
WORLD SQUASH

WSF

ПРАВИЛА ИГРЫ В СКВОШ В ОДИНОЧНОМ РАЗРЯДЕ 2014

(ВКЛЮЧАЯ ПРИЛОЖЕНИЯ 1-9)

Версия 2014-03 (обновление вступает в силу с 1-го января 2015)

WORLD SQUASH SINGLES RULES 2014

(INCLUDING APPENDICES 1-9)

Version 2014-03 EFFECTIVE 1 ST JANUARY 2015 (Updated June 2015)



Русский перевод:
Роберт Врубель, Анна Гусейнова
редактор: Анастасия Нетребчук - ФСУ

Правила игры в сквош в одиночном разряде 2014

23 октября, 2013 Общее Собрание Всемирной Федерации Сквоша утвердило измененную версию Правил игры в Сквош. Обновленные правила вступили в силу с 1-го января 2014 года.

В правила 2014 года внесено совсем немного изменений по сравнению с правилами редакции 2010 года, поэтому игрокам, судьям и зрителям будет легко адаптироваться. Однако, правила 2014 были реорганизованы (например, Правило 12 - Помеха сейчас это Правило 8), количество правил было сокращено с 20 до 15. Кроме того, в Правилах 2014 был упрощен английский язык - для лучшего понимания.

Основные изменения:

1. Больше нет объяснений (guidelines). В результате, Правила 2014 года содержат на 1500 меньше слов (8500) чем правила 2010 года (10 000).
2. Правило 8 (о Создании помехи) было изменено с целью облегчить игрокам и судьям понимание термина "создание помехи" и помочь им легче принимать правильные решения.
3. Касательно травмы или кровотечения игрока, вызванными действиями соперника, в правилах 2014 разделены понятие травмы и кровотечения, нанесенных преднамеренными действиями игрока, и понятие травмы, нанесенной случайно. По Правилам 2010 года наказанием за случайно нанесенную травму сопернику была потеря матча/проигрыш всего матча. В правилах 2014 наказание за случайно нанесенную травму сопернику менее суровое (смотри Правило 14.3.3 и 14.4.2/3). Преднамеренное и случайное отвлечение внимания действует по тому же принципу (Правило 12.2).

Читатели также могут заметить несколько менее существенных изменений:

- i) Все ошибки во время подачи сейчас называются "fault" (в Правилах 2010 г. было приведено 5 наименований).
- ii) Инструкция, касающаяся отвлечения внимания зрителями, включена в Правило 12 (Создание Помехи) как Правило 12.4.
- iii) Время перерыва в случае травмы, нанесенной по вине обоих игроков, было сокращено с 1 часа до 15 мин. с возможностью продлить на следующие 15

The Rules of Singles Squash 2014

On October 23, 2013 the Annual General Meeting of the World Squash Federation approved a revised version of the Rules of Squash. These updated Rules will come into effect on 1 January 2014.

The 2014 Rules contain very few changes compared to the current Rules, so that squash players, referees and spectators will need to make very few adjustments. However, the 2014 Rules have been restructured (e.g. Rule 12, Interference is now Rule 8) and the number of Rules has been reduced from 20 to 15. In addition, the 2014 Rules have tried to simplify the English as an aid to better understanding.

The following are the major changes:

1. There are no "Guidelines". As a consequence the 2014 Rules contain 1500 fewer words (8 500) than the current ones (10 000).
2. The Interference Rule (Rule 8) has been restructured to help players, referees and others understand the central concept of interference better and reach the correct decision more easily.
3. In the case of an injury or bleeding caused solely by the opponent, a distinction is now made between an injury or bleeding caused by a deliberate act by a player and an injury caused by an accidental act, where the opponent is unable to continue play immediately. Whereas under the current Rules the penalty for an injury to the opponent caused accidentally is loss of match, under the 2014 Rules the penalty is less severe (see Rule 14.3.3 & 14.4.2/3). The same principle applies to a deliberate distraction and an accidental distraction (Rule 12.2).

Readers will also notice a few minor changes:

- i) On the serve all faults are now called simply "fault" (cf. the current Rules where there are 5 possible calls).
- ii) The instruction concerning Crowd Distraction has been incorporated into Rule 12 (Distraction) as Rule 12.4.
- iii) For a Contributed Injury the time allowed has been reduced from one hour to 15 minutes, with the possibility of another 15 minutes if requested by the injured player (see Rule 14.3.2).
- iv) The provision for a let if the ball goes out of court after the first bounce has been deleted.

мин. по требованию травмированного игрока (смотри Правило 14.3.2).
iv) Правило о переигровке, если мяч после первого удара от пола вылетел за корт - удалено.

v) Приложение 4 (Система Трех Судей) и Приложение 5 (Система Видео Повтора) были добавлены после консультаций Профессиональной Сквиш Ассоциации (PSA) и Мировой Федерации Сквиша (WSA).

vi) приложения технического регламента (в 2010 5.1-5.3) были выделены в Приложение 7 (Корт), Приложение 8 (Мяч) и Приложение 9 (Ракетка) для большей ясности.

Мы надеемся, что эта версия Правил поможет всем лучше понимать игру и поможет в развитии нашего спорта.

Род Симингтон

Director WSF Rules Commission

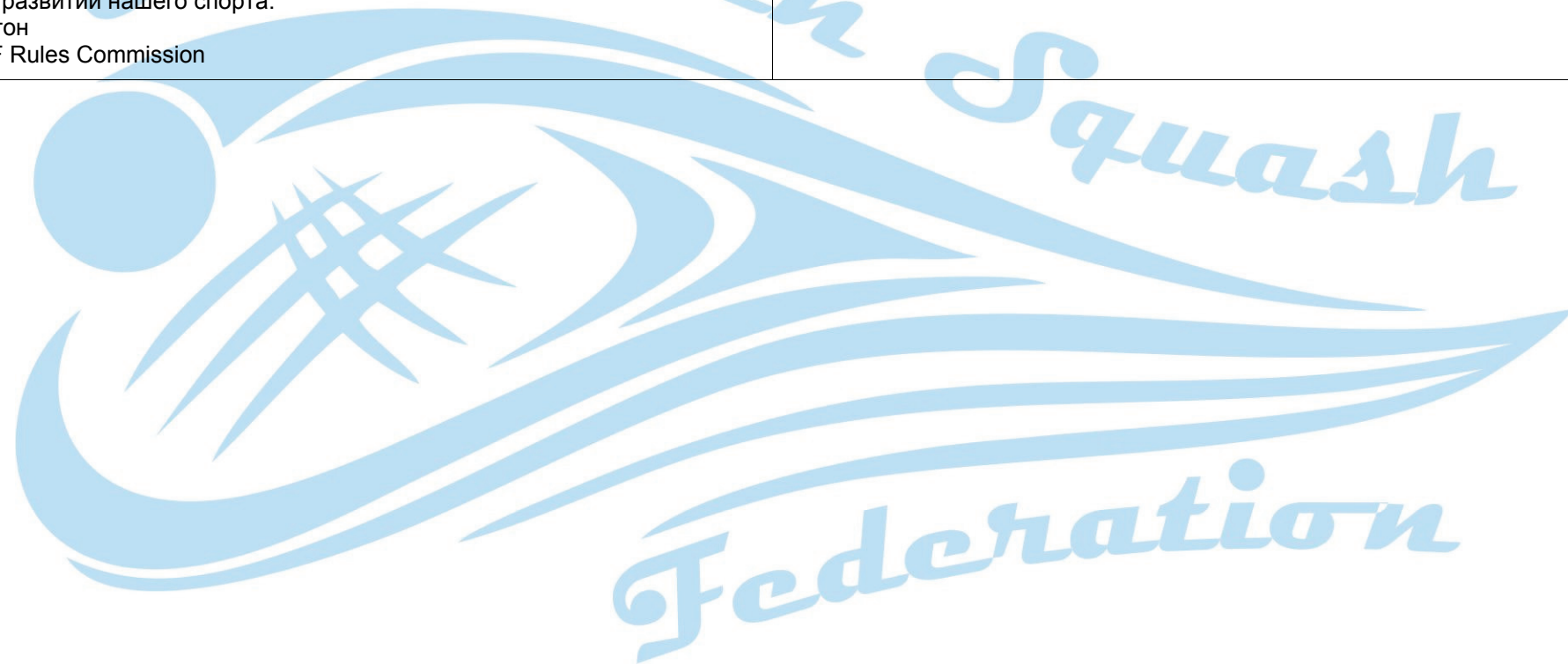
v) Appendix 4 (The Three-Referee System) and Appendix 5 (Video Review System) have been added, following consultation with PSA and WSA.

vi) The Technical Appendices (current 5.1 – 5.3) have been separated and renumbered Appendix 7 (Court), Appendix 8 (Ball), and Appendix 9 (Racket) for added clarity.

We hope that this version of the Rules will help everyone to understand the game better and further the growth of our sport.

Rod Symington

Director WSF Rules Commission



**WORLD
SQUASH**

WSF

**ПРАВИЛА ИГРЫ В СКВОШ
В ОДИНОЧНОМ РАЗРЯДЕ 2014**

(ВКЛЮЧАЯ ПРИЛОЖЕНИЯ 1-9)

Версия 2014-03 (обновление вступает в силу с 1-го января 2015)

Русский перевод:

Роберт Врубель, Анна Гусейнова

редактор: Анастасия Нетребчук - ФСУ

**WORLD
SQUASH**

WSF

**WORLD SQUASH
SINGLES RULES 2014**

(INCLUDING APPENDICES 1-9)

Version 2014-03 EFFECTIVE 1 ST JANUARY 2015 (Updated June 2015)

ПРАВИЛА ИГРЫ В СКВОШ В ОДИНОЧНОМ РАЗРЯДЕ

Содержание

1 ИГРА
2 СЧЕТ
3 СУДЬИ
4 РАЗМИНКА
5 ПОДАЧА
6 ИГРА
7 ПЕРЕРЫВЫ
8 ПОМЕХИ
9 МЯЧ ПОПАЛ В СОПЕРНИКА
10 АПЕЛЛЯЦИИ
11 МЯЧ
12 ОТВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ
13 УПАВШИЙ ПРЕДМЕТ
14 КРОВОТЕЧЕНИЯ, ЗАБОЛЕВАНИЯ И ТРАВМЫ
15 ПОВЕДЕНИЕ
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 - ОБЪЯСНЕНИЯ
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 - РЕШЕНИЯ СУДЬИ
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 - АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ ПОДСЧЕТА
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 - СИСТЕМА ТРЕХ СУДЕЙ
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 - ВИДЕО ПОВТОР
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 - ЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ
ПРИЛОЖЕНИЕ 7 - КОРТ
ПРИЛОЖЕНИЕ 8 - МЯЧ
ПРИЛОЖЕНИЕ 9 - РАКЕТКА
ПРИЛОЖЕНИЕ 10 - ТРЕНЕРСКАЯ ПОДДЕРЖКА - ОГРАНИЧЕНИЯ

SQUASH - SINGLES RULES

Table of Contents

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

ПРАВИЛА ИГРЫ В СКВОШ В ОДИНОЧНОМ РАЗРЯДЕ

Объяснение написанных курсивом слов можно найти в Приложении 1.

ВВЕДЕНИЕ

Игра в сквош происходит в замкнутом пространстве, часто с большой скоростью. Два главных принципа для правильной игры:

Безопасность: на первом месте игроки должны ставить безопасность и не предпринимать никаких действий, которые могли бы подвергнуть опасности соперника.

Честная игра (Fair play): Игроки должны уважать права соперника и играть честно.

1 ИГРА

1.1 Игра в сквош в одиночном разряде происходит на корте между двумя игроками, каждый из которых использует ракетку для ударов по мячу. Корт, ракетки и мяч должны соответствовать требованиям Мировой федерации сквоша (World Squash Federation - WSF) (смотри Приложения 7, 8 и 9).

1.2 Каждый розыгрыш начинается с правильной подачи, затем игроки по очереди отбивают мяч, пока тот не окажется вне игры (смотри Правило 6: Игра).

1.3 Розыгрыш должен продолжаться настолько долго насколько это возможно.

2 СЧЕТ

2.1 Победитель розыгрыша получает 1 очко и подает в следующем розыгрыше.

2.2 Каждая игра продолжается до 11 очков, за исключением, когда счет в игре 10-10. В этом случае игра продолжается пока разница в счете не станет в 2 очка

2.3 Матч состоит максимум из 5 игр (геймов) - до трех побед, или может состоять из 3 игр (до двух побед)

2.4 Другие системы подсчета очков описаны в Приложении 3.

3 ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА

3.1 Матч должен вести Судья, при поддержке Маркера. Каждый из них должен

SQUASH - SINGLES RULES

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

INTRODUCTION

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

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

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

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).

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

1.3 Play must be continuous as far as is practical.

2 SCORING

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

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

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

2.4 Alternative scoring systems are described in Appendix 3.

3 OFFICIALS

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.

письменно вести счет в игре, и следить за правильной последовательностью выбора квадрата подачи.

3.2 Если матч ведет один человек, тогда он одновременно выполняет функции Маркера и Судьи. Игрок может обратиться к нему с просьбой пересмотреть любое решение вынесенное (или ошибочно не вынесенное) Маркером либо Судьей.

3.3 Правильным местом расположения Судьи и Маркера по отношению к корту является середина трибуны за задней стенкой корта как можно ближе к задней стенке, немного выше задней линии аута. Предпочтительно, чтобы судейство матча проходило сидя.

3.4 Альтернативная система судейства называется Система Трех Судей - описана в Приложении 4.

3.5 По возможности, при обращении к игрокам, Судьи должны использовать их фамилии.

3.6 Маркер:

3.6.1 должен объявить матч, объявлять начало каждой игры (гейма), и объявлять результаты каждой игры и матча (см. Приложение 2).

3.6.2 должен объявить "Фол", "Нот ап", "Даун", "Аут" и "Стоп" ("fault," "down," "out," "not up" or "stop"), в соответствующих случаях;

3.6.3 если не уверен насчет правильности подачи или приема, не должен ничего объявлять;

3.6.4 после завершения розыгрыша должен объявить счет без особых проволочек, очки подающего игрока озвучиваются первыми с добавлением "переход подачи" ("hand out") - если право подачи переходит к другому игроку.

3.6.5 должен повторить решение Судьи по апелляции игрока, и потом объявить счет;

3.6.6 должен ждать решения Судьи после апелляции игрока касающейся решения Маркера (либо его отсутствия) и после этого объявить счет;

3.6.7 должен объявить "гейм-бол" ("Game Ball"), в случае когда игроку осталось до победы в гейме одно очко, или "матч-бол" ("Match Ball"), когда игроку осталось до победы в матче одно очко.

3.6.8 должен объявить "Счет 10-10, игра продолжается до разницы в счете в 2 очка" ("10-all: a player must win by 2 points") - только один раз в течение матча

3.7 Судья, чьи решения окончательны:

3.7.1 должен перенести матч если корт не пригоден для игры; или приостановить игру если матч уже идет; после возобновления игры, должен оставить счет прежним;

3.7.2 должен объявить переигровку если сочтет, что изменившиеся условия игры на корте повлияли на ход и результат розыгрыша;

3.2 If there is only one Official, that Official is both the Marker and the Referee. A player may *appeal* any call or lack of call made by that Official as Marker to that same Official as the Referee.

3.3 The correct position for the Officials is seated at the centre of the back wall, as close to that wall as possible and just above the out-line.

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

3.5 When addressing players, Officials must use the family name, where possible.

3.6 The Marker:

3.6.1 must announce the match, introduce each game, and announce the result of each game and of the match (see Appendix 2);

3.6.2 must call "fault," "down," "out," "not up" or "stop", as appropriate;

3.6.3 must make no call, if unsure about a serve or return;

3.6.4 must call the score without delay at the end of a rally, with the server's score first, preceded by "hand out" when there is a change of server;

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

3.6.6 must wait for the Referee's decision after a player's appeal against a Marker's call or lack of a call, and then call the score;

3.6.7 must call "Game Ball" when a player needs 1 point to win a game, or "Match Ball" when a player needs 1 point to win the match;

3.6.8 must call "10-all: a player must win by 2 points" when the score reaches 10-all for the first time in a match.

3.7 The Referee, whose decision is final:

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;

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

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

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

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

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

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

3.7.3 может присудить победу в матче игроку, соперник которого не был готов к игре в указанное правилами турнира время;

3.7.4 должен выносить решения по всем просьбам о переигровке (Лэт) и апелляциям игроков, включая все возражения против решений Маркера (либо их отсутствия);

3.7.5 должен сразу озвучивать решения если не согласен с объявлением Маркера или отсутствием его, останавливая игру в случае необходимости.

3.7.6 если Маркер допустил ошибку при объявлении счета, Судья должен сразу исправить ошибку, в случае необходимости остановив игру;

3.7.7 должен выполнять все правила касающиеся времени, объявляя соответственно "15 секунд" ("15 seconds"), "Половина времени" ("Half-time") и "Время" ("Time");

Внимание: Игроки обязаны находится вблизи корта, так, чтобы иметь возможность услышать эти объявления Судьи;

3.7.8 должен принять соответствующее решение, если мяч попал в другого игрока (см. Правило 9: Мяч Попал В Соперника);

3.7.9 может разрешить переигровку если не в состоянии оценить правильно ли возражение игрока по отношению к команде Маркера или ее отсутствию.

3.7.10 если Судья не уверен в причине апелляции игрока, он должен попросить игрока объяснить ее;

3.7.11 может давать объяснения относительно своего решения;

3.7.12 должен объявлять все решения достаточно громко, так чтобы они были слышны игрокам, Маркеру и зрителям;

3.7.13 должен применять Правило 15 (Поведение), если поведение игрока является неприемлемым;

3.7.14 если поведение какого либо участника, за исключением игроков, препятствует нормальному ходу матча или является оскорбительным, должен приостановить игру до устранения поведения, препятствующего ее нормальному ходу, либо пока нарушитель не покинет зону корта.

4 РАЗМИНКА

4.1 В начале матча игроки вместе заходят на корт, чтобы в течение максимум 5 минут "разогреть" мяч. После 2 ½ минут игроки должны поменяться сторонами, если они не сделали этого уже раньше.

4.2 Игроки должны иметь равные возможности удара по мячу. Игрок разминающийся с мячом слишком долго один - использует время разминки нечестно, в таком случае должно быть применено Правило 15 (Поведение).

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

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

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

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

3.7.11 may give an explanation for a decision;

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

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

3.7.14 must suspend play if the behaviour of any person, other than a player, is disruptive or offensive, until the behaviour has ceased, or until the offending person has left the court area.

4 THE WARM-UP

4.1 At the start of a match the players go on court together to warm up the ball for a maximum of 5 minutes. After 2½ minutes the players must change sides, unless they have already done so.

4.2 The players must have equal opportunities to strike the ball. A player retaining control of the ball for an unreasonable time is warming up unfairly and Rule 15 (Conduct) must be applied.

5 ПОДАЧА

- 5.1 Право подачи определяется путём вращения рукоятки ракетки одного из игроков.
- 5.2 В начале каждого гейма(игры) и при смене права подачи подающий игрок имеет право выбрать квадрат подачи для начала розыгрыша. В случае, если игрок сохранил за собой право подачи, подача осуществляется с противоположного квадрата.
- 5.3 Если было принято решение о переигровке, тогда игрок должен заново подавать с того же квадрата.
- 5.4 Если подающий игрок движется к неправильному квадрату, или не уверен из какого квадрата необходимо подавать, Маркер должен указать ему правильный квадрат.
- 5.5 В случае спора насчет квадрата, Судья должен решить.
- 5.6 После того как Маркер объявил счет, игроки должны возобновить игру без особых задержек. Однако подающий не должен подавать если принимающий не готов.
- 5.7 Подача считается правильной если:
- 5.7.1 подающему игроку, после подброса мяча с руки или ракетки для подачи, удастся произвести правильный удар с первой или последующих попыток, прежде чем мяч коснется чего либо, и
 - 5.7.2 во время подачи, ступня одной ноги подающего, касается поля подачи и никакая часть этой ступни не касается границ поля подачи, и
 - 5.7.3 подающий совершил удар по направлению в переднюю стену выше линии подачи и ниже верхней линии аута, и
 - 5.7.4 за исключением игры с лета, мяч при первом касании пола упал в противоположную квадрату подачи четверть корта, не коснувшись какой либо линии, и
 - 5.7.5 мяч не вылетел в аут.
- 5.8 Подача не соответствующая требованиям Правила 5.7 является ошибочной и принимающий подачу выигрывает розыгрыш.
- Внимание:** подача попавшая(касание) в линию подачи, поперечную, среднюю или любую верхнюю линию корта, считается неправильной.
- 5.9 Если у подающего выпал мяч или он подбросил и не попытался ударить по нему, это не считается подачей и подающий может ее повторить.
- 5.10 Разрешается переигровка если принимающий игрок не был готов к приему и не предпринял никакой попытки приема. Однако, если подача была неправильной ("ошибка" - "fault"), подающий проигрывает розыгрыш.

5 THE SERVE

- 5.1 The player who wins the spin of a racket serves first.
- 5.2 At the beginning of each game and after each change of server, the server chooses from which service-box to serve. While retaining the serve, the server must serve from alternate boxes.
- 5.3 If a rally ends in a let, the server must serve again from the same box.
- 5.4 If the server moves to the wrong box to serve, or if either player is unsure of the correct box, the Marker must inform the players which is the correct box.
- 5.5 If there is any dispute about the correct box, the Referee must rule.
- 5.6 After the Marker has called the score, both players must resume play without unnecessary delay. However, the server must not serve before the receiver is ready.
- 5.7 A serve is good, if:
- 5.7.1 the server drops or throws the ball from a hand or racket and strikes it correctly on a first or further attempt before it touches anything else; and
 - 5.7.2 at the time the server strikes the ball, one foot is in contact with the floor inside the service-box with no part of that foot touching any boundary of that box; and
 - 5.7.3 the ball is struck directly to the front wall, hitting it between the service-line and the out-line, but does not hit the front and side walls at the same time; and
 - 5.7.4 the ball, unless volleyed by the receiver, bounces for the first time in the opposite quarter-court without touching any line; and
 - 5.7.5 the ball is not served out
- 5.8 A serve that does not comply with Rule 5.7 is a fault and the receiver wins the rally.
- Note:** A serve that hits the service-line, or the short-line, or the half-court line, or any line bounding the top of the court, is a fault.
- 5.9 If the server drops or throws the ball, but makes no attempt to strike it, this is not a serve, and the server may start again.
- 5.10 A let is allowed if the receiver is not ready to return the serve and does not attempt to do so. However, if that serve is a fault, the server loses the rally.
- 5.11 If the server serves from the wrong service-box, and the server wins the rally, the rally stands and the server then serves from the alternate box.
- 5.12 The server must not serve until the score has been called by the Marker, who must do so without delay. In such an event, the Referee must stop play and instruct the server to wait until the score has been called.

5.11 Если подающий игрок, выполнил подачу из неверного поля подачи и выиграл розыгрыш, результат сохраняется и он подает с противоположного квадрата.

5.12 Не разрешается подавать до объявления Маркером счета, счет следует объявлять без промедления. Если подача была произведена, Судья обязан остановить игру и попросить игрока не подавать до объявления счета.

6 ИГРА

6.1 Если подача была правильной, игроки поочередно отбивают мяч до совершения каким-либо из игроков ошибки, запроса лэт либо апелляции игрока, команды Судьи или Маркера, или если мяч попал в противника, его одежду или ракетку.

6.2 Ответный удар считается правильным, если мяч:

6.2.1 был ударен прежде, чем дважды коснулся пола; и

6.2.2 не задел игроков, их одежду или ракетку, мяч коснулся напрямую либо после соударения с боковой и/или задней стеной, передней стены выше звуковой панели и ниже линии аута предварительно не коснувшись пола; и

6.2.3 отскочив от передней стены, не задел звуковую панель; и

6.2.4 не выбыл из игры по причине аута.

7 ПЕРЕРЫВЫ

7.1 После разминки и между геймами полагается максимально 90 секунд перерыв.

7.2 Игроки должны быть готовы возобновить игру сразу после окончания перерыва, по взаимному согласию игроков - игра может начаться и раньше.

7.3 Разрешается максимум 90-сек для замены поврежденного инвентаря, в том числе защитных очков или смещенных контактных линз. Игрок должен произвести замену как можно скорее в ином случае, должно быть применено Правило 15 (Поведение).

7.4 Перерывы в случае травмы или кровотечения описаны в Правиле 14 (Травмы).

7.5 Каждому игроку разрешается использовать время любых перерывов в матче для ударов по мячу.

6 THE PLAY

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.

6.2 A return is good if the ball:

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

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

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

6.2.4 is not out

7 INTERVALS

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

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

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

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

7.5 During any interval either player may strike the ball.

8 СОЗДАНИЕ ПОМЕХИ

8.1 После завершения своего удара по мячу (полного правильного замаха), игрок должен приложить все усилия, чтоб в момент удара мяча в переднюю стенку, у соперника были:

- 8.1.1 достаточная видимость мяча и его отскока от передней стены; и
- 8.1.2 беспрепятственный доступ к мячу; и
- 8.1.3 место для совершения достаточного замаха и удара по мячу; и
- 8.1.4 возможность сыграть мяч в любую часть передней стены корта.

Помеха имеет место, если соперник не выполнил всех перечисленных условий.

8.2 Игрок, которому создана помеха, может продолжить розыгрыш, либо остановить игру и обратиться к Судье, предпочтительно словами - "Прошу Лэт" ("Let, please."). Игрок не должен медлить с заявлением.

Внимание: Перед тем как принять любую форму заявления Судья должен удостовериться, что игрок на самом деле просит лэт. Просьба о лэт включает также просьбу о строуке. Только тот игрок может апеллировать, который должен был отбить мяч. Хотя, если не бьющий игрок, апеллирует по причине отсутствия доступа к мячу, прежде чем мяч коснется передней стены, его заявление тоже может быть рассмотрено.

8.3 Если Судья не уверен в причине апелляции, он должен попросить у игрока объяснить ее.

8.4 Судья может, при необходимости (особенно по причинам безопасности) без запроса игроков, остановить игру и назначить переигровку или присудить игроку очко.

8.5 Если игрок ударяет мяч и затем соперник просит лэт, а после мяч попадает в звуковую панель либо выше линии аута, тогда соперник выигрывает розыгрыш.

8.6 Общие правила

Перечисленные правила касаются всех видов помех:

- 8.6.1 Судья не должен назначать переигровку если помеха отсутствовала и не было обоснованной опасности нанесения травмы игроку;
- 8.6.2 если была помеха но у бьющего игрока не было возможности совершить правильный удар - переигровка не назначается;
- 8.6.3 если игрок обошел помеху и сыграл мяч, продолжив розыгрыш а потом запросил лэт - переигровка не допускается;
- 8.6.4 если была помеха но она не помешала бьющему игроку увидеть, достать и сыграть правильно мяч, тогда это минимальная помеха и переигровка не назначается;
- 8.6.5 если игрок имел возможность нанести правильный удар а его соперник не предпринял всех усилий для избежания помехи, очко присуждается

8 INTERFERENCE

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

- 8.1.1 a fair view of the ball on its rebound from the front wall; and
- 8.1.2 unobstructed direct access to the ball; and
- 8.1.3 the space to make a reasonable swing at the ball; and
- 8.1.4 the freedom to strike the ball to any part of the entire front wall.

Interference occurs when the player does not provide the opponent with all of these requirements.

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

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

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

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

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

8.6 General

The following provisions apply to all forms of interference:

- 8.6.1 if there was neither interference nor reasonable fear of injury, no let is allowed;
- 8.6.2 if there was interference but the striker would not have been able to make a good return, no let is allowed;
- 8.6.3 if the striker continued play beyond the interference and then requested a let, no let is allowed;
- 8.6.4 if there was interference, but it did not prevent the striker from seeing and getting to the ball to make a good return, this is minimal interference and no let is allowed;
- 8.6.5 if the striker would have been able to make a good return but the opponent was not making every effort to avoid the interference, a stroke is awarded to the striker;
- 8.6.6 if there was interference that the opponent was making every effort to avoid and the striker would have been able to make a good return, a let is

бьющему игроку;

8.6.6 была создана помеха игроком и он предпринял все усилия для ее устранения, а соперник находился в положении, которое позволяло ему совершить правильный удар, тогда разрешается переигровка.

8.6.7 Была создана помеха игроком и он предпринял все усилия для ее избежания, но соперник мог нанести выигрышный удар, тогда очко присуждается сопернику. В дополнении к Правилу 8.6 следующие приложения применяются к конкретным ситуациям.

8.7 Достаточная Видимость

(Fair View) означает достаточное время, чтобы увидеть мяч и подготовиться для его удара, во время полета мяча от передней стены.

8.7.1 Если игрок апеллирует из-за недостаточной видимости мяча, после его отскока от передней стены, тогда должно применяться правило 8.6

8.8 Прямой доступ

Если бьющий просит лэт, из-за недостаточного доступа к мячу, в таком случае:

8.8.1 Если была создана помеха но бьющий игрок не приложил всех усилий, чтобы подойти и ударить мяч, тогда переигровка не назначается;

Внимание: Любая попытка подойти до мяча и ударить его, не должна включать прямого физического контакта с соперником. Если произошел физический контакт, которого можно было избежать, тогда должно быть применено Правило 15 (Поведение).

8.8.2 Если бьющий имел прямой доступ к мячу, но вместо этого, выбрал не прямой путь к мячу и апеллирует, в такой ситуации переигровка не назначается, разве что возможно применить одно из положений правила 8.8.3;

8.8.3 Если бьющий игрок пошел в неправильную сторону, но показал, что мог вернуться и нанести правильный удар, а затем была создана помеха, в такой ситуации назначается переигровка. Если бьющий игрок мог бы нанести выигрышный удар, тогда очко(строук) присуждается бьющему.

8.9 Замах Ракеткой

Правильный замах состоит из приемлемого (правильного и достаточного) отвода ракетки, удара по мячу и дальнейшего пути ракетки до окончания замаха. Отвод ракетки и дальнейший замах считаются приемлемыми если они не больше(шире) чем нужно для удара. Если бьющий апеллирует по причине помехи во время замаха, тогда:

8.9.1 Если замах был изменен из-за легкого касания ракеткой соперника, который приложил все усилия, чтобы избежать помехи, тогда назначается переигровка. Разве что, бьющий мог нанести выигрышный удар, тогда строук для бьющего;

allowed;

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

8.7 Fair View

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

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

8.8 Direct Access

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

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

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

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

8.8.3 if the striker was wrong-footed, but showed the ability to recover and make a good return, and then encountered interference, a let is allowed, unless the striker would have made a winning return, in which case a stroke is awarded to the striker.

8.9 Racket Swing

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

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;

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.

8.10 Excessive Swing

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

8.10.2 If there was interference but the striker exaggerated the swing in attempting

8.9.2 Если контакт с соперником помешал сделать замах(заблокировал), тогда строук для бьющего, если даже соперник приложил все усилия, чтобы избежать помехи.

8.10 Чрезмерный Замах

8.10.1 Не должна назначаться переигровка, если игрок создал себе помеху, совершив чрезмерный замах.

8.10.2 Если была помеха, а бьющий с помощью чрезмерного замаха, пытается получить строук, тогда назначается переигровка.

8.10.3 Если чрезмерный замах бьющего игрока создал помеху сопернику, который пытался дойти/сыграть следующий мяч, тогда соперник может просить лэт.

8.11 Возможность направить мяч в любую часть передней стены. Если игрок воздерживается от удара по мячу из-за помехи на передней стене, и просит лэт, тогда:

8.11.1 Если была помеха и летящий на переднюю стенку мяч попал бы в соперника, тогда строук для бьющего, разве что, удар был бы нанесен после разворота или со второй попытки, тогда назначается переигровка.

8.11.2 Если мяч бы ударил сначала соперника, а потом в боковую стену, перед тем как коснуться передней стены, тогда назначается переигровка но если удар был бы выигрышным, тогда строук для бьющего; или

8.11.3 Если мяч попал бы сначала в боковую стену, а потом в соперника, тогда назначается переигровка, но если удар был бы выигрышным, тогда строук для бьющего.

8.12 Повторные попытки удара по мячу

Если игрок апеллирует, что во время повторной попытки удара по мячу, ему была создана помеха и удар мог быть нанесен правильно, тогда:

8.12.1 Если не бьющий игрок не имел времени, что бы избежать помехи, тогда назначается переигровка.

8.13 Разворот

Разворот-это действие игрока, который ударяет мяч, или находится в позиции для удара, по правой стороне тела, после того как мяч пролетел сзади за игроком по левой стороне (или наоборот), независимо был ли физический разворот игрока или нет. Если бьющему помешали во время разворота, а он мог нанести правильный удар, тогда:

8.13.1 Если замах был заблокирован, тогда строук для бьющего, не смотря на то, что соперник предпринял все усилия для ее устранения.

8.13.2 Если у соперника не было времени, чтобы избежать помехи, тогда назначается переигровка;

8.13.3 Если бьющий игрок мог нанести удар, но специально совершил

to earn a stroke, a let is allowed.

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.

8.11 Freedom to strike the ball to any part of the entire front wall If the striker refrains from striking the ball because of front-wall interference, and requests a let, then:

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

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

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

8.12 Further Attempt.

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

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

8.13 Turning

Turning is the action of the player who strikes, or is in a position to strike, the ball to the right of the body after the ball has passed behind it to the left or vice versa, whether the player physically turns or not. If the striker encounters interference while turning, and could have made a good return, then:

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

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

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

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

разворот, чтобы создать возможность для апелляции, тогда переигровка не назначается.

8.13.4 Когда игрок совершил разворот, Судья всегда должен рассмотреть, было ли действие опасным и судить соответственно.

9 МЯЧ ПОПАЛ В СОПЕРНИКА

9.1 Если мяч летящий по направлению к передней стене попал в соперника, его ракетку или одежду, игра должна быть остановлена, и тогда:

9.1.1 присуждается очко игроку, в которого попал мяч, если удар был выполнен неправильно;

9.1.2 присуждается очко игроку, выполнившему правильный удар, с первой попытки, не совершившему разворота и когда траектория мяча была к передней стенке;

9.1.3 назначить переигровку, если до попадания в переднюю стену мяч коснулся или коснулся бы другой стены и бьющий не совершил разворота, но если удар был бы выигрышным, тогда строук для бьющего;

9.1.4 если бьющий не совершил разворота, но была очередная попытка, тогда назначается переигровка;

9.1.5 если бьющий совершил разворот, тогда строук для соперника, за исключением, когда соперник умышленно "подставился" под летящий мяч, тогда строук для бьющего игрока.

9.2 Если мяч после отскока от передней стены попал в игрока после первого отскока от пола, игра должна быть остановлена, тогда:

9.2.1 Если мяч попадает в соперника или его ракетку после отскока от передней стены, перед тем как бьющий игрок попытался ударить мяч и никаких помех не возникло, тогда бьющий игрок выигрывает розыгрыш, за исключением, если позиция бьющего игрока помешала сопернику избежать попадания мячом, в такой ситуации разрешается переигровка;

9.2.2 Если мяч попал в соперника или его ракетку после того, как бьющий игрок сделал одну или несколько попыток ударить мяч, тогда разрешается переигровка, только если бьющий игрок смог бы правильно сыграть. В ином случае соперник выигрывает розыгрыш;

9.2.3 Если не было помехи но мяч попал в бьющего игрока, тогда соперник выигрывает розыгрыш. Если была создана помеха, тогда применяется Правило 8 (Помеха).

9.3 Если бьющий попал мячом в соперника, Судья всегда должен рассмотреть, было ли действие опасным и судить соответственно.

9 BALL HITTING A PLAYER

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10 АПЕЛЛЯЦИИ

10.1 Во время розыгрыша, каждый игрок может остановить игру и обратиться к Судье с просьбой пересмотреть вынесенное Маркером решение или его отсутствие, обращаясь: «возражение» («*Appeal please*»).

10.2 Игрок, проигравший розыгрыш, может обратиться к Судье с просьбой пересмотреть любое вынесенное Маркером решение (или его отсутствие), в розыгрыше, обращаясь: «возражение» («*Appeal please*»).

10.3 Если Судья не понимает какой именно удар в розыгрыше оспаривается, может попросить игрока объяснить. Если оспаривается более одного решения, Судья обязан рассмотреть каждую ситуацию отдельно.

10.4 После ввода мяча в игру ни один из игроков не может оспорить решения по предыдущим розыгрышам, за исключением порванного мяча.

10.5 В конце игры(гейма) любая апелляция, касающаяся последнего розыгрыша, должна быть заявлена сразу.

10.6 На возражение по вынесенному Маркером решению или его отсутствию, Судья должен:

10.6.1 если вынесенное Маркером решение или его отсутствие было правильным, тогда результат розыгрыша остается прежним; или

10.6.2 если заявление Маркера было ошибочным, тогда назначается переигровка, за исключением, если игрок мог сыграть выигрышный мяч, в таком случае розыгрыш выигрывает бьющий игрок; или

10.6.3 если подача или прием подачи были неправильными а Маркер не заявил об этом, присудить победу в розыгрыше второму игроку; или

10.6.4 если Судья не уверен была ли подача правильной - назначить переигровку; или

10.6.5 если Судья не уверен было ли прием правильным - назначить переигровку, за исключением, если заявление Маркера остановило выигрышный удар второго игрока, в таком случае розыгрыш присудить второму игроку..

10.7 В любой ситуации решение Судьи окончательное.

11 МЯЧ

11.1 Если мяч порвался во время розыгрыша, тогда назначается переигровка данного розыгрыша.

11.2 Если игрок остановил розыгрыш и апеллирует, что мяч порван, но оказалась, что он в порядке, тогда этот игрок проигрывает розыгрыш.

11.3 Если до выполнения приема подачи, принимающий игрок обнаружит, что

10 APPEALS

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

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

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

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

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

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

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

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

10.6.3 if the Marker made no call on a serve or return that was not good, award the rally to the other player; or

10.6.4 if the Referee was uncertain whether the serve was good, allow a let; or

10.6.5 if the Referee was uncertain whether the return was good, allow a let, unless the Marker's call interrupted a winning return by the other player, in which case award the rally to that player.

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

11 THE BALL

11.1 If the ball breaks during a rally, a let is allowed for that rally.

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.

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.

мяч порван и Судья не может определить когда мяч порвался, тогда он должен назначить переигровку последнего розыгрыша перед подачей.

11.4 Игрок, который хочет апеллировать в конце игры, что мяч порван, должен сделать это немедленно, до того как покинуть корт.

11.5 Мяч должен быть заменен по согласию обеих игроков или когда Судья согласен с запросом одного из игроков.

11.6 Если в течение игры мяч был заменен на новый или в игре был допущен перерыв, игрокам разрешается разогреть мяч. Игра возобновляется по согласию двух игроков или по решению Судьи.

11.7 Мяч должен находиться в пределах корта в течение всего матча, до тех пор, пока Судья не разрешит забрать его.

11.8 Если мяч застрял в какой либо части корта, тогда назначается переигровка;

11.9 Может быть назначена переигровка, если мяч дотронулся постороннего предмета на корте.

11.10 Не назначается переигровка из-за какого-либо необычного отскока мяча.

12 ОТВЛЕЧЕНИЕ ВНИМАНИЯ

12.1 Если была создана помеха (отвлечение внимания), каждый игрок может просить лэт, но должен это делать сразу

12.2 Если отвлек внимание одни из игроков, тогда:

12.2.1 Назначается переигровка если отвлечение внимания было случайным, за исключением, если игрок мог нанести выигрышный удар, тогда строк для бьющего.

12.2.2 Если умышленное, тогда должно применяться Правило 15 (Поведение).

12.3 Если отвлечение внимания было вызвано не игроком, тогда назначается переигровка. За исключением, если игрок мог нанести выигрышный удар, тогда розыгрыш выигрывает бьющий игрок.

12.4 Бурная реакция зрителей, на некоторые моменты игры, может возникнуть прямо во время розыгрыша. Чтобы дать зрителям возможность переживать за игру, Правило 12.3 может не применяться. При появлении внезапного шума толпы, игроки должны продолжать игру, а Судьям допустимо не просить зрителей быть тише. Но если игрок остановил игру из-за шума или одного звука за пределами корта, тогда может быть назначена переигровка по причине отвлечения внимания.

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.

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

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.

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

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

11.9 A let may be allowed if the ball touches any article in the court.

11.10 No let is allowed for any unusual bounce.

12 DISTRACTION

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

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

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;

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

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.

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.

13 УПАВШИЙ ПРЕДМЕТ

- 13.1 Игрок у которого упала ракетка, может поднять ее и продолжать игру.
Исключение: мяч коснулся ракетки, отвлечение внимания или Судья применил правило - поведение игрока на корте.
- 13.2 Если бьющий игрок роняет ракетку из-за помехи, он может просить переигровку.
- 13.3 Если соперник роняет ракетку из-за контакта произошедшего во время когда бьющий пытался дойти до мяча, тогда он может просить лэт, применяется Правило 12 (Отвлечение Внимания).
- 13.4 Если какой либо предмет, кроме ракетки игрока, упал на пол во время розыгрыша, тогда:
- 13.4.1 Если предмет выпал у игрока без какого либо контакта с соперником, соперник выигрывает розыгрыш;
 - 13.4.2 Если предмет упал у игрока по причине контакта с соперником, тогда назначается переигровка, за исключением, если бьющий мог нанести выигрышный удар, либо если игроком была заявлена просьба лэт по причине помехи, тогда применяется Правило 8 (Помеха).
 - 13.4.3 Если источником постороннего предмета не являются игроки, тогда назначается переигровка, разве что;
 - 13.4.4 выигрышный удар бьющего игрока был прерван, в таком случае розыгрыш выигрывает бьющий игрок;
 - 13.4.5 если упавший предмет остается незамеченным до завершения розыгрыша, победитель розыгрыша определяется естественным образом.

14 КРОВОТЕЧЕНИЯ, ЗАБОЛЕВАНИЯ И ТРАВМЫ

14.1 Заболевание

- 14.1.1 Игрок который чувствует себя плохо или не в состоянии продолжать игру по причине болезни (за исключением кровотечения или травмы) должен продолжить игру немедленно или отдать текущий гейм и получить 90-сек перерыва. Болезнь подразумевает: спазмы разного рода, уже имеющаяся или возникающая тошнота, затрудненное дыхание, включая астму. Только 1 гейм может быть отдан, после чего, игрок должен возобновить игру или отдать матч.
- 14.1.2 Если игрока стошнило на корт или какое-то другое его действие привело корт в состояние в котором невозможным продолжить игру, тогда соперник выигрывает матч.

14.2 Травма

13 FALLEN OBJECT

- 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.
- 13.2 A striker who drops the racket because of interference may request a let.
- 13.3 A non-striker who drops the racket because of contact during the striker's effort to reach the ball may request a let, and Rule 12 (Distraction) applies.
- 13.4 If any object, other than a player's racket, falls to the floor during a rally, play must stop; then:
- 13.4.1 if the object fell from a player without any contact with the opponent, the opponent wins the rally;
 - 13.4.2 if the object fell from a player because of contact with the opponent, a let is allowed, unless the striker has struck a winning return, or requests a let for interference, in which case Rule 8 (Interference) is applied;
 - 13.4.3 if the object falls from a source other than a player, a let is allowed, unless;
 - 13.4.4 the striker's winning return was interrupted, in which case the rally is awarded to the striker;
 - 13.4.5 if the object was not seen until the rally ended and had no effect on the outcome of the rally, the result of the rally stands.

14 ILLNESS, INJURY AND BLEEDING

14.1 Illness

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

14.2 Injury

The Referee:

- 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

Судья:

14.2.1 Если не уверен что была нанесена травма, должен предложить игроку продолжать игру или отдать гейм и воспользоваться 90-сек перерывом, после чего должен возобновить игру или отдать матч. Только 1 гейм игрок может отдать;

14.2.2 Если уверен, что была нанесена травма, должен определить ее категорию и сказать обоим игрокам время которое разрешено для оправки. Время, чтобы оправиться после травмы, дается только если травма действительно имела место.

14.2.3 Если уверен, что травма повторилась в текущем матче, должен предложить игроку продолжать игру или отдать гейм и воспользоваться 90-сек перерывом, после чего игрок должен возобновить игру или отдать матч. Только 1 гейм игрок может отдать. **Внимание:** игрок который отдал гейм, сохраняет все свои ранее добытые очки.

14.3 Категории травм:

14.3.1 Самоповреждение: травма была нанесена самим игроком.

Включает в себя мышечный разрыв, растяжение связок или ушиб, в результате столкновения со стеной или падения.

Игроку разрешено сделать 3-х мин. перерыв, если после него игрок не готов возобновить игру, он может отдать гейм и воспользоваться 90-сек перерывом, после чего должен возобновить игру или отдать матч. Только 1 гейм игрок может отдать.

14.3.2 Если полученная травма это результат случайного действия обеих игроков. Травмированный игрок получает 15 мин. перерыва. Перерыв может быть продлен еще на 15 минут по решению Судьи. Если игрок не может продолжить игру, матч выигрывает соперник. Счет в том розыгрыше, где игрок был травмирован, остается.

14.3.3 Травма была нанесена исключительно действиями соперника.

14.3.3.1 Если травма была нанесена соперником случайно, тогда должно применяться Правило 15 (Поведение). Травмированному игроку разрешается 15 мин. перерыв. Если по истечению времен игрок не может возобновить игру, тогда травмированный игрок выигрывает матч.

14.3.3.2 Если травма вызвана исключительно по вине соперника, его опасной игры или других умышленных действий - и травмированному игроку нужно время на то чтобы оправиться после травмы, тогда он выигрывает матч. Если травмированный игрок может продолжать игру без перерыва, тогда Правило 15 (Поведение) должно быть применено.

14.4 Кровотечение

14.4.1 Судья должен немедленно остановить игру при первых признаках

match. Only 1 game may be conceded;

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

14.2.3 if satisfied that this is a recurrence of an injury sustained earlier in the match, must advise the player to decide whether to resume play immediately or concede the game in progress and take the 90-second interval between games, or concede the match. Only 1 game may be conceded.

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

14.3 Categories of injury:

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

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

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

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

14.3.3.2 Where the injury is caused by the opponent's deliberate or dangerous play or action, if the injured player requires any time for recovery, the match is awarded to the injured player. If the injured player is able to continue without delay, Rule 15 (Conduct) must be applied.

14.4 Bleeding

14.4.1 Whenever bleeding occurs, play must stop and the player must leave the court and attend to the bleeding promptly. Reasonable time for treatment is allowed. Play may resume only after the bleeding has stopped and, where possible, the wound has been covered.

14.4.2 If the bleeding was accidentally caused by the opponent, then Rule 15 (Conduct) must be applied.

14.4.3 If the bleeding is the result of the opponent's deliberate or dangerous play or action, the match is awarded to the injured player.

кровотечения. Дается разумное время для остановки кровотечения Игра может возобновиться только после остановки кровотечения и когда рана была прикрыта настолько это возможно.

14.4.2 Если кровотечение было случайно вызвано соперником, тогда применяется Правило 15 (Поведение).

14.4.3 Если кровотечение это результат опасной игры или умышленных действий соперника, тогда травмированный игрок выигрывает матч.

14.4.4 Игрок который не может остановить кровотечение в течение разрешенного времени, может отдать гейм и воспользоваться 90-сек перерывом , после чего должен возобновить игру или отдать матч.

14.4.5 Если в ходе игры кровотечение возобновляется и игрок уже использовал время. В этом случае, игрок может признать свое поражение в текущем гейме и использовать 90-сек. перерыв. Если по истечении 90-сек. игроку не удастся остановить кровотечение, он должен признать свое поражение в матче.

14.4.6 Корт должен быть убран, а окровавленная одежда заменена.

14.5 Травмированный игрок должен возобновить игру по истечению полученного времени на восстановление. Игроки должны иметь время для возобновления игры.

14.6 Всегда решает травмированный игрок, возобновить ему игру или нет.

15 ПОВЕДЕНИЕ

15.1 Игроки должны соблюдать все правила турнира, в дополнении к этим Правилам.

15.2 Игроки не могут размещать какой либо предмет в пределах корта.

15.3 Игроки не могут покидать корт во время игры, без разрешения Судьи.

15.4 Игроки не могут просить замены Судьи или Маркера.

15.5 Поведение игроков не должно быть агрессивным, оскорбительным, опасным или другим недопустимым в спорте.

15.6 Если поведение игрока неприемлемое, тогда Судья должен наказать его, если необходимо остановив игру. Неприемлемое поведение включает в себя(избранные примеры):

15.6.1 словесные и визуальные оскорбления;

15.6.2 вербальные, физические и прочие унижения;

15.6.3 чрезмерный или умышленный физический контакт (в том числе отталкивание противника);

15.6.4 опасная игра, включая чрезмерный замах ракеткой;

15.6.5 пререкания с Судьей или Маркером;

14.4.4 A player who is unable to stop the bleeding within the time permitted must either concede 1 game and take the 90-second interval and then continue play, or concede the match.

14.4.5 If blood is again visible during play, no further recovery time is permitted, and the player must concede the game in progress and use the 90-second interval between games for further treatment. If the bleeding has not then stopped, the player must concede the match.

14.4.6 The court must be cleaned and bloodstained clothing replaced.

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

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

15 CONDUCT

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

15.2 Players may not place any object within the court.

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

15.4 Players may not request a change of any Official.

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

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

15.6.1 audible or visible obscenity;

15.6.2 verbal, physical or any other form of abuse;

15.6.3 unnecessary physical contact, which includes pushing off the opponent;

15.6.4 dangerous play, including an excessive racket swing;

15.6.5 dissent to an Official;

15.6.6 abuse of equipment or court;

15.6.7 unfair warm-up;

15.6.8 delaying play, including being late back on court;

15.6.6 нанесение повреждения снаряжению или корту;
15.6.7 нечестное использование времени для разминки;
15.6.8 затягивание игры, включая несвоевременное возвращение на корт;
15.6.9 целенаправленное отвлечение внимания;
15.6.10 получение советов/подсказок во время игры.

15.7 Если Судья посчитает поведение игрока неприемлемым, тогда он может вынести Предупреждение (“Conduct Warning”), Штрафное очко, присужденное сопернику (“Conduct Stroke”), Штрафной гейм (“Conduct Game”) или Штрафной матч (“Conduct Match”) в зависимости от нарушения.

15.8 Судья может объявить больше чем одно предупреждение, строук или гейм для каждого игрока, чье поведение нарушает правила, но каждое такое наказание, за такое же нарушение как раньше, не может быть менее суровое чем предыдущее.

15.9 Предупреждение или наказание, Судья может вынести в любое время, в том числе во время разминки и после окончания матча.

15.10 Если Судья:

- 15.10.1 останавливает игру, что бы объявить о Предупреждении (Conduct Warning), тогда он может объявить и о переигровке;
- 15.10.2 останавливает игру, чтобы присудить очко сопернику (Conduct Stroke), тогда Строук становится результатом розыгрыша;
- 15.10.3 наказывает игрока очком (Conduct Stroke) после завершения розыгрыша, результат розыгрыша остается прежним, а строук становится дополнительным очком и не влияет на смену поля подачи;
- 15.10.4 присуждает игроку гейм (Conduct Game), в ходе розыгрыша или если в данный момент не разыгрывается никакой гейм тогда следующий гейм. Во втором случае 90-сек. перерыв для игроков между геймами не разрешается.
- 15.10.5 присуждает гейм (Conduct Game) или матч (Conduct Match), нарушивший правила игрок сохраняет все очки или игры ранее выигранные.

15.11 Если Судья объявил какое либо наказание, оно должно быть правильно задокументировано.

15.6.9 deliberate distraction;
15.6.10 receiving coaching during play.

15.7 A player guilty of an offence may be given a Conduct Warning or penalised with a Conduct Stroke, a Conduct Game, or a Conduct Match, depending on the severity of the offence.

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.

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.

15.10 If the Referee:

- 15.10.1 stops play to issue a Conduct Warning, a let is allowed;
- 15.10.2 stops play to award a Conduct Stroke, that Conduct Stroke becomes the result of the rally;
- 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;
- 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;
- 15.10.5 awards a Conduct Game or a Conduct Match, the offending player retains all points or games already won;

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

ПРИЛОЖЕНИЕ 1 - ГЛОССАРИЙ

АПЕЛЛЯЦИЯ Апелляция игрока к Судье с просьбой пересмотреть вынесенное Маркером решение или его отсутствие, или апелляция о том, что мяч порван.
ПОПЫТКА Какое либо движение вперед ракеткой к мячу. Обманный замах это тоже попытка, но подготовка ракетки сзади к удару и без ее движения к мячу, не является попыткой.

КВАДРАТ, ПОЛЕ ПОДАЧИ Квадратная поверхность, на каждой части корта, ограничена короткой линией, боковой стеной, и двумя другими линиями, откуда подает игрок.

ПРАВИЛЬНО Когда мяч ударили ракеткой, находящейся в руке, не больше одного раза и без длительного контакта с ракеткой.

DOWN Когда мяч попал в звуковую панель или в пол, а затем дотронулся передней стены, или наоборот, сначала попал в переднюю стену, а затем в звуковую панель.

ДОСТАТОЧНАЯ ВИДИМОСТЬ Достаточно времени, чтобы увидеть мяч и приготовиться к удару по мячу на его обратном пути от передней стены.

ОШИБКА Объявление что подача была неправильной

ОЧЕРЕДНАЯ ПОПЫТКА Очередная попытка бьющего подать или отбить мяч, который все еще в игре, после того как он уже сделал одну или больше попыток.

ГЕЙМ(ИГРА) Это часть матча. Игроки должны выиграть 3 гейма из 5-ти или 2 гейма из 3-х.

ПРАВИЛЬНЫЙ УДАР Бьющий ударил правильно мяч прямо, или последствием отскока от боковых или задней стен, по направлению к передней стене, и попал в переднюю стену выше звуковой панели и ниже линии аута.

HAND OUT переход подачи

ПЕРЕИГРОВКА В результате, ни один из игроков не выигрывает розыгрыш.

Игрок повторяет подачу с того же квадрата.

МАТЧ Вся игра(матч), включая разминку.

NOT UP Удар игрока был неправильный; или мяч коснулся пола два раза; или мяч коснулся соперника, его одежды или ракетки.

АУТ Удар который:

попадет в линию аута или выше линии аута; или попадет в какую либо вещь выше линии аута; или попадет в верхний край любой стены корта; или проходит выше стены и за пределы корта; или проходит через какое либо устройство.

ЧЕТВЕРТЬ КОРТА Одна из двух равных частей корта, ограничена короткой линией, задней стеной и средней линией корта.

APPENDIX 1 - DEFINITIONS

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.

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.

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.

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

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

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

FAULT A serve that is not good.

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.

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.

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.

HAND OUT A change of server.

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

MATCH The complete contest, including the warm-up.

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.

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.

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.

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

РОЗЫГРЫШ Начинается с правильной подачи, игроки отбивают мяч по очереди, до момента, пока один из игроков отобьет мяч неправильно.

ПОЛЕ ПОДАЧИ, Посмотри **КВАДРАТ**, **ПОЛЕ ПОДАЧИ**.

БЬЮЩИЙ Игрок является бьющим с момента, когда мяч соперника ударил в переднюю стену и до тех пор, пока игрок не ударит мяч так, чтобы он снова коснулся передней стены.

ЗВУКОВАЯ ПАНЕЛЬ Поверхность передней стены, охватывающая всю ширину корта и простирающаяся от пола, до нижней горизонтальной линии включая ее.

РАЗВОРОТ действие игрока, который ударяет мяч, или находится в позиции для удара, по правой стороне тела, после того как мяч пролетел сзади за игроком по левой стороне (или наоборот), независимо был ли физический разворот игрока или нет.

Внимание: Формирование (подготовка) сыграть мяч с одной стороны, а затем перевод ракетки на другую сторону тела чтобы ударить мяч с той стороны не является ни разворотом, ни поворотной попыткой.

ВЫИГРЫШНЫЙ УДАР Правильный удар, в результате которого соперник не смог отыграть/достать мяч.

ИДТИ В НЕПРАВИЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИИ Ситуация, когда игрок ожидал полета мяча в одном направлении, в то время как бьющий послал мяч в другую сторону.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 - ОБЪЯВЛЕНИЯ

2.1 МАРКЕР

DOWN Означает, что удар игрока попал в звуковую панель или в пол, перед тем как коснуться передней стены, либо в переднюю стену а затем в звуковую панель.

ОШИБКА Означает, что подача была неправильной.

ПЕРЕХОД ПОДАЧИ (HAND OUT) Означает смену подающего.

НОТ УП - NOT UP Означает, что удар: был неправильный; или мяч отбил от пола два раз; или мяч коснулся соперника, его одежды или ракетки.

АУТ Означает, что удар:

попал в линию аута или выше линии аута; или

попал в какую либо вещь выше линии аута; или

попал в верхний край любой стены корта; или

прошел выше стены и за пределы корта; или

прошел через какое либо устройство.

Счет 10-10, игра продолжается до разницы в счете в 2 очка: Счет по 10

означает, что игра продолжается пока разница в счете не достигнет двух очков.

Объявляется только один раз в течение матча

ГЕЙМ-БОЛ (GAME BALL) Означает, что игроку необходимо одно очко, чтобы

SERVICE-BOX See **BOX**, **SERVICE-BOX**.

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.

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.

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.

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

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.

APPENDIX 2 - OFFICIALS' CALLS

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.

FAULT To indicate that a serve was not good.

HAND OUT To indicate a change of server.

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.

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.

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.

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

выиграть гейм.

МАТЧ БОЛ (MATCH BALL) - Означает, что игроку необходимо одно очко, чтобы выиграть матч.

ЕС ЛЭТ/ ЛЭТ Повтор решения Судьи, что розыгрыш должен быть переигран.

СТРОУК ДЛЯ (ИГРОКУ ИЛИ КОМАНДЕ) Повтор решения Судьи, что очко присуждается игроку или команде.

НОУ ЛЭТ Повтор решения Судьи, что просьба о переигровке отклонена

Примеры объявлений Маркера

1. Анонс матча:

“Смит подает, Джонс принимает, игра длится до 3 побед, счет 0-0.”

2. Очередность заявлений:

i) Все, что влияет на счет (нп. Stroke для Брауна).

ii) Счет - вначале надо сказать очки подающего игрока.

iii) Комментарии касающиеся счета (нп. гейм бол).

3. Объявление счета:

“Not up. Hand-out, 4-3.”

“Ес лэт, 3-4.”

“Строук для Джонс, 10-8, Game Ball.”

“Ошибка, hand-out, 8-3.”

“Not up, счет по 10: игрок должен выиграть 2 очка.”

“10-8, Матч Бол.”

“13-12, Матч Бол.”

4. Конец игры:

“11-3, гейм для Смита. Смит ведет 1-0 в геймах.”

“11-7, гейм для Джонс. Смит ведет 2-1 в геймах.”

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

5. Начало игр (геймов):

“Смит ведет 1-0 в геймах. 0-0.”

“Смит ведет 2-1 в геймах. Джонс подает, 0-0.”

“Счет 2-2 в геймах. Смит подает, 0-0.”

2.2 СУДЬЯ

15 СЕКУНД объявление что осталось 15 секунд разрешенного перерыва.

ПОЛОВИНА ВРЕМЕНИ объявление что 2 ½ мин разминки прошли.

ПЕРЕИГРОВКА/ИГРАТЬ ПЕРЕИГРОВКУ (LET / PLAY A LET) объявление о том что розыгрыш должен быть переигран, в ситуации если “Ес лэт” не уместно так как ни один из игроков не просил лэт..

НОУ ЛЭТ (NO LET) отказ в переигровке

СТРОУК ДЛЯ (ИГРОКА ИЛИ КОМАНДЫ) объявление что очко присуждается игроку или команде.

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

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

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

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

Examples of Marker's Calls

1. Match introduction:

“Smith to serve, Jones to receive, best of 5 games, love-all.”

2. Order of calls:

i) Anything affecting the score (e.g. Stroke to Brown).

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

iii) Comments on the score (e.g. Game ball).

3. Calling the score:

“Not up. Hand out, 4-3.”

“Yes let, 3-4.”

“Stroke to Jones, 10-8, Game Ball.”

“Fault, hand out, 8-3.”

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

“10-8, Match Ball.”

“13-12, Match Ball.”

4. End of a game:

“11-3, game to Smith. Smith leads 1 game to love.”

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

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

5. Start of successive games:

“Smith leads 1 game to love. Love-all.”

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

“2 games all. Smith to serve, love-all.”

2.2 REFEREE

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

HALF-TIME To advise that 2 ½ minutes of the warm-up period have passed.

LET / PLAY A LET To advise that a rally is to be replayed in circumstances where the wording “Yes, Let” is not appropriate (e.g. when neither player has requested a let).

NO LET To disallow a let.

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

TIME To indicate that a permitted interval has elapsed.

YES, LET To allow a let.

CONDUCT WARNING To advise that a Conduct Warning is being issued, e.g.:

“Conduct Warning Smith for delaying play.”

ВРЕМЯ Означает, что данный перерыв в игре истек.
ЕС ЛЭТ Разрешить переигровку.
ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ объявление что применяется Предупреждение, пр.
“Предупреждение для Смита, за задержку игры.”
ШТРАФНОЕ ОЧКО объявление что присуждается штрафное очко, пр.
“Наказание для Смита, Штрафное очко для (игрока или команды) за задержку
игры.”
ШТРАФНОЙ ГЕЙМ (CONDUCT GAME) объявление что присуждается Штрафной
Гейм, пр. “Наказание для Джона, Штрафной Гейм для (игрока или команды) за
нанесение повреждения сопернику.”
ШТРАФНОЙ МАТЧ (CONDUCT MATCH) объявление что присуждается
Штрафной Матч, пр. “Наказание для Джона, Штрафной Матч для (игрока или
команды) за пререкания с Судьей”

ПРИЛОЖЕНИЕ 3 - АЛЬТЕРНАТИВНАЯ СИСТЕМА ПОДСЧЕТА

1. Point-a-rally до 15 - Правило 2 (Счет) было заменено (см. курсив):
 - 2.1 Очко получает победитель розыгрыша, и к нему переходит право подачи.
 - 2.2 Каждый гейм разыгрывается до 15 очков, за исключением если счет по 14, тогда игра длится до тех пор, пока один из игроков не получит 2 очка.
 - 2.3 Матч состоит из 3 выигранных геймов (best of 5) или 2 (best of 3).
2. Hand-in/hand-out счет Правило 2 (Счет) (см. курсив):
 - 2.1 Подающий, после выигранного розыгрыша, получает очко; принимающий, после выигранного розыгрыша подает, без изменений в счете.
 - 2.2 Каждый гейм разыгрывается до 9 очков, за исключением когда счет по 8, тогда принимающий решает, или продолжать игру до 9 (известен как “Гейм1”) или до 10(известен как “Гейм2”). Принимающий должен четко заявить свое решение Маркеру, Судье и сопернику.
 - 2.3 Матч состоит из 3 выигранных геймов (best of 5) или 2 (best of 3).

ПРИЛОЖЕНИЕ 4 - СИСТЕМА ТРЕХ СУДЕЙ

1. Система Трех Судей использует Центрально Судью (ЦС) и двух Боковых Судьей (БС), которые работают одной командой. Все судьи должны быть выбраны по высшей квалификации из доступных на турнире. если у 3 Судьей разные квалификации, тогда Судья высшей квалификации обычно должен действовать как ЦС.
 - 2.ЦС, который является также Маркером, контролирует матч и советуется с БС

CONDUCT STROKE To advise that a Conduct Stroke is being awarded, e.g.:
“Conduct Smith, Stroke to (other player or team) for delay of game.”
CONDUCT GAME To advise that a Conduct Game is being awarded, e.g.:
“Conduct Jones, Game to (other player or team) for abuse of opponent.”
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.”

APPENDIX 3 - ALTERNATIVE SCORING SYSTEMS

1. Point-a-rally scoring to 15 Rule 2 (Scoring) is replaced by (see italics):
 - 2.1 The winner of a rally scores 1 point and serves to begin the next rally.
 - 2.2 Each game is played to 15 points, except that if the score reaches 14-all, the game continues until one player leads by 2 points.
 - 2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3.
2. Hand-in/hand-out scoring Rule 2 (Scoring) is replaced by (see italics):
 - 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.
 - 2.2 Each game is played to 9 points, except that if the score reaches 8-all, the receiver chooses, before the next service, to continue that game either to 9 (known as "Set 1") or to 10 (known as "Set 2"). The receiver must clearly indicate this choice to the Marker, Referee and the opponent.
 - 2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3.

APPENDIX 4 - THE THREE-REFEREE SYSTEM

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.
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.

перед матчем и в случае необходимости (если возможно) между геймами, чтобы обеспечить согласованное применение правил и их интерпретации. Один из БС должен вести запасной счет. В случае расхождения счета, решающей принимается запись ЦС.

3. БС должны сидеть позади задней стены, в одной линии с внутренней линией квадрата подачи, на один ряд перед ЦС.

4. ЦС выносит решения в конце розыгрыша - не во время него - только в следующий вопросах:

4.1 Когда игрок заявляет о лэте или апеллирует против объявления, либо отсутствия его (down, not up, аут), или ошибки ЦС.

4.2 Если какой либо Судья не видит, тогда его решение "Ес Лэт".

4.3 Если ЦС не уверен по какой причине игрок апеллирует, тогда он должен попросить игрока объяснить.

4.4 Если БС не уверены по какой причине игрок апеллирует, БС должны попросить ЦС объяснить.

5. Только ЦС выносит такие решения как время перерыва, поведение, повреждение, помеха, порванный мяч, упавший предмет, условия на корте, и ни одно из них он не может быть оспорено.

6. Каждая апелляция должна решаться тремя Судьями, одновременно и независимо.

7. Большинство решений 3-х Судьей окончательны, разве что используется дополнительно система видео повтора.

8. Решение трех Судьей должен объявить ЦС не объявляя индивидуальных решений судей.

9 В случае трех разных решений (Ес Лэт, Ноу Лэт, Строук), окончательное решение будет "Ес Лэт."

10. Игроки могут обращаться только к ЦС. Разговор должен быть ограничен до минимума.

11. Судьи могут оглашать свои решения при помощи (в порядке предпочтения):

1. Электронные приставки; или

2. Судейские Карточки для Решений, или

3. Сигналы рукой

12. Если применяются сигналы рукой, тогда:

Ес, Лэт = Большой и указательный палец в форме 'L'.

Строук = Сжатый кулак.

Но лэт = вытянуть руку ладонью вниз.

Мяч был Down/ Not Up/ Аут/ ошибка = Большой палец вниз.

Мяч был правильный - Большой палец вверх

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.

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

4.1 When a player requests a let; or appeals against a call or lack of a call of down, not up, out, or fault by the CR.

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

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

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

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.

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

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

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

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

10. Players may speak only to the CR. Dialogue must be kept to a minimum.

11. The Referees may give their decisions using (in order of preference):

1. Electronic consoles; or

2. Referee Decision Cards; or

3. Hand signals.

12. If hand signals are used:

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

Stroke = Clenched fist.

No Let = Hand held out flat, palm downwards.

Ball was Down / Not Up / Out / Fault = Thumb Down.

Ball was Good = Thumb Up.

ПРИЛОЖЕНИЕ 5 - ВИДЕО ПОВТОР

Может применяться, там где есть технические возможности.

ПРАВИЛА/ПРОЦЕДУРЫ

1. Игрок может просить видео повтор, только насчет решений о помехе Лэт, Строук или Но Лэт, но не может просить по решениям Маркера. Каждый игрок имеет право на один видео повтор в течение каждого гейма; если первоначальное решение будет отменено, игрок сохраняет за собой право видео повтора.
2. Игрок должен четко и незамедлительно попросить ЦС о "Видео повтор, пожалуйста."
3. ЦС затем заявляет: "Видео повтор, пожалуйста, (имя игрока), на решение Ес, Лэт/Но Лэт/ Строук."
4. Видео повтор будет показан на экранах.
5. Окончательное решение Видео Судьи, будет показано на экранах
6. ЦС затем заявляет либо: "Ес,Лэт/Но Лэт/Строук решение осталось в силе, (фамилия игрока) не имеет больше права на видел повтор"; или "Ес,Лэт/Но Лэт/Строук решение отменяется (фамилия игрока) имеет право на 1 видео повтор."
7. Когда счет становится 10-10, каждый игрок получает право на еще один видео повтор. Неиспользованные видео повторы, не могут быть перенесены в счет 10-10 или в любые следующие геймы. ЦС объявляет: "10-10, игрок должен выиграть двумя очками. Каждый игрок может воспользоваться 1-им видео повтором."
8. Если видео повтор недоступен, из-за технических трудностей, тогда не считается, что запрошенный видео повтор был использован.

ПРИЛОЖЕНИЕ 6 - ЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ

МФС рекомендует, чтобы все игроки одевали защитные очки, изготовленные в соответствии с Национальными Стандартами, и носили их на протяжении всей игры, включая разминку. Текущие национальные стандарты для очков публикуются Канадской Ассоциацией по Стандартам, США ASTM, Стандартами Австралии/Новой Зеландии и Британским Институтом Стандартов. Выбор очков и проверку их стандартов качества должен осуществлять игрок. Защитные очки соответствующие вышеуказанным стандартам (или эквивалентным), являются обязательными для парных и юниорских турниров проводимых МФС(WSF).

ПРИЛОЖЕНИЕ 7 - ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ

APPENDIX 5 - VIDEO REVIEW

May be used where the technology is available.

RULES/PROCEDURE

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.
2. The player must clearly and immediately ask the Central Referee (CR) for a "Video Review, please."
3. The CR then states: "Video review, please, (player's name), on the Yes, Let/No Let/Stroke decision."
4. The replays will be shown on the screens.
5. The decision of the Video Review Official, whose decision is final, will be displayed on the screens.
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."
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."
8. If a video review is unavailable because of technical difficulties, this will not count as a review being used.

APPENDIX 6 - PROTECTIVE EYEWEAR

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

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

APPENDIX 7 - TECHNICAL SPECIFICATIONS

APPENDIX 7.1

DESCRIPTION AND DIMENSIONS OF A SINGLES COURT

ПРИЛОЖЕНИЕ 7.1

ОПИСАНИЕ И РАЗМЕРЫ ОДИНОЧНЫХ КОРТОВ

ОПИСАНИЕ

Корт для игры в сквоша это прямоугольная площадь, ограниченная 4 стенами: передняя стена, 2 боковые стены и задняя стена. У него есть пол и свободное пространство над кортом.

РАЗМЕРЫ

Длина корта между игровыми поверхностями 9750 мм

Ширина корта между игровыми поверхностями 6400 мм

Диагональ 11665 мм

Высота от пола до нижнего края передней линии стены 4570 мм

Высота от пола до нижнего края задней линии стены 2130 мм

Высота от пола до нижнего края линии подачи на передней стене 1780 мм

Высота от пола до верхнего края звуковой панели 480 мм

Расстояние от задней стены до ближайшего края короткой линии 4260 мм

Внутренние размеры поля подачи 1600 мм

Ширина всех линий 50 мм

Минимальное свободное пространство над кортом измеренное от пола 5640 мм

ЗАМЕТКИ

1. Линии боковых стен соединяются с линией передней стены и с линией задней стены.
2. Поле подачи это квадрат, образованный с помощью короткой линии, боковой стены и двух других линий отмеченных на полу.
3. Длина, ширина и диагональ корта измеряется на высоте 1000 мм от пола.
4. Рекомендуется, чтобы линия аута передней стены, линии боковых стен, линия задней стены и 50 мм линия звуковой панели были такой формы которая будет менять направление отскока мяча попавшего в них.
5. Звуковая панель не должна выступать от передней стены более чем на 45 мм.
6. Рекомендуется, чтоб дверь на корт была размещена в центре задней стены.
7. Общая конфигурация сквоша, это его размеры и разметка, которые проиллюстрированы на рисунке в Приложении 7.2.

КОНСТРУКЦИЯ

Корт для сквоша может быть построен из различных материалов, при условии, что они имеют подходящие свойства для отскока мяча и являются безопасными для игры; однако, МФС публикует Спецификацию для Сквош-Кортов, которая содержит рекомендуемые стандарты. Национальный или Региональный Административный Совет может потребовать, чтобы стандарты корта МФС применялись для всех соревнований игроков.

DESCRIPTION

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

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 2130mm

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

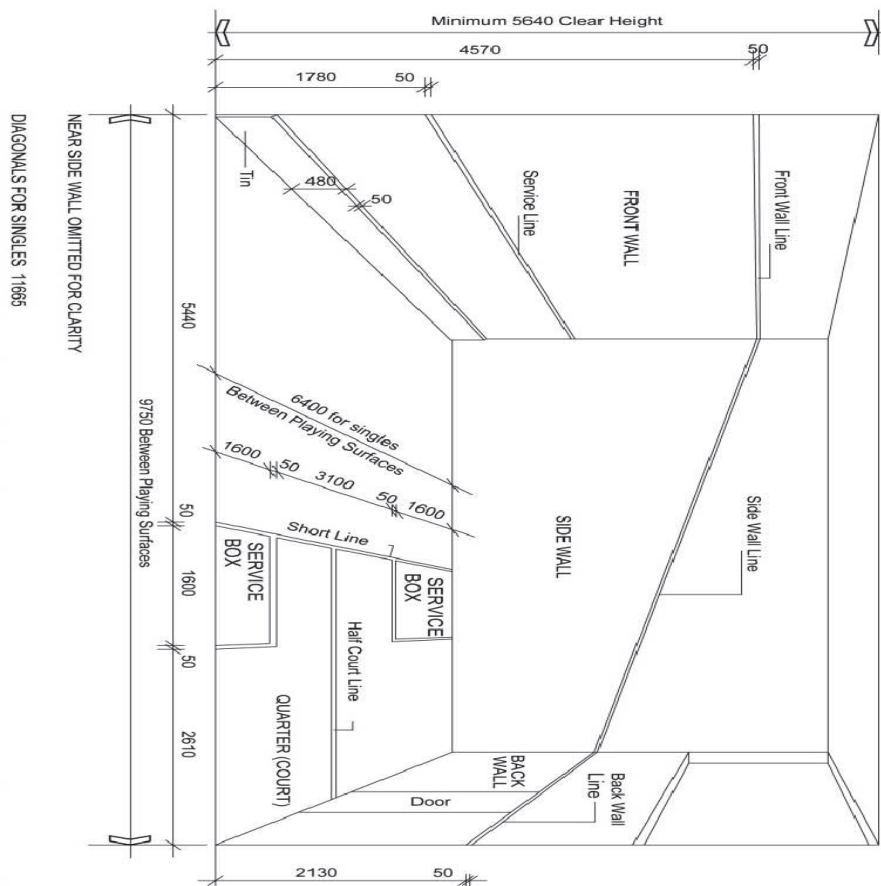
NOTES

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

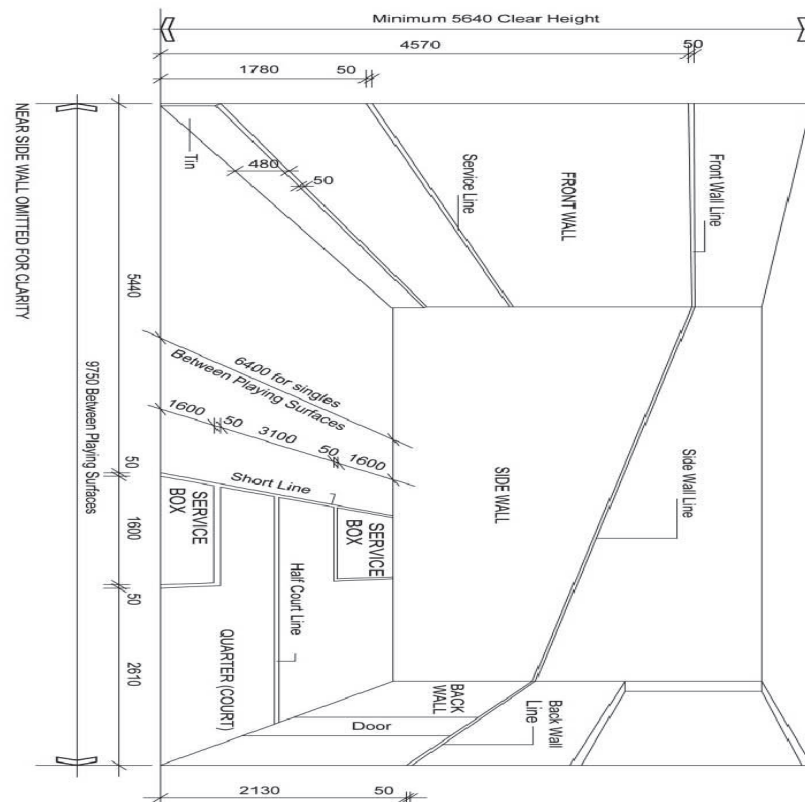
A squash court may be constructed from various materials providing they have suitable ball rebound characteristics and are safe for play; however, the WSF publishes a Squash Court Specification which contains recommended standards. A National or Regional Governing Body may require that the WSF standards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

ПРИЛОЖЕНИЕ 7.2
ОБЩАЯ КОНСТРУКЦИЯ ОДИНОЧНЫХ КОРТОВ



ПРИЛОЖЕНИЕ 8 - ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ МЯЧЕЙ

APPENDIX 7.2
GENERAL CONFIGURATION OF THE INTERNATIONAL SINGLES COURT



APPENDIX 8 - SPECIFICATIONS OF SQUASH BALLS

1. СТАНДАРТНЫЙ МЯЧ С ДВУМЯ ЖЕЛТЫМИ ТОЧКАМИ (Чемпионат)
Стандарты для мяча (Чемпионат) с двумя желтыми точками в соответствии с Правилами Сквош:

Диаметр (мм) 40.0 + или - 0,5

Вес (г) 24.0 + или - 1,0

Жесткость (Н / мм) @ 23 градусов С. 3.2 + или - 0,4

Прочность Шва (Н / мм) 6.0 Минимальное

Эластичность отскока - с 254 сантиметров

@ 23 градусов по Цельсию 12% минимум

@ 45 градусов С. 25% - 30%

2. СТАНДАРТНЫЙ МЯЧ (Клубный) С ОДНОЙ ЖЕЛТОЙ ТОЧКОЙ

Стандарты для мяча (Клубный) с одной желтой точкой в соответствии с Правилами Сквош:

Диаметр (мм) 40.0 + или - 0,5

Вес (г) 24.0 + или - 1,0

Жесткость (Н / мм) @ 23 градусов С. 3.2 + или - 0,4

Прочность Шва (Н / мм) 6.0 Минимальное

Эластичность отскока - с 254 сантиметров

@ 23 градусов по Цельсию 15% минимум

@ 45 градусов С. 30% - 35%

Внимание:

1. Полная процедура тестирования мячей с вышеприведенными параметрами доступна в МФС. Если требуется МФС организывает испытания мячей по стандартным процедурам.

2. Нет никаких дополнительных спецификаций скорости мяча (быстрее или медленнее), для использования их разного уровня игроками и при отличающихся от спецификации тестирования условиях на корте, например когда жарче или прохладней, чем те спецификации которые приведены выше. Кроме выше перечисленных производятся еще мячи с повышенной скоростью отскока - они могут отличаться диаметром и весом от вышеприведенных параметров. Рекомендуется, чтобы мячи имели постоянный цветовой код или маркировку для обозначения их скорости или категории применения. Также, рекомендуется, чтобы мячи для начинающих и развивающихся игроков, подходили к нижеприведенным параметрам:

Начинающие - эластичность отскока при 23С не менее 17%

эластичность отскока при 45С 36% до 38%

Продвинутые начинающие эластичность отскока при 23С не менее 15%

эластичность отскока при 45С 33% до 36%

В настоящее время спецификации для мячей, можно получить по запросу от

1. A STANDARD DOUBLE YELLOW DOT (Competition) BALL The following specification is the standard for a double yellow dot (Competition) ball to be used under the Rules of Squash:

Diameter (millimetres) 40.0 + or - 0.5

Weight (grams) 24.0 + or - 1.0

Stiffness (N/mm) @ 23 degrees C. 3.2 + or - 0.4

Seam Strength (N/mm) 6.0 minimum

Rebound Resilience - from 254 centimetres

@ 23 degrees C. 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%

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)

МФС.

Скорость мячей может быть определена как:

Очень медленная - Желтая Точка (одна или две)

Медленная - Белая или Зеленая Точка

Средняя - Красная Точка

Быстрая - Синяя Точка

3. Мячи которые используются на Чемпионатах Мира или на играх похожих стандартов, должны соответствовать вышеуказанным требованиям для Стандартного мяча (Чемпионат) с Двумя Желтыми Точками. МФС может проводить дополнительное тестирование при участии топ игроков для определения пригодности мяча, назначенного к использованию на Чемпионате.

4. Мячи с желтой точкой больше чем 40.0 мм диаметром, но которые отвечают остальным требованиям спецификации, могут быть разрешены организаторами, для использования в турнирах.

ПРИЛОЖЕНИЕ 9 - РАЗМЕРЫ РАКЕТКИ СКВОШ

РАЗМЕРЫ

Максимальная длина 686 мм

Максимальная ширина, измеренная под прямым углом к рукоятке 215 мм

Максимальная длина струн 390 мм

Максимальная натянутая площадь 500 кв. См

Минимальная ширина любой рамы или любого элемента конструкции (измеряется в плоскости струн) 7мм

Максимальная глубина любой рамы или другого элемента конструкции (измеряется под прямым углом к плоскости струн) 26 мм

Минимальный радиус внешнего изгиба рамы в любой точке 50 мм

Минимальный радиус закругления любого края рамы или других элементов конструкции 2 мм

ВЕС

Максимальный вес 255 гр

КОНСТРУКЦИЯ

а) Головка ракетки определяется как часть ракетки, содержащая по всей своей площади струны.

б) Струны и концы струн должны находиться в углублениях в пределах головы ракетки или, в случаях, когда такие углубления непрактичны, из-за материала ракетки или дизайна, необходимо защитить их с помощью громета(отбойника)

с) Отбойник(громет) должен быть сделан с упругого материала, который не сможет принять опасную форму (нп острого края) в результате абразивного

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 - DIMENSIONS OF A SQUASH RACKET

DIMENSIONS

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

контакта с полом или стенами.

д) Громет может быть белым, цветным или прозрачным. Если по дизайнерским причинам производитель решил использовать цвет, тогда он должен продемонстрировать МФС, что данный материал не оставляет цветной след на стенах или на полу корта после контакта.

е) Рама ракетки должна быть такого цвета и / или материала, который не будет оставлять следов на стене или полу при ударах в нормальной игре.

ф) струны должны быть изготовлены из кишок, нейлона, или схожего материала, нельзя использовать металл

г) Допускаются только два слоя струн и они должны быть поочередно переплетены или соединены в местах пересечения, струны должны быть натянуты однородно и образовывать единую плоскость.

х) Любые грометы, струнные прокладки или другие предметы, прикрепленные дополнительно к ракетке, могут использоваться исключительно для ограничения или предотвращения износа или вибрации, и должны быть правильно размещены и не превышать разумного размера. Они не должны быть закреплены в зоне удара (определяется как зона образованная перекрещиваниями струн).

и) Не должно быть никаких открытых (без струн) областей в конструкции ракетки через которые может пройти сфера больше, чем 50 мм в диаметре.

й) Общая конструкция ракетки, включая головку, должна быть симметрична относительно центра ракетки в линии, проходящей вертикально через голову и ось рукоятки.

к) Все изменения по спецификации ракетки будут опубликованы за два года до вступления в силу.

МФС выносит решение по тому, соответствуют ли ракетка или прототип к вышеприведённым характеристикам, утвержден или не утвержден для игры и выдает рекомендации по интерпретации вышеприведенных норм.

ПРИЛОЖЕНИЕ 10 - ТРЕНЕРСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Коучинг (Тренерская поддержка)- это общение, дача советов какого либо рода и в какой либо способ инструктирование во время матча. Коучинг разрешается только во время перерывов в игре.

Технические средства

Устройства для анализа спортивных характеристик игроков, могут быть встроены в снаряжение игрока, если техспец данного снаряжения это допускает. Каждое устройство прикрепленное к телу игрока должно быть сертифицировано по безопасности и соответствовать иным требованиям. Анализ спортивных

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

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.

Player Analysis Technology

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

характеристик игроков подразумевает устройства выполняющие следующие функции:

- A. Запись
- B. Хранение
- C. Передача
- D. Анализ
- E. Любого вида общение с игроками.

Эти устройства могут отмечать и/или сохранять информацию во время матча.

Эта информация не может быть доступна игроку во время игры.

Опубликовано ноябрь 2014:

Мировой Федерацией Сквоша

25 Russell Street Hastings

East Sussex TN34 1QU

United Kingdom

Telephone: 44+ 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org

Указания как поступать при нарушениях Правила 15

Правило 15 описывает действия в случае неприемлемого поведения на корте - Судья "должен наказать игрока." Тем не менее, тяжесть нарушения и соответствующую форму наказания определяет Судья. Это привело, в течение многих лет принятия решений, к большим различиям в тяжести наказания (или вообще отсутствию его) за одинаковые нарушения, в зависимости от того кто судил. С одной стороны, суровое (неуместное) наказание может быть наложено на одиночное или небольшое нарушение, а с другой стороны, серьезное нарушение наказывается слабо или вообще остается безнаказанным. Игроки не знают заранее, какие стандарты будут применяться, а Судьи индивидуально устанавливают свои стандарты. Разработка этих Указаний является попыткой навести порядок в существующем хаосе, и предложить, как Судьям, так и игрокам некоторые рекомендации по применению Правила 15.

Если Судьи будут следовать этим указаниям достаточно тщательно, тогда игроки будут заранее примерно знать какие решения ожидаемы по Правилу 15. Это, в результате, не отличается от стараний определения знаний о том какие общие стандарты применяются для правила касающегося помех: целью является схожесть решений у всех судей. Достижение такого соответствия будет большим плюсом для сквоша. Судьи будут соблюдать и применять эти указания при соответствующих обстоятельствах. Судья может решить было ли нарушение

the following functions with respect to player performance information:

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

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

Published November 2014 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

Guidelines for the application of Rule 15 Violations

Rule 15 mandates that in the event of unacceptable behaviour on court the Referee "shall penalise the player." However, the severity of the offence and the nature of the penalty are left to the discretion of the Referee. This has led over the years frequently to the imposition of different penalties (or none at all) for similar offences, depending on who is refereeing. On the one hand, a harsh (inappropriate) penalty might be assessed for a single or mild offence; while on the other hand, a serious offence is penalised lightly, or not at all. The players do not know in advance what standards will be applied, and the Referees are left individually to set their own standards.

The development of these Guidelines is an attempt to bring some order to the existing chaos, and to offer both Referees and players some guidance on the application of Rule 15.

If Referees follow these Guidelines fairly closely, then players will know in advance what the standards are in relation to Rule 15. This is, in effect, no different from the desirability of knowing what the standards are for the application of the rules concerning interference: a greater measure of consistency is the aim. The achievement of such consistency will greatly benefit the sport of squash. Referees will apply the following Guidelines in the appropriate circumstances. While the Referee under Rule 15 retains discretion in deciding whether or not there has been an offence under that Rule, once the Referee has decided that an offence has occurred, the following actions must be taken:

правила 15 или нет, ну если он принял решение что нарушение произошло, он обязан предпринять следующие действия:

Злоупотребление снаряжением (ракеткой, мячом или другими предметами)

Небольшое нарушение (напр. бросок ракетки на пол после проигрыша гейма, сильный удар по мячу после окончания розыгрыша): Conduct Warning

Основное нарушение (напр. специально сломать ракетку, разбить ракетку о стенку, выбить мяч или выкинуть ракетку за корт): Conduct Stroke

Слышимые или видимые непристойности:

Небольшое нарушение (напр. тихая брань, ворчание): Conduct Warning

Основное нарушение (напр. слышимый мат): Conduct Stroke

Затягивание (трата времени):

Небольшое нарушение (напр. опоздание пару секунд на корт, затягивание времени до начала подачи): Conduct Warning

Основное нарушение (напр. большое опоздание на корт,; длительные препирания с судьей): Conduct Stroke

Несогласие (с решениями судьи итп):

Небольшое нарушение (напр. пререкания насчет решений): Conduct Warning

Основное нарушение (напр. затяжные или повторяющиеся пререкания, или несогласие с решениями): Conduct Stroke

Угрожающее поведение по отношению к Судьям:

Небольшое нарушение (напр. нелестные комментарии насчет решений или судей): Conduct Warning

Основное нарушение (напр. оскорбительные комментарии насчет решений или судей): Conduct Stroke

Значительное нарушение: (напр. ударить мячом в сторону зрителей или судей, бросить ракетку в сторону зрителей или судей): Conduct Game или Match (в зависимости от нарушения и его опасности)

Чрезмерный физический контакт:

Небольшое нарушение (напр. движение в противника): Conduct Warning

Основное нарушение (напр. применение физического насилия/контакта к противнику): Conduct Stroke

Значительное нарушение: (напр. целенаправленное травмирование противника, опасная игра в результате которой травмирован противник): Conduct Game или Match (в зависимости от уровня нарушения и травмы)

Неспортивное поведение:

Небольшое нарушение (напр. негативные комментарии к сопернику): Conduct Warning

Основное нарушение (напр. повторяющиеся негативные или оскорбительные комментарии к сопернику; любые попытки запугивания противника): Conduct

Abuse of equipment (racket or ball or other equipment):

Minor offence (e.g. throwing the racket onto the floor after losing a game, hitting the ball hard after the rally is over): Conduct Warning

Major offence (e.g. deliberately breaking the racket; smashing the racket against the wall; hitting the ball or throwing the racket out of the court): Conduct Stroke

Audible or Visible Obscenity:

Minor offence (e.g. muttered expletive; blaspheming): Conduct Warning

Major offence (e.g. audible obscenity): Conduct Stroke

Time-wasting:

Minor offence (e.g. a few seconds late back on court; taking excessive time to serve):

Conduct Warning

Major offence (e.g. very late back on court; prolonged discussion with Referee):

Conduct Stroke

Dissent:

Minor offence (e.g. questioning a decision): Conduct Warning

Major offence (e.g. prolonged or repeated questioning of or disagreement with decisions): Conduct Stroke

Abuse of Official:

Minor offence (e.g. unflattering comments about official or decisions): Conduct Warning

Major offence (e.g. pejorative comments about official or decisions): Conduct Stroke

Severe offence (e.g. hitting ball at official or into spectators; throwing racket at official or into spectators): Conduct Game or Match (depending on the severity of the offence and the danger caused)

Excessive physical contact:

Minor offence (e.g. running into the opponent): Conduct warning

Major offence (e.g. physical abuse of the opponent): Conduct Stroke

Severe offence (e.g. deliberately injuring the opponent; dangerous play that injures the opponent): Conduct Game or Match (depending on the severity of the offence and the extent of the injury caused)

Unsporting conduct:

Minor offence (e.g. making negative comments to the opponent): Conduct Warning

Major offence (e.g. repeated negative or pejorative comments to the opponent; any attempt at intimidation of the opponent): Conduct Stroke

Severe offence (e.g. extreme behaviour that brings the game into disrepute): Conduct Game or Match (depending on the severity of the offence)

Coaching:

First occurrence: Conduct Warning

Second occurrence: Conduct Stroke and expulsion of offending person

Stroke

Значительное нарушение: (напр. любое экстремальное поведение ведущее к потере репутации игры): Conduct Game или Match (в зависимости от уровня нарушения)

Тренерская поддержка:

Первый раз: Conduct Warning

Вторая попытка: Conduct Stroke и удаление нарушителя

Повторяющееся и чрезмерно плохое поведение:

Когда в оценке судьи, игрок виновен в повторных действиях неприемлемого поведения на корте описанного выше, Судья может вынести при повторном нарушении данного правила либо такое же наказание как и раньше либо более строгое чем предыдущее. Если Conduct Warning было вынесено в первый и потом во второй раз за схожее нарушение - Conduct Stroke обязателен за третье нарушение того же рода. (напр. если игрок получил Conduct Warning за несогласие, во второй раз при несогласии можно присудить Conduct Warning или Conduct Stroke. В третий раз несогласие игрока - Conduct Stroke - обязателен)

Отчетность по нарушениям правил поведения на корте:

Если принято решение о любом наказании игрока ,(за исключением предупреждения) Судья и главный Судья должны отметить инцидент на специальном бланке Conduct on Court Report Form. Аналогично если главный Судья предпринимал к игроку действия за нарушения поведения вне корта, главное чтобы письменный рапорт был отправлен им в WSF и в соответствующую для игрока, федерацию сквоша - в течение 10 дней от инцидента.

Рапорт должен состоять из:

Название турнира, дата, и место.

Фамилия нарушителя. Фамилия и статус подающего жалобу (напр. Судья, Маркер, Комитет, Зритель, Журналист, Организатор).

В отчете должно быть указано детальное описание происшествия(главным судьей)

Действия предпринятые главным судьей (если были).

В отчете можно тоже указать инциденты связанные с действиями организаторов и администрации такие как:

Поздний выход из сетки, Главная сетка: после закрытия записей, Квалификация:

7 дней после закрытия записей, Пунктуальность: ни один из игроков не готов к игре в 10 минут от объявления матча и как это решено. Одежда и снаряжение:

неприемлемый наряд, включая толстовки, шорты для спортзала, майки и прочее - и несогласие игрока на замену по требованиям Главного Судьи. Уход с корта:

Repeated and excessive bad conduct:

When, in the Referee's opinion, the player is guilty of repeated acts of unacceptable conduct on court following the imposition of the penalties outlined above, the Referee may impose for the next occurrence of the offence either the same penalty for the second offence or a more severe penalty than the one already imposed. However, if a Conduct Warning has been given for both the first and the second offences, for the third offence of a similar nature a Conduct Stroke must be applied. (Example: If a player has received a Conduct Warning for Dissent, on the next occurrence of this offence, Conduct Warning may be imposed. On the third occurrence, however, a Conduct Stroke is mandatory.)

Conduct on Court Violation Reporting Process

When a conduct penalty (other than a warning) is imposed against a player, the Match Referee and the TR must report the incident using the Conduct on Court Report Form. Should the TR have to take action against a player for any other (off-court) conduct violation, it is essential that a written report be sent to the WSF and the relevant Player Association within ten (10) days of the incident. The report should cover the following details:

Name of Tournament, dates and venue

Name of individual against whom the complaint is made The name(s) and status (e.g. Official, Referee, Marker, Social, Committee, Spectator, Press, Administration) of those involved A detailed report of the incident from the TR Action taken (if any).

The report may also cover incidents involving the organisation and administration of the event including:

Late withdrawal:

Main draw: after the closing date for entries

Qualifying: 7 days after the closing date for entries

Punctuality: any player not ready to play within ten (10) minutes after the match is called and where the TR or Tournament Director defaults the player

Dress and Equipment: wearing of unacceptable attire, including sweatshirts, gym shorts, running shorts, T-shirts and failing to comply with an order from the TR to change

Leaving Court: leaving the court area during a match without the permission of the Referee

Best Efforts: failing to use best efforts to win a match

Failure to complete a match unless reasonably unable to do so.

выход с корта во время игры без согласия Судьи. Максимум усилий: игра без стараний одержать победу в матче. Необоснованный отказ от игры до завершения матча.

