุทธรณ์ว่าลูกแตก

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 movement towards the ball is not an attempt.

ATTEMPT การพยายาม .. ทิศทางของไม้แรกเกิดที่เหวี่ยงไปข้างหน้าเข้าหาลูก การสวิงหลอกถือเป็นการพยายาม แต่การยกไม้ขึ้นเป็น backswing ไม่ถือเป็นการพยายาม

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.

BOX, SERVICE-BOX กรอบเสิร์ฟ .. กรอบสี่เหลี่ยมอยู่สองข้างคอร์ดติดกับ short-line และผนังข้างสำหรับยืนเสิร์ฟลูก

CORRECTLY When the ball is struck with the racket, held in the hand, not more than once, and without prolonged contact on the racket.

CORRECTLY ดีถูกต้อง .. เมื่อไม้แรกเกิดที่อยู่ในมือตีโดนลูก ไม่เกินหนึ่งครั้งและไม่สัมผัสอยู่นาน

DOWN A return that hits the tin or the floor before reaching the front wall, or hits the front wall and then the tin.

DOWN .. ลูกที่ตีออกไปโดนทินหรือลงพื้นก่อนโดนผนังหน้า หรือโดนผนังหน้าแล้วตกลงมาโดนทิน

FAIR VIEW Enough time to view the ball and prepare to strike it as it returns from the front wall.

FAIR VIEW .. การมีเวลาพอที่เห็นได้และเตรียมตีลูกที่พุ่งออกมาจากผนังหน้า

FAULT A serve that is not good.

FAULT .. เสิร์ฟเสีย

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.

FURTHER ATTEMPT พยายามอีกที .. ความพยายามครั้งต่อไปหลังจากได้พยายามแล้วมากกว่าหนึ่งครั้งที่จะตีลูกเสิร์ฟหรือลูกตีได้

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.

GAME เกม .. ส่วนหนึ่งของแมช นักกีฬาต้องชนะ 3 เกมเพื่อชนะแมชแบบ 3 ใน 5 หรือ 2 เกมเพื่อชนะแมชแบบ 2 ใน 3

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.

GOOD RETURN ดีดี .. การตีลูกกลับได้ถูกต้อง ลูกอาจตรงไปยังผนังหน้าหรืออาจโดนผนังอื่นๆ โดยไม่ออกก่อนโดนผนังหน้าเหนือทินและไม่ออกเส้นบน

HAND OUT A change of server.

HAND OUT ..เปลี่ยนเสิร์ฟ

LET The result of a rally that neither player wins. The server serves again from the same box.

LET .. ผลจากการตีที่ไม่มีใครได้ใครเสีย คนเสิร์ฟได้เสิร์ฟอีกครั้งทางฝั่งเดิม

MATCH The complete contest, including the warm-up.

MATCH .. การแข่งขันสิ้นสุดลง รวมถึงการวอร์มอัพด้วย

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.

NOT UP .. การรับลูกไม่ถูกต้อง หรือตกพื้นสองครั้งก่อนตี หรือโดนตัวหรือเสื้อผ้าของคนตีเอง

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.

OUT .. ลูกตีกลับมาโดนเส้นหรือเหนือเส้นออก หรือโดนโคมไฟหรือสิ่งอื่นที่อยู่เหนือเส้นออก หรือโดนขอบบนผนังใดๆของคอร์ต หรือข้ามออกไปนอกคอร์ต หรือผ่านเครื่องกั้นอื่นๆ

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.

QUARTER-COURT .. ส่วนของคอร์ตที่อยู่หลังเส้นสั้น ติดผนังข้างซ้าย/ขวา/หลัง และเส้นแบ่งกลาง

RALLYA good serve followed by one or more alternate returns until one player fails to make a good return.

RALLY .. ตีโต้ เริ่มจากเสิร์ฟที่ดี แล้วสลับกันตีกลับไปกลับมามากกว่าหนึ่งครั้ง จนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะตีเสีย

SERVICE-BOX See BOX, SERVICE-BOX.

SERVICE-BOX .. ดู BOX, SERVICE-BOX กรอบไว้ยืนตอนเสิร์ฟลูก

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.

STRIKER .. คนตี จะนับตั้งแต่ว่าลูกเด้งออกจากผนังหน้าไปจนถึงลูกที่ตีกลับไปโดนผนังหน้า

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.

TIN .. ทิน ส่วนล่างสุดของผนังหน้าเริ่มจากพื้นขึ้นมาจนถึงและรวมเส้นล่างสุดด้วย

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.

TURNING .. หมุนตัว กริยาของคนตีหรืออยู่ในตำแหน่งที่จะตี แต่ปล่อยลูกให้ผ่านตัวจากข้างหนึ่งแล้วดึงกลับมาอีกข้างหนึ่ง ถึงแม้ว่าคนตีจะหมุนตัวหรือไม่ก็ตาม

WINNING RETURN A good return that the opponent could not reach.

WINNING RETURN .. ลูกชนะ ลูกตีกลับที่ดีจนอีกฝ่ายไม่มีทางไปรับได้ทัน

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.

WRONG-FOOTED .. ไปผิดทาง อาการของคนรับลูกที่เคลื่อนตัวไปคนละทางกับลูกที่จะไปตี

APPENDIX 2 - OFFICIALS' CALLS ภาคผนวก 2 การขานของกรรมการ

2.1 MARKER

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.

DOWN .. คือลูกที่ตีมายังผนังหน้าแต่โดนทิน หรือลงพื้นก่อนถึงผนังหน้า หรือโดนผนังหน้าแล้วโดนทิน

FAULT To indicate that a serve was not good.

FAULT .. ลูกเสิร์ฟเสีย

HAND OUT To indicate a change of server.

HAND OUT .. เปลี่ยนคนเสิร์ฟ

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.

NOT UP .. ลูกตีกลับที่ดีไม่ถูกต้อง หรือตกพื้นสองครั้งก่อนตี หรือโดนตัวหรือเสื้อผ้าของคนตีเอง

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.

OUT .. ลูกตีกลับมาโดนเส้นหรือเหนือเส้นออก หรือโดนโคมไฟหรือสิ่งอื่นที่อยู่เหนือเส้นออก หรือโดนขอบบนผนังใดๆของคอร์ต หรือข้ามออกไปนอกคอร์ต หรือผ่านเครื่องกั้นอื่นๆ

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.

10-ALL: A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS .. 10 เท่ากัน เพื่อระบุว่าผู้ชนะจะต้องมีคะแนนนำ 2 แต้ม จึงจะชนะเกมนั้นๆ ให้ขานเพียงครั้งเดียวพอ

GAME BALL To indicate that a player requires one point to win the game.

GAME BALL .. เพื่อระบุว่าผู้เล่นจะต้องทำอีกเพียง 1 แต้มก็จะชนะเกมนั้น

MATCH BALL To indicate that a player requires one point to win the match.

MATCH BALL .. เพื่อระบุว่าผู้เล่นจะต้องทำอีกเพียง 1 แต้มก็จะชนะแมชนั้น

YES, LET/ LET To repeat the Referee's decision that a rally is to be replayed.

YES, LET/ LET To.. ขานตามคำตัดสินของกรรมการว่าต้องเล่นลูกนั้นใหม่

STROKE TO (PLAYER or TEAM) To repeat the Referee's decision to award a stroke to a player or team.

STROKE TO (PLAYER or TEAM) .. ขานตามคำตัดสินของกรรมการว่าได้ stroke แก่บุคคลหรือทีม

NO LET To repeat the Referee's decision that a request for a let is disallowed.

NO LET .. ขานตามคำตัดสินของกรรมการว่าลูกที่ขอ Let นั้นไม่ให้เป็นลูก Let

Examples of Marker's Calls ตัวอย่างการขานของ Marker

1. Match introduction: "Smith to serve, Jones to receive, best of 5 games, love-all." # เมื่อเริ่มแมชประกาศ "ประยุทธ์ เสรีฟ ประวิทย์ รับ 3 ใน 5 เกม ศูนย์ศูนย์"

2. Order of calls: ลำดับการขาน

i) Anything affecting the score (e.g. Stroke to Brown). #1 ทุกอย่างที่มีผลต่อคะแนน (เช่น สมชายได้ Stroke)

ii) The score with the server's score always called first. # 2. ขานคะแนนของคนเสิร์ฟก่อน

iii) Comments on the score (e.g. Game ball). # 3. คำฟวงคะแนน (เช่น Game Ball)

3. Calling the score: การขานคะแนน

"Not up. Hand out, 4-3." # "Not up เปลี่ยนเสิร์ฟ 4-3"

"Yes let, 3-4." # "Yes let, 3-4."

"Stroke to Jones, 10-8, Game Ball." # "ถนัดช ได้ Stroke, 10-8, Game Ball"

"Fault, hand out, 8-3." # "Fault, เปลี่ยนเสิร์ฟ, 8-3."

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

"10-8, Match Ball." # "10-8, Match Ball."

"13-12, Match Ball." # "13-12, Match Ball."

4. End of a game: เมื่อจบเกม

"11-3, game to Smith. Smith leads 1 game to love." # "11-3, ประยุทธ์ชนะ ประยุคนำ 1 เกมต่อ 0"

"11-7, game to Jones. Smith leads 2 games to 1." # "11-7, ประวิทชนะ ประยุคนำ 2 เกมต่อ 1"

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

5. Start of successive games: เริ่มเกมต่อเนื่อง

"Smith leads 1 game to love. Love-all." # "ประยุคนำ 1 เกมต่อ 0 0-0"

“Smith leads 2 games to 1. Jones to serve, love-all.” # “ประยูรหน้า 2 เกมต่อ 1 ประวิทเสิร์ฟ 0-0”

“2 games all. Smith to serve, love-all.” # “2 เกมเท่ากัน ประวิทเสิร์ฟ 0-0”

2.2 REFEREE กรรมการ

FIFTEEN SECONDS To advise that 15 seconds of a permitted interval remain. # 15 วินาที .. เตือนเวลาพักเหลืออีก 15 วินาที

HALF-TIME To advise that 2 minutes of the warm-up period have passed.#HALF-TIME .. เตือนเวลาวอร์มอัพผ่านไปแล้ว 2 นาที

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). LET / PLAY A LET ..# ขานลูกที่ต้องเล่นใหม่ ซึ่งคำว่า “Yes, Let” ไม่เหมาะสมกับสถานการณ์ขณะนั้น เช่นนักกีฬาทั้งสองขอ Let NO LET To disallow a let. # NO LET ไม่ให้ Let

STROKE TO (player or team) To advise that a stroke is being awarded. # STROKE TO ..(บุคคลหรือทีม) ระบุบุคคลที่ได้ stroke

TIME To indicate that a permitted interval has elapsed. #TIME .. เตือนว่าเวลาพักหมดลงแล้ว

YES, LET To allow a let. # YES, LET .. ให้เล่น Let

CONDUCT WARNING To advise that a Conduct Warning is being issued, e.g.: “Conduct Warning Smith for delaying play.” # CONDUCT WARNING .. แจ้งเตือนว่ามีการให้ Conduct Warning เช่น Conduct Warning ณฑช พยายามถ่วงเวลา

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 STROKE .. แจ้งเตือนว่ามีการให้ Conduct Stroke เช่น Conduct Stroke สุชาติ (บุคคลหรือทีม) พยายามถ่วงเวลา

CONDUCT GAME To advise that a Conduct Game is being awarded, e.g.: “Conduct Jones, Game to (other player or team) for abuse of opponent.” # CONDUCT GAME .. แจ้งเตือนว่ามีการให้ Conduct Game เช่น Conduct Game สุชาติ (บุคคลหรือทีม) พยายามข่มขู่ข่มเหงฝ่ายตรงข้าม

CONDUCT MATCH To advise that a Conduct Match is being awarded, e.g.: “Conduct Jones, Match to (other player or team) for dissent to Referee.” # CONDUCT MATCH .. แจ้งเตือนว่ามีการให้ Conduct Match เช่น Conduct Match สุชาติ (บุคคลหรือทีม) พยายามโต้เถียงกรรมการ

APPENDIX 3 - ALTERNATIVE SCORING SYSTEMS ภาคผนวก 3 ทางเลือกการให้คะแนนแบบอื่น

1. Point-a-rally scoring to 15 แบบPoint-a-rally 15 แต้ม

Rule 2 (Scoring) is replaced by (see *italics*): กติกาข้อ 2 การให้คะแนน มีเปลี่ยนแปลงแทนด้วยตัวเอียง (เฉพาะภาษาอังกฤษ)

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

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. # แต่ละเกมจะเล่นถึง 15 แต้ม ยกเว้นถ้า 14 เท่ากัน ใครนำสองแต้มก่อนชนะ

2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3. # ปรกติจะเล่นกัน 3 ใน 5 แต่อาจเล่น 2 ใน 3 ก็ได้

2. Hand-in/hand-out scoring คนเสิร์ฟเท่านั้นที่จะได้แต้ม

Rule 2 (Scoring) is replaced by (see *italics*): กติกาข้อ 2 การให้คะแนน มีเปลี่ยนแปลงแทนด้วยตัวเอียง

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. # คนที่เสิร์ฟแล้วชนะจะได้แต้ม ถ้าคนรับชนะจะได้เปลี่ยนมาเสิร์ฟแต่คะแนนไม่เปลี่ยน

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. # แต่ละเกมจะเล่นถึงคะแนน 9 แต้ม ยกเว้นถ้าคะแนน 8 เท่ากัน คนรับมีสิทธิเลือกที่จะเล่นถึง 9 แต้ม (เรียกว่า Set 1) หรือจะเล่นถึง 10 แต้ม (เรียกว่า Set 2) คนเลือกต้องแจ้งให้ กรรมการ Marker และคู่แข่ง ทราบชัดเจน

2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3. # ปรกติจะเล่นกัน 3 ใน 5 แต่อาจเล่น 2 ใน 3 ก็ได้

APPENDIX 4 - THE THREE-REFEREE SYSTEM ภาคผนวก 4 ระบบกรรมการสามคน

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. # ระบบกรรมการสามคน มีกรรมการกลาง (CR) Central Referee กรรมการข้าง (SRs) Side Referees

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. # กรรมการ CR เป็น Marker ด้วย เป็นคนควบคุมการแข่งขัน และต้องปรึกษาหารือกับ SR ก่อนการแข่งขันและระหว่างเกมด้วยก็ดี เพื่อให้แน่ใจว่าการตีความหมายของกฎกติกาเป็นไปในทางเดียวกัน

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. # SR ทั้งสองควรนั่งหลังผนังหลังตรงกับเส้นด้านในของกรอบเสิร์ฟทั้งสองฝั่ง และลำหน้าหนึ่งแถวจาก CR

4. The SRs make decisions at the end of rallies – not during them – on the following matters only: # SR จะขานคำตัดสินเมื่อการตีหยุดลง ไม่ใช่ระหว่างตี โดยพิจารณาดังต่อไปนี้

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. # เมื่อนักกีฬาขอ Let หรืออุทธรณ์คำตัดสินหรือไม่ตัดสิน down, not up, out หรือ fault โดย CR

4.2 If any Referee is unsighted that Referee's decision is "Yes, Let." # ถ้ากรรมการคนใดคนหนึ่งมองไม่เห็นลูก ให้คนนั้นตัดสินเป็น "Yes, Let."

4.3 If the CR is unsure of the reason for an appeal, the CR must ask the player for clarification. # ถ้า CR ไม่แน่ใจว่าอุทธรณ์เรื่องอะไร ต้องให้นักกีฬาอธิบาย

4.4 If a SR is unsure of what is being appealed, the SR must ask the CR for clarification. # ถ้า SR ไม่แน่ใจว่าอุทธรณ์เรื่องอะไร SR ต้องให้นักกีฬาอธิบาย

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. # ให้ CR คนเดียวเท่านั้นเป็นคนตัดสินใจในเรื่องเหล่านี้คือ time-periods, conduct, injury, distraction, broken ball, fallen object, และสภาพคอร์ต ซึ่งไม่อนุญาตให้มีการอุทธรณ์

6. Every appeal must be decided by all 3 Referees, simultaneously and independently. # การอุทธรณ์ทุกครั้งต้องลงความเห็นจากกรรมการทั้งสามคนโดยพร้อมเพรียงกัน แต่เป็นอิสระจากกัน

7. A majority decision of the 3 referees is final, unless a video referee system is in operation. # ความเห็นส่วนใหญ่จากกรรมการทั้งสามถือเป็นที่สุด นอกจากมีระบบ video referee

8. The decision of the 3 Referees must be announced by the CR without revealing the individual decisions. # ให้ CR เป็นคนขานความเห็นของกรรมการทั้งสามคนโดยไม่ต้องบอกว่าใครให้อะไร

9. In the case of 3 different decisions (Yes Let, No Let, Stroke), the final decision will be "Yes, Let." # ถ้าความเห็นแตกเป็นสามอย่าง(Yes Let, No Let, Stroke) ให้ตัดสินเป็น "Yes, Let."

10. Players may speak only to the CR. Dialogue must be kept to a minimum. # ให้นักกีฬาพูดกับ CR ได้คนเดียวเท่านั้น และต้องกระชับ

11. The Referees may give their decisions using (in order of preference): 1. Electronic consoles; or 2. Referee Decision Cards; or 3. Hand signals. # กรรมการสามารถให้คำตัดสินได้สามแบบ (ตามลำดับ) 1. Electronic consoles; or 2. Referee Decision Cards; 3. Hand signals

12. If hand signals are used: สัญญาณมือ

Yes, Let = Thumb and forefinger in the shape of an 'L'. # กางนิ้วโป้งและนิ้วชี้ออกทำเป็นรูปตัว L

Stroke = Clenched fist. # ยกกำปั้น

No Let = Hand held out flat, palm downwards. # คำว่าฝ่ามือลงแล้วยื่นมือไปข้างหน้า
Ball was Down / Not Up / Out / Fault = Thumb Down. # กำมือ นิ้วโป้งชี้ลง
Ball was Good = Thumb Up. # กำมือ นิ้วโป้งชี้ขึ้น

APPENDIX 5 - VIDEO REVIEW ภาคผนวก 5 VIDEO REVIEW

May be used where the technology is available. สามารถนำมาใช้ได้ถ้ามีอุปกรณ์นี้
RULES/PROCEDURE กฎ / ขั้นตอน

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. # นักกีฬาจะขอรีวิวได้เพียงเรื่องการกีดขวาง Let, Stroke, No Let เท่านั้น แต่ละคนมีสิทธิรีวิวได้หนึ่งครั้งต่อหนึ่งเกม ถ้าคำตัดสินเดิมถูกยก สิทธิรีวิวยังคงอยู่
2. The player must clearly and immediately ask the Central Referee (CR) for a "Video Review, please." # นักกีฬาต้องแสดงความประสงค์ขอรีวิวอย่างชัดเจนและในทันทีต่อ CR ว่า "Video Review, please."
3. The CR then states: "Video review, please, (player's name), on the Yes, Let/No Let/Stroke decision." # CR ต้องขานว่า "Video Review, please. (player's name), on the Yes, Let/No Let/Stroke decision."
4. The replays will be shown on the screens. # ฉายภาพวิดีโอรีวิวขึ้นจอ
5. The decision of the Video Review Official, whose decision is final, will be displayed on the screens. # คำตัดสินของเจ้าหน้าที่ Video Review ถือเป็นที่สุด และผลการตัดสินจะขึ้นบนจอ
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." # CR จะขานว่า Yes, Let/No Let/Stroke หรือ decision upheld (คำตัดสินยืน), (player's name) has no review remaining"; หรือ "Yes, Let/No Let/Stroke decision overruled (คำตัดสินยก), (player's name) has 1 review remaining."
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." # ถ้าคะแนนเสมอกัน 10/10 ของทุกเกม นักกีฬาจะได้ปรับสิทธิรีวิวเพิ่มเป็นคนละหนึ่งครั้ง รีวิวที่ยังไม่ได้ใช้ไม่สามารถยกไปใช้ในเกมต่อไปได้ CR จะขาน "10 เท่า คนชนะต้องนำ 2 แต้ม นักกีฬามีสิทธิรีวิวได้อีกคนละหนึ่งครั้ง
8. If a video review is unavailable because of technical difficulties, this will not count as a review being used. # ถ้าวิดีโอรีวิวเกิดขัดข้องทางเทคนิค ให้ถือว่าไม่มีวิดีโอรีวิวใช้เลย

APPENDIX 6 - PROTECTIVE EYEWEAR 6 อุปกรณ์ป้องกันตา

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 warmup. 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. # ทาง WSF แนะนำให้นักกีฬาทุกคนใส่อุปกรณ์ป้องกันตาที่ผลิตได้มาตรฐานระดับชาติ ระหว่างการเล่นรวมถึงวอลต์ม้อบด้วย มาตรฐานอุปกรณ์ป้องกันตา ระดับชาติสำหรับกีฬาแรกเกิดขึ้นระดับชาติในปัจจุบันตีพิมพ์ไว้ใน Canadian Standards Association, the United States ASTM, Standards Australia/New Zealand and British Standards Institution และเป็นความรับผิดชอบของตัวนักกีฬาที่ต้องแน่ใจว่าอุปกรณ์นั้นได้มาตรฐาน

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

APPENDIX 7 - TECHNICAL SPECIFICATIONS ภาคผนวก 7 รายละเอียดด้านเทคนิค

APPENDIX 7.1 ภาคผนวก 7.1

DESCRIPTION AND DIMENSIONS OF A SINGLES COURT # สัดส่วนและรายละเอียดของคอร์ต

DESCRIPTION (แปลตัวเอง)

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.

DIMENSIONS

Length of court between playing surfaces 9750 mm

Width of court between playing surfaces 6400 mm

Diagonal 11665 mm

Height above floor to lower edge of front-wall line 4570 mm

Height above floor to lower edge of back-wall line 2130 mm

Height above floor to lower edge of service-line on front wall 1780 mm

Height above floor to upper edge of tin 480 mm

Distance to nearest edge of short-line from back wall 4260 mm

Internal dimensions of service-boxes 1600 mm

Width of all lines 50 mm

Minimum clear height above the floor of the court 5640 mm

NOTES

1. The side-wall lines connect the front-wall line and the back-wall line.
2. The service-box is a square formed by the short-line, one side wall and two other lines marked on the floor.
3. The length, width and diagonal of the court are measured at a height of 1000 mm above the floor.
4. It is recommended that the front-wall line, side-wall lines, back-wall line and the top 50mm of the tin be 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.
6. It is recommended that the door to the court be in the centre of the back wall.
7. The general configuration of a squash court, its dimensions and its markings are illustrated on the diagram at Appendix 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.

APPENDIX 7.2 ภาคผนวก 7.2

GENERAL CONFIGURATION OF THE INTERNATIONAL SINGLES COURT

APPENDIX 8 - SPECIFICATIONS OF SQUASH BALLS ภาคผนวก 8 สเปคลูกบอลลี

1. A STANDARD DOUBLE YELLOW DOT (Competition) BALL (แปดเสาเอง)

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. 12% minimum

@ 45 degrees C. 25% - 30%

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. 15% minimum

@ 45 degrees C. 30% - 35% 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. 9% minimum

@ 45 degrees C. 25% - 30%

NOTES

1. The full procedure for testing balls to the above specifications is available from the WSF. The WSF will arrange for testing of balls under standard procedures if requested.

2. No specifications are set for faster or slower speeds of ball, which may be used by players of greater or lesser ability or in court conditions which are hotter or colder than those used to determine the Club and Competition specifications. Where faster speeds of ball are produced they may vary from the diameter and weight in the above specifications. It is recommended that balls bear a permanent colour code or marking to indicate their speed or category of usage. It is also recommended that balls for beginners and improvers conform generally to the rebound resilience figures below.

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.

APPENDIX 9 - ภาคผนวก 9

DIMENSIONS OF A SQUASH RACKET ขนาดและสัดส่วนของไม้แรกเก็ต

DIMENSIONS (แปลเขาเอง)

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

WEIGHT

Maximum weight 255 gm

CONSTRUCTION

a) The head of the racket is defined as that part of the racket containing or surrounding the strung area.

b) 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.

- c) The bumper strip must be made of a flexible material which cannot crease into sharp edges following abrasive contact with the floor or walls.
- d) 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.
- e) 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.
- f) Strings shall be gut, nylon or a substitute material, provided metal is not used.
- 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.

APPENDIX 10 - COACHING LIMITATIONS ภาคผนวก 10 ข้อจำกัดของโค้ช

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. การโค้ชถือเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง ดังนั้นจึงห้ามแนะนำหรือสอนนักกีฬาในรูปแบบใดๆ ระหว่างเล่นเกม ให้ทำได้เฉพาะระหว่างพักเท่านั้น

Player Analysis Technology เทคโนโลยีวิเคราะห์นักกีฬา

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. เทคโนโลยีวิเคราะห์นักกีฬาอาจถือเป็นส่วนหนึ่งของอุปกรณ์การเล่นได้ ถ้าสเปคของอุปกรณ์นั้นไม่ขัดต่อกฎระเบียบอุปกรณ์วิเคราะห์นักกีฬาใดๆ ที่ติดกับตัวนักกีฬาต้องเป็นไปตามกฎความปลอดภัยด้วย

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

- A. Recording บันทึกข้อมูล
- B. Storing จัดเก็บข้อมูล
- C. Transmission ส่งสัญญาณ
- D. Analysis วิเคราะห์
- E. Communication to player by any kind or means. สื่อสารกับนักกีฬาโดยวิธีใดๆ

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

Published December 2020 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