

ЗАТВЕРДЖЕНО

Наказ Міністерства

молоді та спорту України

_____ 2020 року _____

ПРАВИЛА

зі сквошу в одиночному розряді

2019

Дійсні з 1го січня 2019 року

(Оновленні – жовтень 2018 р. на щорічних загальних зборах WSF)

Зміст

Вступ.....	3
1 Види і характер змагань.....	3
2 Рахунок.....	3
3 Суддівська колегія змагань.....	3
4 Розминка.....	6
5 Подача.....	6
6 Гра.....	8
7 Перерви.....	8
8 Створення перешкоди.....	9
9 М'яч потрапив в суперника.....	13
10 Апеляції.....	14
11 М'яч.....	15
12 Відволікання уваги.....	16
13 Предмет, що впав.....	16
14 Кровотечі, захворювання і травми.....	17
15 Поведінка.....	19
Додаток 1 – Глосарій.....	22
Додаток 2 – Оголошення.....	24
Додаток 3 – Альтернативна система підрахунку.....	27
Додаток 4 – Система трьох суддів.....	28
Додаток 5 – Відео повтор.....	30
Додаток 6 – Захисні окуляри.....	31
Додаток 7 – Технічні параметри.....	32
Додаток 8 – Технічні параметри м'ячів.....	35
Додаток 9 – Технічні параметри ракеток.....	37
Додаток 10 - Тренерська підтримка.....	39

Вступ

Гра в сквош відбувається в замкнутому просторі, часто з великою швидкістю. Два головні принципи для правильної гри:

Безпека: на першому місці гравці повинні ставити безпеку і не вживати ніяких дій, які могли б поставити під загрозу суперника.

Чесна гра (Fair play): Гравці повинні поважати права суперника і грати чесно.

1. Види і характер змагань

1.1 Гра в сквош в одиночному розряді відбувається на корті між двома гравцями, кожен з яких використовує ракетку для ударів по м'ячу. Корт, ракетки і м'яч повинні відповідати вимогам Світової федерації сквошу (World Squash Federation - WSF) (дивись Додатки 6, 7, 8, 9).

1.2 Кожен розіграш починається з правильної подачі, потім гравці по черзі відбивають м'яч, поки той не опиниться поза грою (дивись Розділ 6: Гра).

1.3 Розіграш повинен тривати настільки довго наскільки це можливо.

2. Рахунок

2.1 Переможець розіграшу отримує 1 (одне) очко і подає в наступному розіграші.

2.2 Кожна гра триває до 11 очок, за винятком, коли рахунок в грі 10-10. У цьому випадку гра триває поки різниця в рахунку не стане в 2 очка.

2.3 Матч складається максимум з 5 ігор (геймів) - до трьох перемог, або може складатися з 3 ігор (до двох перемог).

2.4 Інші системи підрахунку очок описані в Додатку 3.

3. Суддівська колегія змагань

3.1 Матч повинен вести Суддя, за підтримки Маркера. Кожен з них повинен письмово вести рахунок у грі, і стежити за правильною послідовністю

вибору квадрата подачі.

3.2 Якщо матч веде одна людина, тоді він одночасно виконує функції Маркера і Судді. Гравець може звернутися до нього з проханням переглянути будь-яке винесене рішення (або помилково не винесене) Маркером або Суддею.

3.3 Правильним місцем розташування Судді та Маркера по відношенню до корту є середина трибуни за задньою стінкою корту якомога ближче до задньої стінки, трохи вище задньої лінії ауту.

Переважно, щоб суддівство матчу проходило сидячи.

3.4 Альтернативна система суддівства називається Система Трьох Суддів - описана в Додатку 4.

3.5 По можливості, при зверненні до гравців, Судді повинні використовувати їх прізвища.

3.6 Маркер:

3.6.1 повинен оголосити матч, оголошувати початок кожної гри (гейму), і оголошувати результати кожної гри і матчу (див. Додаток 2);

3.6.2 повинен оголосити "Фол", "Нот ап", "Даун", "Аут" і "Стоп" ("fault," "down," out," "not up" or "stop"), у відповідних випадках;

3.6.3 якщо не впевнений щодо правильності подачі або прийому, не повинен нічого оголошувати;

3.6.4 після завершення розіграшу повинен оголосити рахунок без особливих зволікань, результати рахунку оголошуються починаючи з того гравця який з додаванням "перехід подачі" ("hand out") - якщо право подачі переходить до іншого гравця;

3.6.5 повинен повторити рішення Судді по апеляції гравця, і потім оголосити рахунок;

3.6.6 повинен чекати рішення Судді після апеляції гравця і після цього оголосити рахунок;

3.6.7 повинен оголосити "гейм-бол" ("Game Ball"), в разі коли гравцеві залишилося до перемоги в геймі одне очко, або "матч-бол" ("Match Ball"), коли

гравцеві залишилося до перемоги в матчі одне очко;

3.6.8 повинен оголосити "Рахунок 10-10, гра триває до різниці в рахунку в 2 очка" ("10-all: a player must win by 2 points") - тільки один раз протягом матчу.

3.7 Суддя, чий рішення є остаточними:

3.7.1 повинен перенести матч якщо корт не придатний для гри або призупинити гру якщо матч вже йде, після відновлення гри, повинен залишити рахунок колишнім;

3.7.2 повинен оголосити перегравання якщо вважатиме, що змінилися умови гри на корті, які вплинули на хід і результат розіграшу;

3.7.3 може присудити перемогу в матчі гравцю, суперник якого не був готовий до гри у вказаний правилами турніру час;

3.7.4 повинен виносити рішення по всіх проханнях про перегравання (Лет) і апеляцій гравців, включаючи всі заперечення проти рішень Маркера (або їх відсутність);

3.7.5 повинен відразу озвучувати рішення якщо не згоден з оголошенням Маркера або відсутністю його, зупиняючи гру в разі потреби;

3.7.6 якщо Маркер припустився помилки при оголошенні рахунку, Суддя повинен відразу виправити помилку, якщо буде потреба зупинивши гру;

3.7.7 повинен виконувати всі правила, що стосуються часу, оголошуючи відповідно "15 секунд" ("15 seconds"), "Половина часу" ("Half-time") і "Час" ("Time");

Увага: Гравці зобов'язані знаходитися поблизу корту, так, щоб мати можливість почути ці оголошення Судді.

3.7.8 повинен прийняти відповідне рішення, якщо м'яч потрапив в іншого гравця (див. Розділ 9: М'яч Потрапив в Суперника);

3.7.9 може дозволити перегравання якщо не в змозі оцінити чи правильне заперечення гравця по відношенню до команди Маркера або її відсутності;

3.7.10 якщо Суддя не впевнений у причині апеляції гравця, він повинен

попросити гравця пояснити її;

може давати пояснення щодо свого рішення;

повинен оголошувати всі рішення досить голосно, так щоб вони були чутні гравцям, Маркеру і глядачам;

3.7.11 повинен застосовувати Розділ 15 (Поведінка), якщо поведінка гравця є неприйнятною;

3.7.12 якщо поведінка будь-якого учасника, за винятком гравців, перешкоджає нормальному ходу матчу або є образливою, повинен призупинити гру до усунення поведінки, що перешкоджає її нормальному ходу, або поки порушник не покине зону корту.

3.7.13

4. Розминка

4.1 На початку матчу гравці разом заходять на корт, щоб протягом максимум 4 хвилин «розігріти» м'яч. Після 2-ї хвилини гравці повинні помінятися сторонами, якщо вони не зробили цього вже раніше.

4.2 Гравці повинні мати рівні можливості в кількості ударів по м'ячу. Гравець, який розминається з м'ячем занадто довго один - використовує час розминки нечесно, в такому випадку має бути застосовано Розділ 15 (Поведінка).

5. Подача

5.1 Право подачі визначається шляхом обертання рукоятки ракетки одного з гравців.

5.2 На початку кожного гейму (гри) і при зміні права подачі гравець, що подає має право вибрати квадрат подачі для початку розіграшу. У разі, якщо гравець зберіг за собою право подачі, подача здійснюється з протилежного квадрату.

5.3 Якщо було прийнято рішення про перегравання, тоді гравець повинен заново подавати з того ж квадрату.

5.4 Якщо гравець, що подає рухається до неправильного квадрата, або

не впевнений з якого квадрата необхідно подавати, Маркер повинен вказати йому правильний квадрат.

5.5 У випадку виникнення спору щодо квадрата, Суддя повинен вирішити.

5.6 Після того як Маркер оголосив рахунок, гравці повинні відновити гру без особливих затримок. Однак гравець, що подає не повинен подавати якщо гравець, що приймає не готовий.

5.7 Подача вважається правильною якщо:

5.7.1 гравцеві, що подає, після підкидання м'яча з руки або ракетки для подачі, вдається зробити правильний удар з першої або подальших спроб, перш ніж м'яч торкнеться чого-небудь;

5.7.2 під час подачі, ступня однієї ноги гравця що подає, знаходиться в квадраті подачі та не торкається ніякою частиною ноги лінії квадрату подачі;

5.7.3 гравець, що подає, зробив удар у напрямку передньої стіни вище лінії подачі і нижче верхньої лінії ауту;

5.7.4 м'яч при першому торканні підлоги корту впав в протилежний «великий» квадрат корту (чверть корту), не торкнувшись будь-якої лінії (за винятком гри з льоту);

5.7.5 м'яч не вилетів в аут.

5.8 Подача яка не відповідає вимогам Розділу 3 пункту 7 є помилковою і приймаючий подачу гравець виграє розіграш.

Увага: подача потрапила (торкання) в лінію подачі, поперечну, середню або будь-яку верхню лінію корту, вважається неправильною.

5.9 Якщо у гравця, що подає випав м'яч або він підкинув і не спробував вдарити по ньому, це не вважається подачею і гравець, що подає може її повторити.

5.10 Дозволяється перегравання якщо приймаючий гравець не був готовий до прийому і не зробив жодної спроби прийому. Однак, якщо подача була неправильною ("помилка" - "fault"), гравець, що подає програє розіграш.

5.11 Якщо гравець, що подає, виконав подачу з невірної поля подачі і

виграв розіграш, результат зберігається і він подає з протилежного квадрата.

5.12 Забороняється подавати м'яч до оголошення Маркером рахунку або поточного рахунку, рахунок слід оголошувати без зволікань. Якщо подача була проведена, Суддя зобов'язаний зупинити гру і попросити гравця не подавати до оголошення рахунку.

6. Гра

6.1 Якщо подача була правильною, гравці по черзі відбивають м'яч до скоєння будь-яким з гравців помилки, запиту ЛЕТ або апеляції гравця, команди Судді або Маркера, або якщо м'яч потрапив у противника, його одяг або ракетку.

6.2 Удар вважається правильним, якщо м'яч:

6.2.1 був вдарений перш, ніж двічі торкнувся підлоги;

6.2.2 не зачепивши гравців, їх одяг або ракетку, м'яч торкнувся безпосередньо або після зіткнення з бічною і / або задньою стіною, передньої стінки вище звукової панелі та нижче лінії ауту попередньо НЕ торкнувшись підлоги;

6.2.3 відскочивши від передньої стіни, не зачепив звукову панель;

6.2.4 не вибув з гри через аут.

7. Перерви

7.1 Після розминки і між геймами надається максимально допустима перерва в 90 секунд.

7.2 Гравці повинні бути готові відновити гру відразу після закінчення перерви, за взаємною згодою гравців - гра може початися і раніше.

7.3 Дозволяється максимум 90 секунд для заміни пошкодженого інвентарю, в тому числі захисних окулярів або зміщених контактних лінз. Гравець повинен зробити заміну якомога швидше в іншому випадку, має бути застосований Розділ 15 (Поведінка).

7.4 Перерви в разі травми або кровотечі описані в Розділі 14 (Травми).

7.5 Кожному гравцеві дозволяється використовувати час будь-яких

перерв у матчі для ударів по м'ячу.

8 Створення перешкоди

8.1 Після завершення свого удару по м'ячу (повного правильного замаху), гравець повинен докласти всіх зусиль, щоб в момент удару м'яча в передню стінку, у суперника були:

8.1.1 достатня видимість м'яча і його відскоку від передньої стіни;

8.1.2 безперешкодний доступ до м'яча;

8.1.3 місце для здійснення достатнього замаху і удару по м'ячу;

8.1.4 можливість зіграти м'яч в будь-яку частину передньої стіни корту.

Перешкода має місце, якщо суперник не виконав усіх перерахованих умов.

8.2 Гравець, якому створена перешкода, може продовжити розіграш, або зупинити гру і звернутися до Судді, переважно словами - "Прошу Лет" ("Let, please."). Гравець не повинен зволікати із заявою.

Увага: Перед тим як прийняти будь-яку форму заяви Суддя повинен упевнитися, що гравець насправді просить ЛЕТ. Прохання про ЛЕТ включає також прохання про строук (Stroke). Тільки той гравець може апелювати, який повинен був відбити м'яч. Хоча, якщо не гравець, що б'є, апелює через відсутність доступу до м'яча, перш ніж м'яч торкнеться передньої стіни, його заяву теж може бути розглянуто.

8.3 Якщо Суддя не впевнений у причині апеляції, він повинен попросити у гравця пояснити її.

8.4 Суддя може, при необхідності (особливо з причин безпеки) без запиту гравців, зупинити гру і призначити перегравання або присудити гравцеві очко.

8.5 Якщо гравець б'є по м'ячу і потім суперник просить ЛЕТ, а після м'яч потрапляє в звукову панель або вище лінії ауту, тоді суперник виграє розіграш.

8.6 Загальні правила

Перераховані правила стосуються всіх видів перешкод:

8.6.1 суддя не повинен призначати перегравання якщо перешкода була

відсутня і не було обґрунтованої небезпеки нанесення травми гравцю;

8.6.2 якщо була перешкода, але у гравця що б'є, не було можливості зробити правильний удар - перегравання не призначається;

8.6.3 якщо гравець обійшов перешкоду і зіграв м'яч, продовживши розіграш, а потім запросив ЛЕТ - перегравання не допускається;

8.6.4 якщо була перешкода, але вона не завадила гравцеві, що б'є побачити, дістати і зіграти правильно м'яч, тоді це мінімальна перешкода і перегравання не призначається;

8.6.5 якщо гравець мав можливість нанести правильний удар, а його суперник не вжив усіх зусиль для уникнення перешкоди, очко присуджується гравцеві, який мав бити по м'ячу;

8.6.6 була створена перешкода гравцем і він зробив всі зусилля для її усунення, а суперник знаходився в положенні, яке дозволяло йому зробити правильний удар, тоді дозволяється перегравання;

8.6.7 була створена перешкода гравцем і він зробив усі зусилля для її уникнення, але суперник міг нанести виграшний удар, тоді очко присуджується супернику. У доповненні до Правила V Розділу 1 наступні додатки застосовуються до конкретних ситуацій.

8.7 Достатня видимість

(Fair View) означає достатній час, щоб побачити м'яч і підготуватися для його удару, під час польоту м'яча від передньої стіни.

8.7.1 Якщо гравець апелює через недостатньої видимості м'яча, після його відскоку від передньої стіни, тоді слід застосовувати Правило V Розділ 1.

8.8 Прямий доступ

Якщо гравець, що б'є просить ЛЕТ, через недостатній доступ до м'яча, в такому випадку:

8.8.1 якщо була створена перешкода, але гравець, що б'є не доклав всіх зусиль, щоб дійти і вдарити м'яч, тоді перегравання не призначається;

Увага: Будь-яка спроба дійти до м'яча і ударити його, не повинна включати прямого фізичного контакту з суперником. Якщо стався фізичний

контакт, якого можна було уникнути, тоді має бути застосований Розділ 15 (Поведінка);

8.8.1 якщо гравець, що б'є мав прямий доступ до м'яча, але замість цього, вибрав непрямий шлях до м'яча і апелює, в такій ситуації перегравання не признається, хіба що можливо застосувати одне з положень Правила V Розділ 3 Пункт 3;

8.8.2 якщо гравець, що б'є пішов в неправильну сторону, але показав, що міг повернутися і нанести правильний удар, а потім була створена перешкода, в такій ситуації признається перегравання. Якщо гравець, що б'є міг би завдати виграшний удар, тоді очко (строук) присуджується гравцеві, що б'є.

8.9 Замах Ракеткою.

Правильний замах складається з прийнятного (правильного і достатнього) відведення ракетки, удару по м'ячу і подальшого шляху ракетки до закінчення замаху. Відведення ракетки і подальший замах вважаються прийнятними якщо вони не більше (ширше) ніж потрібно для удару. Якщо гравець, що б'є апелює через перешкоди під час замаху, тоді:

8.9.1 якщо замах був змінений через легкий дотик ракеткою суперника, який доклав усіх зусиль, щоб уникнути перешкоди, тоді признається перегравання. Хіба що, гравець що б'є міг нанести виграшний удар, тоді строук для гравця, що б'є;

8.9.1 якщо контакт з суперником завадив зробити замах (заблокував), тоді строук для гравця, що б'є, якщо навіть суперник доклав усіх зусиль, щоб уникнути перешкоди.

8.9.2 якщо контакту не було, але гравець, який б'є зупинив замах через опасіння ударити суперника, використовується Правило V Розділ 1.

8.10 Надмірний Замах

8.10.1 Перегравання не признається, якщо гравець створив собі перешкоду, зробивши надмірний замах.

8.10.1 Якщо була перешкода, а гравець, що б'є з допомогою надмірного

замаху, намагається отримати Строук, тоді призначається перегравання.

8.10.2 Якщо надмірний захват гравця, що б'є створив перешкоду супернику, який намагався дійти / зіграти наступний м'яч, тоді суперник може просити ЛЕТ.

8.11 Можливість направити м'яч в будь-яку частину передньої стіни.

Якщо гравець утримується від удару по м'ячу із-за перешкоди на передній стіні, і просить ЛЕТ, тоді:

8.11.1 якщо була перешкода м'яч, що летить в передню стінку, потрапив би в суперника, тоді строук для гравця, що б'є, хіба що, удар був би завданий після розвороту або з другої спроби, тоді призначається перегравання;

8.11.2 якщо м'яч вдарив би спочатку суперника, а потім в бічну стіну, перед тим як торкнутися передньої стіни, тоді призначається перегравання, але якщо удар був би виграшним, тоді Строук для гравця що б'є;

8.11.3 або якщо м'яч потрапив би спочатку в бічну стіну, а потім в суперника, тоді призначається перегравання, але якщо удар був би виграшним, тоді строук для гравця що б'є.

8.12 Повторні спроби удару по м'ячу

Якщо гравець апелює, що під час повторної спроби удару по м'ячу, йому була створена перешкода і удар міг бути нанесений правильно, тоді:

8.12.1 якщо гравець, що не б'є не мав часу, щоб уникнути перешкоди, тоді призначається перегравання.

8.13 Розворот.

Розворот - це дія гравця, який б'є по м'ячу, або знаходиться в позиції для удару, по правій стороні тіла, після того як м'яч пролетів ззаду за гравцем по лівій стороні (або навпаки), незалежно чи був фізичний розворот гравця чи ні. Якщо гравцеві що б'є завадили під час розвороту, а він міг завдати правильний удар, тоді:

8.13.1 якщо захват був заблокований, тоді Строук для гравця що б'є, не дивлячись на те, що суперник зробив всі зусилля для її усунення;

8.13.2 якщо у суперника не було часу, щоб уникнути перешкоди, тоді

призначається перегравання;

8.13.3 якщо гравець, що б'є міг нанести удар, але спеціально зробив розворот, щоб створити можливість для апеляції, тоді перегравання не призначається.

8.13.4 коли гравець зробив розворот, Суддя завжди повинен розглянути, чи була дія небезпечною і судити відповідно.

9 М'яч потрапив в суперника

9.1 Якщо м'яч, який летить у напрямку до передньої стіни влучив у суперника, його ракетку або одяг, гра повинна бути зупинена, і тоді:

9.1.1 присуджується очко гравцеві, в якого потрапив м'яч, якщо удар був виконаний неправильно;

9.1.2 присуджується очко гравцеві, який виконав правильний удар, з першої спроби, не виконувавши розворот і коли траєкторія м'яча була до передньої стінки;

9.1.3 призначити перегравання, якщо до попадання в передню стіну м'яч торкнувся або торкнувся б іншої стіни і гравець що б'є не вчинив розвороту, але якщо удар був би виграшним, тоді строук для гравця що б'є;

9.1.4 якщо гравець що б'є не вчинив розвороту, але була чергова спроба, тоді призначається перегравання;

9.1.5 якщо гравець що б'є зробив розворот, тоді строук для суперника, за винятком, коли суперник навмисно "підставився" під м'яч, тоді строук для гравця що б'є.

9.2 Якщо м'яч після відскоку від передньої стіни влучив у гравця після першого відскоку від підлоги, гра повинна бути зупинена, тоді:

9.2.1 Якщо м'яч потрапляє в суперника або його ракетку після відскоку від передньої стіни, перед тим як гравець, що б'є спробував вдарити м'яч і ніяких перешкод не виникло, тоді гравець, що б'є виграє розіграш, за винятком, якщо позиція гравця що б'є завадила супернику уникнути попадання м'ячем, в такій

ситуації дозволяється перегравання;

9.2.2 Якщо м'яч влучив у суперника або його ракетку після того, як гравець, що б'є зробив одну або кілька спроб вдарити м'яч, тоді дозволяється перегравання, тільки якщо гравець, що б'є зміг би правильно зіграти. В іншому випадку суперник виграє розіграш;

9.2.3 Якщо не було перешкоди, але м'яч потрапив у гравця що б'є, тоді суперник виграє розіграш. Якщо була створена перешкода, тоді застосовується Правило III Розділ 6 (Створення перешкоди).

9.3 Якщо гравець що б'є потрапив м'ячем у суперника, Суддя завжди повинен розглянути, чи була небезпечною дана дія і судити відповідно.

10 Апеляції

10.1 Під час розіграшу, кожен гравець може зупинити гру і звернутися до Судді з проханням переглянути винесене Маркером рішення або його відсутність, звертаючись: «заперечення» («Appeal please»).

10.2 Гравець, який програв розіграш, може звернутися до Судді з проханням переглянути будь-яке винесене Маркером рішення (або його відсутність), в розігравші, звертаючись: «заперечення» («Appeal please»).

10.3 Якщо Суддя не розуміє який саме удар в розігравші оскаржується, може попросити гравця пояснити. Якщо оскаржується більше одного рішення, Суддя зобов'язаний розглянути кожен ситуацію окремо.

10.4 Після введення м'яча в гру жоден з гравців не може оскаржити рішення по попереднім розігравшам, за винятком пошкодженого м'яча.

10.5 В кінці гри (гейму) будь-яка апеляція, яка стосується останнього розіграшу, повинна бути заявлена відразу.

10.6 На заперечення щодо винесеного Маркером рішенням або його відсутності, Суддя повинен:

10.6.1 якщо винесене Маркером рішення або його відсутність було правильним, тоді результат розіграшу залишається колишнім;

10.6.2 або якщо заява Маркера було помилковою, тоді призначається

перегравання, за винятком, якщо гравець міг зіграти виграшний м'яч, в такому випадку розіграш виграє гравець, що б'є;

10.6.3 або якщо подача або прийом подачі були неправильними, а Маркер не заявив про це, присудити перемогу в розіграші другому гравцеві;

10.6.4 або якщо Суддя не впевнений чи була подача правильної - призначити перегравання;

10.6.5 або якщо Суддя не впевнений чи був прийом подачі правильним - призначити перегравання, за винятком, якщо заявою Маркер зупинив виграшний удар другого гравця, в такому випадку розіграш присудити другому гравцеві.

10.7 В будь-якій ситуації рішення Судді остаточне.

11 М'яч

11.1 Якщо м'яч порвався під час розіграшу, тоді призначається перегравання даного розіграшу.

11.2 Якщо гравець зупинив розіграш і апелює, що м'яч порваний, але виявилось, що він в порядку, тоді цей гравець програє розіграш.

11.3 Якщо до виконання прийому подачі, що приймає гравець виявить, що м'яч порваний і Суддя не може визначити коли м'яч порвався, тоді він повинен призначити перегравання останнього розіграшу перед подачею.

11.4 Гравець, який хоче апелювати в кінці гри, що м'яч порваний, повинен зробити це негайно, до того як покинути корт.

11.5 М'яч повинен бути замінений за згодою обох гравців або коли Суддя згоден із запитом одного з гравців.

11.6 Якщо протягом гри м'яч був замінений на новий, або в грі було допущено перерву, гравцям дозволяється розіграти м'яч. Гра поновлюється за згодою двох гравців або за рішенням Судді.

11.7 М'яч повинен знаходитися в межах корту протягом всього матчу, до тих пір, поки Суддя не дозволить забрати його.

11.8 Якщо м'яч застряг в будь-якої частини корту, тоді призначається

перегравання.

11.9 Може бути призначено перегравання, якщо м'яч торкнувся стороннього предмета на корті.

11.10 Не призначається перегравання через будь-якого незвичайного відскоку м'яча.

12 Відволікання уваги

12.1 Якщо була створена перешкода (відволікання уваги), кожен гравець може просити ЛЕТ, але повинен це робити відразу

12.2 Якщо відволік увагу один з гравців, тоді:

12.2.1 призначається перегравання якщо відволікання уваги було випадковим, за винятком, якщо гравець міг нанести виграшний удар, тоді строук для гравця що б'є;

12.2.2 якщо відволікання умисне, тоді слід застосовувати Розділ 15 (Поведінка).

12.3 Якщо відволікання уваги було викликано не гравцем, тоді призначається перегравання. За винятком, якщо гравець міг нанести виграшний удар, тоді розіграш виграє гравець, що б'є.

12.4 Бурхлива реакція глядачів, на деякі моменти гри, може виникнути безпосередньо під час розіграшу. Щоб дати глядачам можливість переживати за гру, Розділ 12 Пункт 3 може не застосовуватися. При появі раптового шуму натовпу, гравці повинні продовжувати гру, а Суддям допустимо не просити глядачів бути тихіше. Але якщо гравець зупинив гру через шум або одного звуку за межами корту, тоді може бути призначено перегравання через відволікання уваги.

13 Предмет, що впав

13.1 Гравець у якого впала ракетка, може підняти її та продовжувати гру. Виняток: м'яч торкнувся ракетки, відволікання уваги або Суддя застосував

правило - поведінка гравця на корті.

13.2 Якщо гравець, що б'є упускає ракетку через перешкоди, він може просити перегравання.

13.3 Якщо суперник упускає ракетку через контакт, що стався під час коли гравець що б'є намагався дійти до м'яча, тоді він може просити ЛЕТ, застосовується Розділ 12 (Відволікання Уваги).

13.4 Якщо будь-який предмет, крім ракетки гравця, впав на підлогу під час розіграшу, тоді:

13.4.1 якщо предмет випав у гравця без будь-якого контакту з суперником, суперник виграє розіграш;

13.4.2 якщо предмет впав у гравця через контакт з суперником, тоді призначається перегравання, за винятком, якщо гравець що б'є міг нанести виграшний удар, або якщо гравцем було заявлено прохання ЛЕТ через перешкоди, тоді застосовується Правило III розділ 6 (Створення перешкоди).

13.4.3 якщо джерелом стороннього предмета не є гравці, тоді призначається перегравання, хіба що;

13.4.4 виграшний удар гравця що б'є був перерваний, в такому випадку розіграш виграє гравець, що б'є;

13.4.5 якщо предмет, що впав залишається непоміченим до завершення розіграшу, переможець розіграшу визначається природним чином.

14 Кровотечі, захворювання і травми

14.1 Захворювання:

14.1.1 гравець який відчуває себе погано або не в змозі продовжувати гру через хворобу (за винятком кровотечі або травми) повинен продовжити гру негайно або віддати поточний гейм і отримати 90-секунд перерви. Хвороба мається на увазі: спазми різного роду, вже наявна або виникає нудота, утруднене дихання, включаючи астму. Тільки 1 гейм може бути відданий, після чого, гравець повинен відновити гру або віддати матч;

14.1.2 якщо гравця знудило на корт або якась інша його дія призвела корт

в стан в якому неможливим продовжити гру, тоді суперник виграє матч.

14.2 Травма. Суддя:

14.2.1 якщо не впевнений що була нанесена травма, повинен запропонувати гравцеві продовжувати гру або віддати гейм і скористатися 90-сек перервою, після чого повинен відновити гру або віддати матч. Тільки 1 гейм гравець може віддати;

14.2.2 якщо впевнений, що була нанесена травма, повинен визначити її категорію і сказати обом гравцям час який дозволено для оправлення. Час, щоб оговтатися після травми, дається тільки якщо травма дійсно мала місце;

14.2.3 якщо впевнений, що та сама травма повторилася в поточному матчі, повинен запропонувати гравцеві продовжувати гру або віддати гейм і скористатися 90 секунд перервою, після чого гравець повинен відновити гру або віддати матч. Тільки 1 гейм гравець може віддати.

Увага: гравець який віддав гейм, зберігає всі свої раніше здобуті очки.

14.3 Категорії травм:

14.3.1 самоушкодження: травма була нанесена самим гравцем.

Включає в себе м'язовий розрив, розтягнення зв'язок або забій, в результаті зіткнення зі стіною або падіння.

Гравцеві дозволено зробити 3-х хв. перерву, якщо після перерви гравець не готовий відновити гру, він може віддати гейм і скористатися 90-сек перервою, після чого повинен відновити гру або віддати матч. Тільки 1 гейм гравець може віддати;

14.3.2 якщо отримана травма це результат ненавмисної дії обох гравців. Травмований гравець отримує 15 хв. перерви. Перерва може бути продовжений ще на 15 хвилин за рішенням Судді. Якщо гравець не може продовжити гру, матч виграє суперник. Рахунок в тому розіграші, де гравець був травмований, залишається;

14.3.3 Травма була нанесена виключно діями суперника:

14.3.3.1 якщо травма була нанесена суперником випадково, тоді слід застосовувати Розділ 15 (Поведінка). Травмованому гравцеві дозволяється 15 хв.

перерва. Якщо по закінченню часу гравець не може відновити гру, тоді травмований гравець виграє матч.

14.3.3.2 якщо травма викликана виключно з вини суперника, його небезпечної гри або інших умисних дій, і травмованому гравцеві потрібен час на те щоб оговтатися після травми, тоді він виграє матч. Якщо травмований гравець може продовжувати гру без перерви, тоді має бути застосований Розділ 15 (Поведінка).

14.4 Кровотеча:

14.4.1 суддя повинен негайно зупинити гру при перших ознаках кровотечі. Дається розумний час для зупинки кровотечі. Гра може відновитися тільки після зупинки кровотечі та коли рана була прикрита наскільки це можливо;

14.4.2 якщо кровотечу було випадково викликано суперником, тоді застосовується Розділ 15 (Поведінка);

14.4.3 якщо кровотеча це результат небезпечної гри або навмисних дій суперника, тоді травмований гравець виграє матч;

14.4.4 гравець який не може зупинити кровотечу протягом дозволеного часу, може віддати гейм і скористатися 90-сек перервою, після чого повинен відновити гру або віддати матч;

14.4.5 якщо в ході гри кровотеча відновлюється і гравець вже використовував час, в цьому випадку, гравець може визнати свою поразку в поточному геймі та використати 90 секунд перерви. Якщо після закінчення 90-сек. гравцеві не вдається зупинити кровотечу, він повинен визнати свою поразку в матчі;

14.4.6 корт повинен бути прибраний, а закривавлений одяг замінений.

14.5 Травмований гравець повинен відновити гру після закінчення отриманого часу на відновлення. Гравці повинні мати час для відновлення гри.

14.6 Завжди вирішує травмований гравець, відновити йому гру чи ні.

15 Поведінка

15.1 Гравці повинні дотримуватися всіх правил турніру, в додатку цих

Правил. (див. Додаток 10)

15.2 Гравці не можуть розміщувати будь-який предмет в межах корту.

15.3 Гравці не можуть залишати корт під час гри, без дозволу Судді.

15.4 Гравці не можуть просити заміни Судді або Маркера.

15.5 Поведінка гравців не повинна бути агресивною, образливою, небезпечною або іншою неприпустимою в спорті.

15.6 Якщо поведінка гравця неприйнятна, тоді Суддя повинен покарати його, якщо необхідно зупинити гру. Неприйнятну поведінку включають в себе (обрані приклади):

15.6.1 словесні та візуальні образи;

15.6.2 вербальні, фізичні та інші приниження;

15.6.3 надмірний або умисний фізичний контакт (в тому числі відштовхування противника);

15.6.4 небезпечна гра, включаючи надмірний замах ракеткою;

15.6.5 сперечання з Суддею або Маркером;

15.6.6 нанесення ушкодження спорядження або корту;

15.6.7 нечесне використання часу для розминки;

15.6.8 затягування гри, включаючи несвоєчасне повернення на корт;

15.6.9 цілеспрямоване відволікання уваги;

15.6.10 отримання порад / підказок під час гри.

15.7 Якщо Суддя вважатиме поведінку гравця неприйнятною, тоді він може винести Попередження ("Conduct Warning"), Штрафне очко, присуджене супернику ("Conduct Stroke"), Штрафний гейм ("Conduct Game") або Штрафний матч ("Conduct Match") в залежності від порушення.

15.8 Суддя може оголосити більше ніж одне попередження, строук або гейм для кожного гравця, чия поведінка порушує правила, але кожне таке покарання, за таке ж порушення як раніше, не може бути менш суворе ніж попереднє.

15.9 Попередження або покарання, суддя може винести в будь-який час, в

тому числі під час розминки і після закінчення матчу.

15.10 Якщо Суддя:

15.10.1 зупиняє гру, що б оголосити про Попередження (Conduct Warning), тоді він може оголосити і про перегравання;

15.10.2 зупиняє гру, щоб присудити очко супернику (Conduct Stroke), тоді Строк стає результатом розіграшу;

15.10.3 карає гравця очком (Conduct Stroke) після завершення розіграшу, результат розіграшу залишається колишнім, а строк стає додатковим очком і не впливає на зміну поля подачі;

15.10.4 присуджує гравцеві гейм (Conduct Game), в ході розіграшу або якщо в даний момент не розігрується ніякий гейм тоді наступний гейм. У другому випадку 90-сек. перерву для гравців між геймами забороняється.

15.10.5 присуджує гравцеві гейм (Conduct Game) або матч (Conduct Match), гравець, який порушив правила зберігає всі очки, і раніше виграні гейми.

15.11 Якщо Суддя оголосив будь-яке покарання, воно повинно бути правильно задокументовано.

Додаток 1
до Правил змагань
зі сквошу

ГЛОСАРІЙ

АПЕЛЯЦІЯ - Апеляція гравця до Судді з проханням переглянути винесене Маркером рішення або його відсутність, або апеляція про те, що м'яч порваний.

СПРОБА - Будь-який або рух вперед ракеткою до м'яча. Обманний замах це теж спроба, але підготовка ракетки ззаду до удару і без її руху до м'яча, не є спробою.

КВАДРАТ, ПОЛЕ ПОДАЧІ - Квадратна поверхня, на кожній частині корту, обмежена короткою лінією, боковою стіною, і двома іншими лініями, звідки подає гравець.

ПРАВИЛЬНО - Коли м'яч вдарили ракеткою, яка знаходиться в руці, не більше одного разу і без тривалого контакту з ракеткою.

DOWN - Коли м'яч потрапив в звукову панель або в підлогу, а потім доторкнувся передньої стіни, або навпаки, спочатку потрапив в передню стіну, а потім в звукову панель.

Достатня **ВИДИМІСТЬ** - Досить часу, щоб побачити м'яч і приготується до удару по м'ячу на його зворотному шляху від передньої стіни.

ПОМИЛКА – Оголошення, що подача була неправильною.

ЧЕРГОВА СПРОБА - Чергова спроба гравця, що б'є подати або відбити м'яч, який все ще в грі, після того як він вже зробив одну або більше спроб.

ГЕЙМ - (ГРА) Це частина матчу. Гравці повинні виграти 3 гейми з 5-ти або 2 гейми з 3-х.

ПРАВИЛЬНИЙ УДАР- Гравець, що б'є вдарив правильно м'яч прямо, або наслідком відскоку від бічних або задньої стін, у напрямку до передньої стіни, і потрапив в передню стіну вище звукової панелі і нижче лінії ауту.

HAND OUT - перехід подачі

ПЕРЕГРАВАННЯ - В результаті, жоден з гравців не виграє розіграш. Гравець повторює подачу з того ж квадрата.

МАТЧ - Вся гра (матч), включаючи розминку.

NOT UP - Удар гравця був неправильний; або м'яч торкнувся підлоги два рази; або м'яч торкнувся суперника, його одягу або ракетки.

АУТ - Удар який: потрапить в лінію ауту або вище лінії ауту; або потрапить в якусь річ вище лінії ауту; або потрапить в верхній край будь-якої стіни корту; або проходить вище стіни і за межі корту; або проходить через будь-яке пристрій.

ЧВЕРТЬ КОРТУ - Одна з двох рівних частин корту, обмежена короткою лінією, задньою стіною і середньою лінією корту.

РОЗІГРАШ - Починається з правильної подачі, гравці відбивають м'яч по черзі, до моменту, поки один з гравців відіб'є м'яч неправильно.

ПОЛЕ ПОДАЧІ - Подивися КВАДРАТ, ПОЛЕ ПОДАЧІ.

Гравець, що б'є являється гравцем, що б'є з моменту, коли суперник вдарив м'яч в передню стіну і до тих пір, поки гравець не вдарить м'яч так, щоб він знову торкнувся передньої стіни.

ЗВУКОВА ПАНЕЛЬ - Поверхня передньої стіни, що охоплює всю ширину корту і тягнеться від полу, до нижньої горизонтальної лінії включаючи її.

РОЗВОРОТ- Дія гравця, який б'є по м'ячу, або знаходиться в позиції для удару, по правій стороні тіла, після того як м'яч пролетів ззаду за гравцем по лівій стороні (або навпаки), незалежно чи був фізичний розворот гравця чи ні.

Увага: Формування (підготовка) зіграти м'яч з одного боку, а потім переклад ракетки на іншу сторону тіла щоб вдарити м'яч з того боку не є ні розворотом, ні поворотною спробою.

ВИГРАШНИЙ УДАР- Правильний удар, в результаті якого суперник не зміг відіграти / дістати м'яч.

ЙТИ В НЕПРАВИЛЬНОМУ НАПРЯМКУ - Ситуація, коли гравець очікував польоту м'яча в одному напрямку, в той час як гравець, що б'є послав м'яч в іншу сторону.

Додаток 2
до Правил змагань
зі сквошу

ОГОЛОШЕННЯ

2.1 МАРКЕР

DOWN - Означає, що удар гравця потрапив в звукову панель або в підлогу, перед тим як торкнутися передньої стіни, або в передню стіну а потім в звукову панель.

ПОМИЛКА - Означає, що подача була неправильною.

ПЕРЕХІД ПОДАЧІ- (HAND OUT) означає зміну гравця, що подає.

НОТ УП - NOT UP Чи означає, що удар: був неправильний; або м'яч відбився від статі два раз; або м'яч торкнувся суперника, його одягу або ракетки.

АУТ - Означає, що удар: потрапив в лінію ауту або вище лінії ауту; або потрапив в якусь річ вище лінії ауту; або потрапив в верхній край будь-якої стіни корту; або пройшов вище стіни і за межі корту; або пройшов через будь-який пристрій.

РАХУНОК 10-10 - гра триває до різниці в рахунку в 2 очка: Рахунок по 10 означає, що гра триває поки різниця в рахунку не досягне двох очок. Оголошується тільки один раз протягом матчу.

ГЕЙМ-БОЛ - (GAME BALL) означає, що гравцеві необхідно одне очко, щоб виграти гейм.

МАТЧ БОЛ- (MATCH BALL) означає, що гравцеві необхідно одне очко, щоб виграти матч.

ЄС ЛЕТ –(LET) Повтор рішення Судді, означає, що розіграш повинен бути переграний.

СТРОУК ДЛЯ - (гравець чи КОМАНДІ) Повтор рішення Судді, що очко присуджується гравцеві або команді.

НОУ ЛЕТ - Повтор рішення Судді, що прохання про перегравання відхилене.

Приклади оголошень Маркера:

1. Анонс матчу:

"Сміт подає, Джонс приймає, гра триває до 3 перемог, рахунок 0-0."

2. Черговість заяв:

1) Все, що впливає на рахунок (нп. Stroke для Брауна).

2) Рахунок - спочатку треба сказати очки гравця, що подає.

3) Коментарі стосуються рахунку (нп. гейм бол).

3. Оголошення рахунку:

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

"Ес ЛЕТ, 3-4."

"Строук для Джонс, 10-8, Game Ball."

"Помилка, hand-out, 8-3."

"Not up, рахунок по 10: гравець повинен виграти 2 очка."

"10-8, Матч Бол."

"13-12, Матч Бол."

4.Кінець гри:

"11-3, гейм для Сміта. Сміт веде 1-0 в геймах. "

"11-7, гейм для Джонс. Сміт веде 2-1 в геймах. "

"11 - 8, матч для Джонс, три - два, 3-11, 11-7, 6-11, 11- 9, 11 8."

5. Початок ігор (геймів):

"Сміт веде 1-0 в геймах. 0-0. "

"Сміт веде 2-1 в геймах. Джонс подає, 0-0. "

"Рахунок 2-2 в геймах. Сміт подає, 0-0. "

2.2 СУДДЯ

15 СЕКУНД – оголошення, що залишилося 15 секунд дозволеної перерви.

ПОЛОВИНА ЧАСУ - оголошення що 2 ½ хв. розминки пройшли.

ПЕРЕГРАВАННЯ / ГРАТИ ПЕРЕГРАВАННЯ -(LET / PLAY A LET)

оголошення про те, що розіграш повинен бути переграний, в ситуації якщо "Ес ЛЕТ" недоречно так як жоден з гравців не просив ЛЕТ .. НОУ ЛЕТ (NO LET) відмова в переграванні

СТРОУК ДЛЯ - (ГРАВЦЯ АБО КОМАНДИ) оголошення, що очко присуджується гравцеві або команді.

ЧАС - Означає, що дана перерва в грі закінчився.

ЄС ЛЕТ - Дозволити перегравання.

ПОПЕРЕДЖЕННЯ – оголошення, що застосовується Попередження, пр. "Попередження для Сміта, за затримку гри."

ШТРАФНЕ ОЧКО –оголошення, що присуджується штрафне очко, пр. "Покарання для Сміта, Штрафне очко для (гравця або команди) за затримку гри."

ШТРАФНИЙ ГЕЙМ - (CONDUCT GAME) оголошення, що присуджується Штрафний Гейм, пр. "Покарання для Джона, Штрафний Гейм для (гравця або команди) за нанесення ушкодження супернику."

ШТРАФНИЙ МАТЧ - (CONDUCT MATCH) оголошення, що присуджується Штрафний Матч, пр. "Покарання для Джона, Штрафний Матч для (гравця або команди) за сперечання з Суддею "

Додаток 3
до Правил змагань
зі сквошу

АЛЬТЕРНАТИВНА СИСТЕМА ПІДРАХУНКУ

1. Point-a-rally до 15 - Правило 2 (Рахунок) було замінено (див. Курсив):

2.1 Очко отримує переможець розіграшу, і до нього переходить право подачі.

2.2 Кожен гейм розігрується до 15 очок, за винятком якщо рахунок по 14, тоді гра триває до тих пір, поки один з гравців не отримає 2 очки.

2.3 Матч складається з 3 виграних геймів (best of 5) або 2 виграних геймів (best of 3).

2. Hand-in / hand-out рахунок Правило 2 (Рахунок) (див. Курсив):

2.1 Подає, після виграного розіграшу, отримує очко; приймає, після виграного розіграшу подає, без змін у рахунку.

2.2 Кожен гейм розігрується до 9 очок, за винятком коли рахунок по 8, тоді приймаючий вирішує, чи продовжувати гру до 9 (відомий як "Гейм1") або до 10 (відомий як "Гейм2"). Приймаючий повинен чітко заявити своє рішення Маркеру, Судді і супернику.

2.3 Матч складається з 3 виграних геймів (best of 5) або 2 виграних геймів (best of 3).

Додаток 4
до Правил змагань
зі сквошу

СИСТЕМА ТРЬОХ СУДДІВ

1. Система Трьох суддів використовує Центрального Суддю (ЦС) і двох кутових Суддею (КС), які працюють однією командою. Всі судді повинні бути обрані з вищої кваліфікації з доступних на турнірі, якщо у 3 Суддею різні кваліфікації, тоді Суддя вищої кваліфікації зазвичай повинен діяти як ЦС.

2. ЦС, який є також Маркером, контролює матч і радиться з КС перед матчем і в разі необхідності (якщо можливо) між геймами, щоб забезпечити узгоджене застосування правил і їх інтерпретації. Один з КС повинен вести запасний рахунок. У разі розбіжності рахунку, вирішальною приймається запис ЦС.

3. КС повинні сидіти позаду задньої стіни, в одній лінії з внутрішньої лінією квадрата подачі, на один ряд перед ЦС.

4. ЦС виносить рішення в кінці розіграшу - не під час нього - тільки в наступний питаннях:

4.1 Коли гравець заявляє про ЛЕТ або апелює проти оголошення, або відсутності його (down, not up, аут), або помилки ЦС;

4.2 Якщо будь-який Суддя не бачить, тоді його рішення "Ес Лет";

4.3 Якщо ЦС не впевнений з якої причини гравець апелює, тоді він повинен попросити гравця пояснити;

4.4 Якщо КС не впевнені чому гравець апелює, КС повинні попросити ЦС пояснити.

5. Тільки ЦС виносить такі рішення як час перерви, поведінку, пошкодження, перешкода, порваний м'яч, що впав, умови на корті, і жодне з них не може бути оскаржене.

6. Кожна апеляція повинна вирішуватися трьома суддями, одночасно і незалежно.

7. Більшість рішень системою 3-х Суддів є остаточними, хіба що використовується додатково система відео повтору.

8. Рішення трьох Суддів повинен оголосити ЦС не оголошуючи індивідуальних рішень суддів.

9. В разі трьох різних рішень (Ес Лет, Ноу Лет, Строук), остаточне рішення буде "Ес Лет."

10. Гравці можуть звертатися тільки до ЦС. Розмова повинна бути обмежений до мінімуму.

11. Судді можу оголошувати свої рішення за допомогою (в порядку переваги):

- 1) електронні приставки;
- 2) суддівські Картки для Рішень;
- 3) сигнали рукою

12. Якщо застосовуються сигнали рукою, тоді:

Ес, Лет = Великий і вказівний палець в формі 'L'. **Строук** = Стиснутий кулак.

Но ЛЕТ = витягнути руку долонею вниз.

М'яч був Down / Not Up / Аут / помилка = Великий палець вниз. **М'яч був правильний** - Великий палець вгору.

Додаток 5
до Правил змагань
зі сквошу

ВІДЕО ПОВТОР

Може застосовуватися, там де є технічні можливості. ПРАВИЛА / ПРОЦЕДУРИ

1. Гравець може просити відео повтор, тільки щодо рішень стосовно перешкоди Лет, Строук або Но Лет, але не може просити за рішеннями Маркера. Кожен гравець має право на один відео повтор протягом кожного гейму; якщо початкове рішення Судді буде скасовано, гравець зберігає за собою право відео повтору.

2. Гравець повинен чітко і негайно попросити ЦС про "Відео повтор, будь ласка."

3. ЦС потім заявляє: "Відео повтор, будь ласка, (ім'я гравця), на рішення Ес, Лет / Но Лет / Строук."

4. Відео повтор буде показаний на екранах.

5. Остаточне рішення Відео Судді, буде показано на екранах.

6. ЦС потім оголошує рішення: "Єс, Лет / Але Лет / Строук рішення залишилося в силі, (прізвище гравця) не має більше права на відео повтор"; або "Єс, Лет / Але Лет / Строук рішення скасовується (прізвище гравця) має право на 1 відео повтор."

7. Коли рахунок стає 10-10, кожен гравець отримує право на ще один відео повтор.

Невикористані відео повтори, не можуть бути перенесені в рахунок 10-10 або в будь-які гейми. ЦС оголошує: "10-10, гравець повинен виграти двома очками. Кожен гравець може скористатися 1-им відео повтором."

8. Якщо відео повтор недоступний, через технічні труднощі, тоді не вважається, що запитаний відео повтор був використаний.

Додаток 6
до Правил змагань
зі сквошу

ЗАХИСНІ ОКУЛЯРИ

МФС рекомендує, щоб всі гравці одягали захисні окуляри, виготовлені у відповідність з Національними Стандартами, і носили їх протягом всієї гри, включаючи розминку. Поточні національні стандарти для окулярів публікуються Канадською Асоціацією за Стандартами, США ASTM, Стандартами Австралії / Нової Зеландії і Британським Інститутом Стандартів. Вибір окуляр і перевірку їх стандартів якості повинен здійснювати гравець.

Захисні окуляри мають відповідати вказаним стандартам (або еквівалентним), та є обов'язковими для парних і юніорських турнірів, які проводяться під егідою МФС (WSF), ЄФС (ESF), та ФСУ.

Додаток 7
до Правил змагань
зі сквошу

ТЕХНІЧНІ ПАРАМЕТРИ

ОПИС І РОЗМІРИ одиночного корту

ОПИС

Корт для гри в сквош це прямокутна площа, обмежена 4 стінами: передня стіна, 2 бічні стіни і задня стіна. У нього є підлога і вільний простір над кортом.

РОЗМІРИ

Довжина корту між ігровими поверхнями 9750 мм.

Ширина корту між ігровими поверхнями 6400 мм.

Діагональ 11665 мм.

Висота від підлоги до нижнього краю передньої лінії стіни 4570 мм.

Висота від підлоги до нижнього краю задньої лінії стіни 2130 мм.

Висота від підлоги до нижнього краю лінії подачі на передній стіні 1780 мм.

Висота від підлоги до верхнього краю звуковий панелі 480 мм.

Відстань від задньої стіни до найближчого краю короткої лінії 4260 мм.

Внутрішні розміри поля подачі 1600 мм Ширина всіх ліній 50 мм

Мінімально вільний простір над кортом виміряний від підлоги 5640 мм.

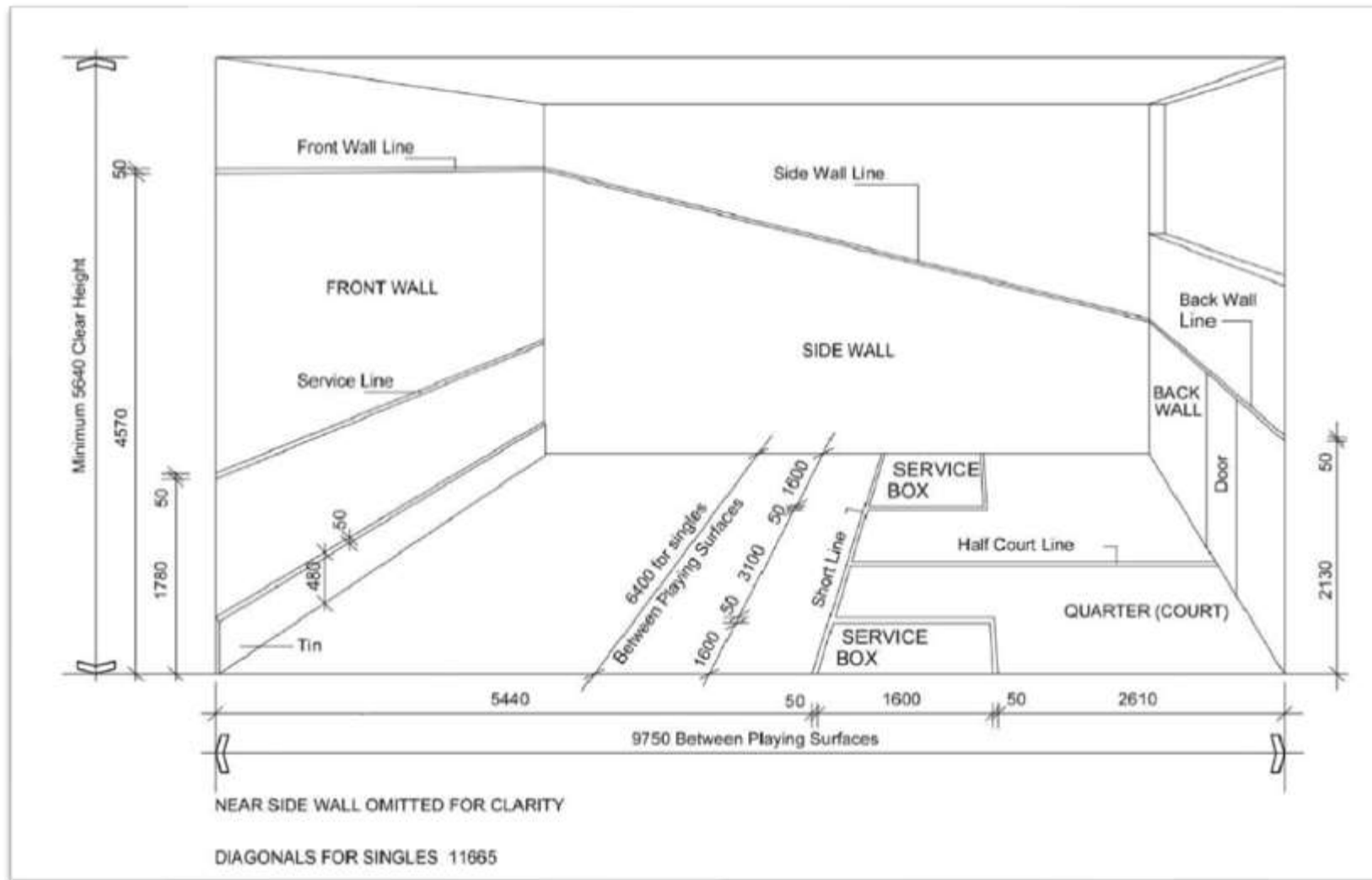
НОТАТКИ

1. Лінії бічних стін з'єднуються з лінією передньої стіни і з лінією задньої стіни.
2. Поле подачі це квадрат, утворений за допомогою короткої лінії, бічної стіни і двох інших ліній зазначених на підлозі.
3. Довжина, ширина і діагональ корту вимірюється на висоті 1000 мм від підлоги.
4. Рекомендується, щоб лінія ауту передньої стіни, лінії бічних стін, лінія задньої стіни і 50 мм лінія звуковий панелі були такої форми яка буде змінювати напрямок відскоку м'яча, який потрапив в них.

5. Звукова панель не повинна виступати від передньої стіни більш ніж на 45 мм.
6. Рекомендується, щоб двері на kort були розміщені в центрі задньої стіни.
7. Загальна конфігурація сквошу, це його розміри і розмітка, які проілюстровані див. (Мал.1)

КОНСТРУКЦІЯ

Корт для сквошу може бути побудований з різних матеріалів, за умови, що вони мають відповідні властивості для відскоку м'яча і є безпечними для гри; однак, МФС публікує Специфікацію для Сквош - Кортів, яка містить рекомендовані стандарти. Національна або Регіональна Адміністративна рада може вимагати, щоб стандарти корту МФС застосовувалися для всіх змагань гравців



Мал.1 Розміри та розмітка.

Додаток 8
до Правил змагань
зі сквошу

Технічні параметри М'ЯЧІВ

1. СТАНДАРТНИЙ М'ЯЧ З ДВОМА ЖОВТИМИ ТОЧКАМИ (Чемпіонат)

Стандарти для м'яча (Чемпіонат) з двома жовтими точками відповідно до Правил Сквош:

Діаметр (мм) 40.0 + або - 0,5

Вага (г) 24.0 + або - 1,0

Жорсткість (Н / мм) @ 23 градусів С. 3.2 + або - 0,4 Міцність Шва (Н / мм) 6.0 Мінімальна

Еластичність відскоку - з 254 сантиметрів

@ 23 градусів за Цельсієм 12% мінімум

@ 45 градусів С. 25% - 30%

2. СТАНДАРТНИЙ М'ЯЧ (Клубний) З ОДНІЄЇ ЖОВТІЙ ТОЧКОЮ

Стандарти для м'яча (Клубний) з однієї жовтої точкою відповідно до Правил Сквош:

Діаметр (мм) 40.0 + або - 0,5

Вага (г) 24.0 + або - 1,0

Жорсткість (Н / мм) @ 23 градусів С. 3.2 + або - 0,4 Міцність Шва (Н / мм) 6.0 Мінімальна

Еластичність відскоку - з 254 сантиметрів

@ 23 градусів за Цельсієм 15% мінімум

@ 45 градусів С. 30% - 35%

Увага:

1. Повна процедура тестування м'ячів з вищенаведеними параметрами доступна в МФС. Якщо потрібно МФС організовує випробування м'ячів по стандартних процедурах.

2. Немає жодних додаткових специфікацій швидкості м'яча (швидше або повільніше), для використання їх різного рівня гравцями і при відмінних від специфікації тестування умовах на корті, наприклад коли спекотніше або прохолодніше, ніж ті специфікації які наведені вище. Крім вище перерахованих виробляються ще м'ячі з підвищеною швидкістю відскоку - вони можуть відрізнитися діаметром і вагою від вищенаведених параметрів. Рекомендується, щоб м'ячі мали постійний колірний код або маркування для позначення їх швидкості або категорії застосування. Також, рекомендується, щоб м'ячі для гравців початківців і гравців, що розвиваються, підходили за нижченаведеними параметрами:

Початківці - еластичність відскоку при 23С не менше 17%

еластичність відскоку при 45С 36% до 38%

Просунуті початківці еластичність відскоку при 23С не менше 15%

еластичність відскоку при 45С 33% до 36%

В даний час специфікації для м'ячів, можна отримати за запитом від МФС. Швидкість м'ячів може бути визначена як:

Дуже повільна - Жовта Точка (одна або дві)

Повільна - Біла або Зелена Точка

Середня - Червона Точка

Швидка - Синя Точка

3. М'ячі які використовуються на Чемпіонатах Світу або на іграх схожих стандартів, повинні відповідати зазначеним вище вимогам для Стандартного м'яча (Чемпіонат) з Двома Жовтими Точками. МФС може проводити додаткове тестування за участю топ гравців для визначення придатності м'яча, призначеного для використання на Чемпіонаті.

4. М'ячі з жовтою точкою більше ніж 40.0 мм діаметром, але які відповідають іншим вимогам специфікації, можуть бути дозволені організаторами, для використання в турнірах.

Додаток 9
до Правил змагань
зі сквошу

ХАРАКТЕРИСТИКА РАКЕТКИ ДЛЯ СКВОШУ

Максимальна довжина 686 мм.

Максимальна ширина, виміряна під прямим кутом до рукоятки 215 мм.

Максимальна довжина струн 390 мм.

Максимальна натягнута площа 500 кв. см.

Мінімальна ширина будь-якої рами або будь-якого елемента конструкції (вимірюється в площині струн) 7 мм

Максимальна глибина будь-якої рами або іншого елемента конструкції (вимірюється під прямим кутом до площини струн) 26 мм

Мінімальний радіус зовнішнього вигину рами в будь-якій точці 50 мм

Мінімальний радіус заокруглення будь-якого краю рами або інших елементів конструкції 2 мм

Вага

Максимальна вага 255 гр

КОНСТРУКЦІЯ:

1) Головка ракетки визначається як частина ракетки, яка містить по всій своїй площі струни.

2) Струни і кінці струн повинні знаходитися в поглибленнях в межах голови ракетки або, у випадках, коли такі поглиблення непрактичні, через матеріал ракетки або дизайн, необхідно захистити їх за допомогою громета (відбійника)

3) Відбійник (громет) повинен бути зроблений з пружного матеріалу, який не зможе прийняти небезпечну форму (наприклад: гострого краю) в результаті абразивного контакту з підлогою або стінами.

4) Громет може бути білим, кольоровим або прозорим. Якщо по дизайнерським причин виробник вирішив використовувати колір, тоді він

повинен, продемонструвати МФС, що даний матеріал не залишає кольоровий слід на стінах або на підлозі корту після контакту.

5) Рама ракетки повинна бути такого кольору і / або матеріалу, який не буде залишати слідів на стіні або підлозі при ударах в нормальній грі.

6) струни повинні бути виготовлені з кишок, нейлону, або схожого матеріалу, не можна використовувати метал.

7) Допускаються тільки два шари струн і вони повинні бути по черзі переплетені або з'єднані в місцях перетину, струни повинні бути натягнуті однорідно і утворювати єдину площину.

8) Будь-які громети, струнні прокладки або інші предмети, прикріплені додатково до ракетці, можуть використовуватися виключно для обмеження або запобігання зносу або вібрації, і повинні бути правильно розміщені і не перевищувати розумного розміру. Вони не повинні бути закріплені в зоні удару (визначається як зона утворена перехрещення струн).

9) Не повинно бути ніяких відкритих (без струн) областей в конструкції ракетки через які може пройти сфера більше, ніж 50 мм в діаметрі.

10) Загальна конструкція ракетки, включаючи голову, повинна бути симетрична щодо центру ракетки в лінії, що проходить вертикально через голову і вісь рукоятки.

Всі зміни по специфікації ракетки будуть опубліковані за два роки до вступу в силу. МФС виносить рішення по тому, чи відповідають ракетка або прототип до вищенаведеним характеристикам, затверджені або не затверджені для гри і видає рекомендації по інтерпретації вищенаведених норм.

Додаток 10
до Правил змагань
зі сквошу

ТРЕНЕРСЬКА ПІДТРИМКА

Коучинг (Тренерська підтримка) - це спілкування, надання будь-яких порад або будь-якого роду і в будь-якої спосіб інструктування під час матчу. Коучинг дозволяється тільки під час перерв в грі.

Технічні засоби

Пристрої для аналізу спортивних характеристик гравців, можуть бути вбудовані в спорядження гравця, якщо технічна специфіка даного спорядження це допускає. Кожен пристрій прикріплений до тіла гравця повинен мати сертифікат з безпеки і відповідати іншим вимогам. Аналіз спортивних характеристик гравців - маєтсья на увазі, що пристрої виконують такі функції:

- A. Запис
- B. Зберігання
- C. Передача
- D. Аналіз
- E. Будь-якого виду спілкування з гравцями.

Ці пристрої можуть відзначати і / або зберігати інформацію під час матчу. Ця інформація не може бути доступна гравцеві під час гри.

Світовою Федерацією сквошу

25 Russell Street, Hastings

East Sussex, TN34 1QU

United Kingdom

Telephone: 44+ 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org

Вказівки як діяти при порушеннях Розділу 15

Розділ 15 описує дії в разі неприйнятної поведінки на корті - Суддя "повинен покарати гравця." Проте, тяжкість порушення і відповідну форму покарання визначає Суддя. Це призвело, протягом багатьох років прийняття рішень, до великої різниці в тяжкості покарання (або взагалі відсутності його) за однакові порушення, в залежності від того хто судив. З одного боку, суворе (недоречне) покарання може бути накладено на одиночне або невелике порушення, а з іншого боку, серйозне порушення карається слабо або взагалі залишається безкарним. Гравці не знають заздалегідь, які стандарти будуть застосовуватися, а Судді індивідуально встановлюють свої стандарти. Розробка цих Вказівок є спробою навести порядок в існуючому хаосі, і запропонувати, як Суддям, так і гравцям деякі рекомендації щодо застосування Правил 15. Якщо Судді будуть слідувати цим вказівкам досить ретельно, тоді гравці будуть заздалегідь приблизно знати які рішення очікувані за Правил 15. Це в результаті, не відрізняється від старань визначення знань про те які загальні стандарти застосовуються для правила, що стосується перешкод: метою є схожість рішень у всіх суддів. Досягнення такої відповідності буде великим плюсом для сквошу. Судді будуть дотримуватися і застосовувати ці вказівки при відповідних обставинах. Суддя може вирішити чи було порушення правила 15 чи ні, ну якщо він прийняв рішення що порушення сталося, він зобов'язаний зробити наступні дії:

Зловживання спорядженням (ракеткою, м'ячем або іншими предметами)

Невелике порушення (напр. Кидок ракетки на підлогу після програшу гейми, сильний удар по м'ячу після закінчення розіграшу): Conduct Warning

Основне порушення (напр. Спеціально зламати ракетку, розбити ракетку об стінку, вибити м'яч або викинути ракетку за корт): Conduct Stroke

Чутні або видимі непристойності:

Невелике порушення (напр. Тиха лайка, бурчання): Conduct Warning

Основне порушення (напр. Чутний мат): Conduct Stroke

Затягування (трата часу):

Невелике порушення (напр. Запізнення пару секунд на корт, затягування часу до початку подачі):

Conduct Warning

Основне порушення (напр. Велике запізнення на корт, тривалі «суперечка» з суддею): Conduct

Stroke

Незгода (з рішеннями судді ітп):

Невелике порушення (напр. Сперечання щодо рішень): Conduct Warning

Основне порушення (напр. Затяжні або повторювані суперечки, чи незгоду з рішеннями):

Conduct Stroke

Загрозливу поведінку по відношенню до Судді:

Невелике порушення (напр. Невтішні коментарі щодо рішень або суддів): Conduct Warning

Основне порушення (напр. Образливі коментарі щодо рішень або суддів): Conduct Stroke
Значне порушення: (напр. вдарити м'ячем в сторону глядачів або суддів, кинути ракетку в сторону

глядачів або суддів): Conduct Game або Match (в залежності від порушення і його небезпеки)
Надмірний фізичний контакт:

Невелике порушення (напр. Рух в противника): Conduct Warning

Основне порушення (напр. Застосування фізичного сили / контакту до противнику): Conduct Stroke
Значне порушення: (напр. Цілеспрямоване травмування супротивника, небезпечна гра в результаті якої травмовано супротивника): Conduct Game або Match (в залежності від рівня порушення та травми)
Неспортивна поведінка:

Невелике порушення (напр. Негативні коментарі до суперника): Conduct Warning

Основне порушення (напр. Повторювані негативні або образливі коментарі до суперника; будь-яким спробам залякування противника):
Conduct Stroke

Значне порушення: (напр. Будь-яка екстремальна поведінка веде до втрати репутації гри): Conduct Game або Match (в залежності від рівня порушення)

Тренерська підтримка:

Перший раз: Conduct Warning

Друга спроба: Conduct Stroke і видалення порушника за періодичну і надмірно погану поведінку:

Коли в оцінці судді, гравець винен в повторних діях неприйнятної поведінки на корті описаного вище, Суддя може винести при повторному порушенні даного правила або таке ж покарання як і раніше або більш суворе ніж попереднє. Якщо Conduct Warning було винесено в перший і потім вдруге за подібне порушення - Conduct Stroke обов'язковий за третє порушення того ж роду. (Напр. Якщо гравець отримав Conduct Warning за незгоду, вдруге при незгоді можна присудити Conduct Warning або Conduct Stroke. Втретє незгоду гравця - Conduct Stroke - обов'язковий)

Звітність щодо порушень правил поведінки на корті:

Якщо прийнято рішення про будь-яке покарання гравця, (за винятком попередження) Суддя і головний Суддя повинні відзначити інцидент на спеціальному бланку Conduct on Court Report Form. Аналогічно якщо головний суддя застосовував до гравця дії за порушення поведінки поза кортом, головне щоб письмовий рапорт був відправлений їм в WSF (стосується змагань, які проходять під егідою ВФС) і в відповідну для гравця, федерацію сквошу - протягом 10 днів від інциденту.

Рапорт повинен складатися з:

Назва турніру, дата, і місце.

Прізвище порушника. Прізвище та статус особи, що подає скаргу (напр. Суддя, Маркер, Комітет, Глядач, Журналіст, Організатор).

У звіті повинно бути вказано детальний опис події (головним суддею) Дії вжиті головним суддею (якщо були).

У звіті можна теж вказати інциденти пов'язані з діями організаторів і адміністрації такі як:

Пізній вихід з сітки, Головна сітка: після закриття записів, Кваліфікація: 7 днів після закриття записів, Пунктуальність: жоден з гравців не готовий до гри в 10 хвилин від оголошення матчу і як це вирішено. Одяг та спорядження: неприйнятний наряд, включаючи толстовки, шорти для спортзалу, майки та інше - і незгоду гравця на заміну за вимогами Головного Судді.

Вихід з корту: вихід з корту під час гри без згоди Судді.

Максимум зусиль: гра без старань здобути перемогу в матчі.
Необгрунтовану відмову від гри до завершення матчу.

http://www.worldsquash.org/wp-content/uploads/2018/11/190101_Rules-of-Singles-Squash-2019-V1-1.pdf

Публікація нової редакції правил жовтень 2018 від
Переклад на українську мову виконано ГО «Федерація сквошу
України»

Пр. Степана Бендери 6 оф. 902
+380444999227