

Skrócona wersja przepisów singlowej gry w squasha, wersja Polska

UWAGA: Użycie słowa "powinien" oznacza przymus oraz brak jakiegokolwiek alternatywy. Słowo "musi" oznacza wymagane zachowanie, nie spełnienie którego pociąga za sobą określone konsekwencje. Słowo "może" wskazuje na możliwość wykonania lub zaniechania danej czynności.

1. GRA

Gra singlowa w squasha jest rozgrywana na specjalnym korcie pomiędzy dwoma zawodnikami, z których każdy używa rakiety, za pomocą której uderza w piłkę. Wymieniony sprzęt powinien spełniać kryteria określone przez Światową Federację Squasha (WSF) (patrz załącznik 5).

2. PUNKTACJA

2.1 Obaj zawodnicy mogą zdobyć punkt w każdej wymianie. Jeśli wymianę wygra serwujący, serwuje ponownie. Jeśli wymianę wygra odbierający serw, zdobywa punkt i automatycznie zdobywa prawo do serwu w kolejnej wymianie.

2.2 Mecz wygrywa zawodnik lepszy w trzech lub pięciu setach (best of three or best of five), w zależności od organizacji rozgrywek.

2.3 Każdy set jest rozgrywany do 11 punktów. Zawodnik zdobywający 11 punkt wygrywa seta, z wyjątkiem sytuacji gdy wcześniej wynik w secie był 10:10. Wtedy gra jest kontynuowana do momentu zdobycia przez jednego z zawodników przewagi dwupunktowej nad przeciwnikiem.

2.4 W przypadku gdy wynik wymiany jest 10:10, Marker powinien wywołać 10:all gramy do dwóch punktów przewagi (10:all, a player must win by two points).

2.5 Marker powinien ogłosić „Piłka setowa” (Game Ball) aby poinformować, iż któremuś z graczy wystarczy zdobyć jeden punkt do wygrania rozgrywanego seta, lub „Piłka meczowa” (Match Ball) aby poinformować, iż któremuś z graczy wystarczy zdobyć jeden punkt do wygrania meczu. Dotyczy to także sytuacji gdzie to odbierający serw, zdobywając punkt wygrywa set lub mecz. (np. „10:6, game / match ball”, a następnie „hand out, 7:10, game / match ball)

3. ROZGRZEWKA (zobacz definicję w załączniku 2)

3.1 Tuż przed rozpoczęciem meczu obaj zawodnicy powinni mieć możliwość wejścia na kort na którym będzie rozgrywany mecz na czas pięciu minut, w celu przeprowadzenia rozgrzewki.

Po upływie dwóch i pół minuty, sędzia powinien ogłosić half time (połowa czasu) a zawodnicy powinni zmienić strony, chyba że sami zmienili je wcześniej. Sędzia powinien również poinformować zawodników kiedy okres rozgrzewki dobiega końca wywołując "time" (czas).

3.2 Podczas rozgrzewki obaj zawodnicy powinni mieć równe szanse uderzania piłki. Zawodnik niezasadnie przedłużający odbijanie piłki rozgrzewa się niezgodnie

z zasadami fair play. Sędzia powinien zdecydować, kiedy rozgrzewka nie jest fair i zastosować zasadę 17.

3.3 Każdy z zawodników może rozgrzewać piłkę podczas każdej przerwy.

3.4 Zawodnicy mogą rozgrzać piłkę po każdej przerwie według uznania sędziego.

4. SERWIS

4.1 Gra rozpoczyna się serwisem, a pierwszego serwującego losuje się przez obrót rakiety. Następnie, serwujący serwuje aż do momentu, kiedy przegra wymianę. W następstwie czego przeciwnik zostaje serwującym. Ta procedura trwa cały mecz. Na początku drugiego i każdego następnego seta, zwycięzca poprzedniego seta serwuje pierwszy.

4.2 Na początku każdego seta oraz po każdorazowym zdobyciu prawa do serwisu, serwujący powinien wybrać z którego pola będzie serwował, a następnie powinien serwować na zmianę z obu pól, do momentu przegrania wymiany. Jednakże, kiedy wymiana kończy się letem, serwujący powinien powtórzyć zagrywkę z tego samego pola.

Jeżeli serwujący kieruje się do złego pola serwisowego lub zawodnik nie jest pewny, z którego pola powinien zostać wykonany kolejny serw, marker powinien wskazać właściwe pole. Sędzia powinien wskazać prawidłowe pole serwisowe w przypadku gdy Marker nie jest pewien lub wskazał je błędnie lub też w sytuacji gdy dochodzi do jakiegokolwiek sporu.

4.3 Aby zaserwować, serwujący powinien wypuścić piłkę z ręki lub z rakiety a następnie w nią uderzyć. Jeżeli po wypuszczeniu piłki zawodnik nie wykona zagrywki, powinien wykonać tę czynność jeszcze raz.

4.4 Serwis jest prawidłowy, kiedy wszystkie warunki 4.4.1 - 4.4.5 są spełnione:

4.4.1 w momencie uderzenia piłki serwujący dotyka częścią jednej stopy podłogi wewnątrz pola serwisowego, nie dotykając inną jej częścią linii tego pola (część tej stopy może wystawać za tę linię, jeżeli jej nie dotyka);

4.4.2 serwujący, po wyrzuceniu piłki w celu zaserwowania, uderza ją poprawnie za pierwszą lub kolejną próbą, zanim piłka spadnie na podłogę, dotknie ściany lub dotknie czegokolwiek, co nosi na sobie serwujący;

4.4.3 serwujący uderza piłkę bezpośrednio na ścianę przednią pomiędzy linię serwu i linię autu;

4.4.4 z wyjątkiem sytuacji, w której odbierający uderza piłkę z woleja, pierwsze odbicie piłki na podłodze musi mieć miejsce w ćwiartce kortu przeciwległej polu serwującego. Piłka nie może dotknąć ani linii krótkich, ani linii połowy kortu;

4.4.5 serwujący nie zagrał piłki w aut;

4.5 Zagrywka, która nie spełnia warunków 4.4.1 - 4.4.5 jest zagrywką niedobłą, a marker powinien wywołać odpowiedni błąd.

Istnieją następujące wywołania (calls):

"foot-fault" - "błąd stóp" dla warunku 4.4.1;

"not up" dla warunku 4.4.2;

"fault" - "błąd" dla warunku 4.4.3 jeżeli piłka uderza najpierw w ścianę boczną lub przednią na lub pod linią serwu, ale nad blachą;

"down" dla warunku 4.4.3 gdy piłka uderza w blachę lub w podłogę zanim dotknie ściany przedniej;

"fault" - błąd dla warunku 4.4.4;

"out" - aut dla warunku 4.4.5.

Jeżeli podczas serwisu piłka równocześnie dotknie ściany przedniej i bocznej wywołany jest fault (faul).

4.6 Serwujący nie może rozpocząć serwowania, dopóki marker nie skończy ogłaszać wyniku. Marker musi podać wynik bez zbędnego opóźnienia. Jeżeli serwujący zaserwuje lub zacznie serwować przed ogłoszeniem wyniku, sędzia powinien zatrzymać grę i poprosić serwującego o zaczekanie do momentu, w którym marker skończy ogłaszać wynik.

5. ROZGRYWKA

Po dobrym serwisie, zawodnicy odbijają piłkę na przemian, do momentu, w którym jeden z nich nie może wykonać prawidłowego uderzenia, jednocześnie piłka przestaje być w grze zgodnie z przepisami, zarówno gracz może się odwołać, jak i marker lub sędzia zatrzymać grę przez wywołanie.

6. DOBRE ODBICIE

Odbicie jest dobre, gdy spełnione są wszystkie warunki 6.1 - 6.3

6.1 Odbijający uderzy poprawnie piłkę zanim ta odbije się od podłogi dwa razy.

6.2 Piłka uderza przednią ścianę ponad blachą, bezpośrednio lub po odbiciu od ścian(y) bocznych i/lub ściany tylnej bez wcześniejszego dotykania podłogi lub jakiegokolwiek części ciała czy stroju uderzającego, a także jakiegokolwiek części ciała, stroju czy rakiety przeciwnika.

6.3 Piłka nie jest autowa.

7. KONTYNUACJA GRY

Po tym, jak serwujący zaserwuje pierwszy raz, gra powinna być kontynuowana tak długo, jak to jest konieczne. Jednakże,

7.1 w każdym momencie sędzia może przerwać grę z powodu złego oświetlenia lub innych okoliczności będących poza kontrolą grających i sędziów, na tak długo, jak będzie uważał za stosowne. Wynik powinien pozostać bez zmian. Jeżeli inny kort jest wolny, a oryginalny kort pozostaje niezdatny do gry, sędzia może przenieść mecz.

7.2 Przerwa pomiędzy rozgrzewką a pierwszym setem, a także pomiędzy wszystkimi setami powinna trwać 90sekund. Grający mogą opuścić kort podczas

tych przerw, muszą być jednak gotowi do gry przed upłynięciem owych 90 sekund.

Za zgodą obu graczy, gra może się rozpocząć przed upływem 90 sekund.

7.3 Jeżeli grający przekona sędziego, iż niezbędna jest zmiana stroju, butów lub sprzętu, grający może opuścić kort aby jak najszybciej dokonać zmiany, ale musi się zmieścić w czasie 90 sekund.

7.4 Kiedy zostaje 15 sekund z dozwolonej 90 sekundowej przerwy, sędzia powinien wywołać 15 sekund (fifteen seconds) aby poinformować graczy, by byli gotowi do wznowienia gry. Po upływie 90 sekund sędzia wywołuje "czas" (time). Jest sprawą grających, by słyszeć wszystkie wywołania dotyczące czasu. Jeżeli po wywołaniu "czas" obu lub jeden z grających nie jest gotowy do gry, sędzia powinien zastosować zasadę 17.

7.5 Jeżeli gracz jest ranny, chory lub niezdolny do gry, sędzia powinien zastosować zasadę 16.

7.6 Jeżeli sędzia zdecyduje, że zawodnik nadmiernie opóźnia grę, powinien zastosować zasadę 17.

7.7 Jeżeli jakiś przedmiot, inny niż rakietę grającego, upadnie na podłogę podczas rozgrywania piłki / wymiany:

7.7.1 sędzia, w momencie zauważenia upuszczonego przedmiotu, powinien natychmiast przerwać grę;

7.7.2 gracz, który zauważy upuszczony przedmiot może przerwać grę i apelować;

7.7.3 jeżeli przedmiot spada z gracza, ten gracz powinien przegrać wymianę, chyba że mocy nabiera zasada 7.7.5 lub zdarzenie jest wynikiem kolizji z przeciwnikiem. W tej ostatniej sytuacji sędzia powinien ogłosić let, chyba że gracz prosi o let z powodu przeszkadzania. W takim przypadku sędzia powinien zastosować zasadę 12;

7.7.4 jeżeli przedmiot spada z innego niż gracz źródła, sędzia powinien ogłosić let, chyba że zastosowanie ma zasada 7.7.5;

7.7.5 jeżeli gracz wykonał już uderzenie wygrywające w momencie upadku przedmiotu na podłogę, powinien wygrać wymianę

7.7.6 jeżeli przedmiot pozostaje na podłodze niezauważony do końca wymiany, jej rezultat jest ważny / powinien być podtrzymany.

7.8 Jeżeli gracz upuści raketę, sędzia powinien pozwolić kontynuować wymianę, chyba że występuje przeszkadzanie (zasada 12), piłka dotknęła rakiety (zasada 13.1.1), pojawi się utrata koncentracji (zasada 13.1.3), lub sędzia zastosuje zasadę 17.

8. WYGRANIE WYMIANY

Gracz wygrywa wymianę gdy:

8.1 przeciwnik nie zdołał wykonać poprawnego serwisu (zasada 4.4);

8.2 przeciwnik nie był w stanie poprawnie zagrać piłki (zasada 6), chyba że sędzia ogłasza let lub przyznaje przeciwnikowi "stroke";

8.3 piłka dotknęła przeciwnika, jego ubrania lub sprzętu, i nie miało miejsce przeszkadzanie, w momencie gdy to nie on (przeciwnik) jest zagrywającym- Wyjątkiem jest sytuacja określona w zasadzie 9 lub 10. W przypadku pojawienia się przeszkadzania powinien być zastosowany zapis z zasady 12.

8.4 sędzia przyznał "stroke" graczowi zgodnie z obowiązującymi zasadami.

9. PIŁKA UDERZAJĄCA PRZECIWNIKA I OBRACANIE SIĘ GRACZA NA KORCIE

9.1 Jeżeli gracz zagrywa piłkę, która przed osiągnięciem ściany przedniej uderzy przeciwnika (lub jego ubrania lub sprzętu), gra powinna być wstrzymana. Sędzia, rozpatrując możliwość naruszenia zasady 17, powinien ocenić trajektorie lotu piłki;

9.1.1 przyznać "stroke" graczowi uderzającemu, jeżeli odbicie byłoby poprawne i piłka uderzyłaby o ścianę frontową bez wcześniejszego uderzenia w żadną inną ścianę, chyba że pojawiłyby się okoliczności opisane w zasadzie 9.1.2 lub 9.1.3;

9.1.2 jeżeli gracz uderzający, przed odbiciem piłki wykonał obrót, przyznać "stroke" przeciwnikowi, chyba że przeciwnik wykonał umyślny ruch w celu zablokowania uderzenia; w takim przypadku sędzia przyznaje "stroke" uderzającemu;

9.1.3 jeżeli odbicie piłki nastąpiło nie w pierwszej próbie lecz w kolejnej, przyznać let, chyba że zastosowanie ma zapis zasady 9.1.2;

9.1.4 przyznać let, jeżeli piłka uderzyła lub uderzyłaby dowolnej innej ściany przed uderzeniem w ścianę przednią a zagranie byłoby poprawne, chyba że zastosowanie ma zapis zasady 9.1.5;

9.1.5 przyznać "stroke" uderzającemu, jeżeli uzna, że jego uderzenie byłoby wygrywające;

9.1.6 przyznać "stroke" przeciwnikowi, jeżeli uzna, że uderzenie nie byłoby poprawne (np. autowe).

9.2 Jeżeli uderzający obróci się na korcie:

9.2.1 uderzający piłkę może przed jej odbiciem, ze względu na obawę uderzenia przeciwnika piłką, zatrzymać grę i apelować. Sędzia powinien:

9.2.1.1 ogłosić let, jeżeli uzna, że istniało zagrożenie uderzenia przeciwnika piłką, a uderzający był w stanie poprawnie ją zagrać, chyba że zastosowanie mają zapisy zasady 9.2.3 lub

9.2.1.2 nie przyznać let'u, jeżeli uzna, że uderzający nie był w stanie poprawnie zagrać piłkę.

9.2.2. Gracz uderzający może, z powodu przeszkadzania, zatrzymać grę i apelować. Sędzia powinien:

9.2.2.1 pozwolić na let, jeżeli uzna, że uderzający nie jest w stanie poprawnie odbić piłki w wyniku przeszkadzania stworzonego przez przeciwnika lub

9.2.2.2 przyznać "stroke" uderzającemu, jeżeli uzna, że przeciwnik nie wykazał maksymalnego wysiłku aby uniknąć przeszkadzania przy obracaniu lub

9.2.2.3 nie przyznać let'u, jeżeli uzna, że uderzający nie mógł wykonać poprawnego uderzenia nawet w przypadku, gdyby przeszkadzanie nie wystąpiło.

9.2.3 Sędzia nie powinien przyznać let'u jeżeli zdecyduje, że obrót został wykonany w celu apelacji, a nie próby wykonania uderzenia.

10. KOLEJNE PRÓBY UDERZENIA PIŁKI

Jeżeli uderzający próbuje odbić piłkę i w nią nie trafia może ponowić próbę.

10.1 Jeżeli, piłka po nie trafieniu jej przez zawodnika dotknie przeciwnika (włączając jego ubiór i sprzęt), sędzia powinien:

10.1.1 pozwolić na let jeżeli uzna, że uderzający miał szansę wykonać poprawne uderzenie, lub

10.1.2 przyznać "stroke" przeciwnikowi jeżeli zdecyduje, że uderzający nie miał szansy na poprawne uderzenie piłki.

10.2 Sędzia powinien ogłosić let, jeżeli którakolwiek kolejna próba odbicia piłki powiodła się, ale w wyniku uderzenia nie osiąga ściany przedniej z powodu uderzenia przeciwnika (lub wszystkiego co nosi).

10.3 Uderzający może, z powodu przeszkadzania w kolejnej próbie odbicia piłki wstrzymać się od uderzenia i apelować. Sędzia powinien:

10.3.1 ogłosić let, jeżeli uderzający nie jest w stanie w pełni wykonać kolejnej próby uderzenia, a byłoby to prawidłowe zagranie; lub

10.3.2 przyznać "stroke" uderzającemu jeżeli zdecyduje, że przeciwnik nie dołożył wszelkich starań aby umożliwić kolejną próbę odbicia piłki; lub

10.3.3 nie przyznać letu jeżeli zdecyduje, iż kolejna próba nie powiodła by się.

11. ZGŁASZANIE APELACJI

Przegrywający wymianę może odwołać się od każdej decyzji markera, która wpłynęła na wynik piłki zgodnie z niniejszą zasadą.

Zgodnie z niniejszą zasadą zawodnik każdą apelację poprzedzić "apelacja proszę" (appeal please). Gra zostaje przerwana w momencie zgłoszenia. Jeżeli sędzia nie zna powodu apelacji, powinien prosić zawodnika o wyjaśnienie.

Jeżeli sędzia nie zgadza się z argumentami zawodnika i nie zezwala na apelację zgodnie z zasadą 11, decyzja markera pozostaje w mocy. Jeżeli sędzia nie jest pewien, ogłasza let, chyba że zaistnieją okoliczności opisane w zasadach 11.2.1, 11.5 lub 11.6.

Apelacje i interwencje sędziego w szczególnych sytuacjach opisane są poniżej (patrz także zasada 20.4).

11.1 Apelacje przy serwie.

11.1.1 Jeżeli marker zgłasza "Foot-fault", "Fault", "Not up", "Down" lub "Out" przy serwisie, serwujący może apelować. Jeżeli sędzia podtrzymuje apelację, powinien ogłosić let.

11.1.2 Jeżeli przy serwisie marker nie zgłasza błędu (no call), odbierający może apelować zaraz po zagrywce lub po zakończeniu wymiany. Jeżeli sędzia jest pewien, że zagrywka była niedobra, powinien nie czekając na apelację zatrzymać grę i przyznać "stroke" odbierającemu. W odpowiedzi na apelację sędzia powinien:

11.1.2.1 Jeżeli jest pewien, że zagrywka była dobra, przyznać "stroke" serwującemu.

11.1.2.2 Jeżeli nie jest pewny poprawności zagrywki, ogłosić let.

11.2 Apelacje podczas wymian.

11.2.1 Zawodnik może apelować, jeżeli marker wywoła "Not up", "Down" lub "Out" zaraz po jego zagranie. Sędzia, podtrzymując apelację lub nie będąc pewnym poprawności decyzji / wywołania markera powinien:

11.2.1.1 ogłosić let, chyba że zastosowanie mają zapisy zasady 11.2.1.2 lub 11.2.1.3;

11.2.1.2 przyznać "stroke" zagrywającemu, jeżeli markera wywołanie przeszkodziło mu wykonać uderzenie wygrywające;

11.2.1.3 przyznać "stroke" przeciwnikowi, jeżeli markera wywołanie przeszkodziło mu wykonać uderzenie wygrywające;

11.2.2 Jeżeli marker nie wywoła "Not up", "Down" lub "Out" po zagranie zawodnika, przeciwnik może apelować natychmiast lub zaraz po zakończeniu wymiany. Jeżeli sędzia jest pewny, że uderzenie nie było dobre powinien, nie czekając na apelację zatrzymać grę i przyznać "stroke" przeciwnikowi. W odpowiedzi na apelację sędzia powinien:

11.2.2.1 jeżeli zdecyduje, że zagranie było dobre, przyznać graczowi "stroke";

11.2.2.2 przy braku pewności ogłosić let.

11.3 Po zaserwowaniu, żaden z zawodników nie może apelować w sprawie, która miała miejsce przed tym serwem, chyba że zastosowanie mają zapisy zasady 14.3.

11.4 Jeżeli przegrywający wymianę składa kilka apelacji w sprawie jednej wymiany, sędzia powinien rozpatrzyć każdą apelację.

12. PRZESZKADZANIE

12.1 Zawodnik, którego obrót ma na celu odebranie piłki ma prawo do swobody zagrania. Przeciwnik musi takie zagranie umożliwić.

12.2 Aby uniknąć przeszkadzania, przeciwnik musi dołożyć wszelkich starań, aby uderzający:

12.2.1 mógł bez przeszkody bezpośrednio dotrzeć do piłki po wykonaniu odpowiedniego ruchu w jej kierunku;

12.2.2 widział czysto odbicie piłki od ściany przedniej;

12.2.3 miał wystarczająco miejsca na wykonanie uzasadnionego zamachu aby odbić piłkę;

12.2.4 mógł bezpośrednio zagrać piłkę w dowolną część ściany przedniej.

12.3 Jeżeli przeciwnik nie spełni któregoś z wymogów zapisanych w zasadzie 12.2 mamy do czynienia z przeszkadzaniem, nawet jeżeli dokonał wszelkich starań, aby przeszkadzania uniknąć.

12.4 Nadmierny zamach gracza może przeszkadzać przeciwnikowi, gdy jest ostatnim elementem uderzenia piłki.

12.5 Zawodnik, wobec którego istnieje możliwość że wystąpiło przeszkadzanie może zdecydować o kontynuowaniu gry lub jej zatrzymaniu i zgłoszeniu apelacji sędziemu.

12.5.1 Zawodnik domagający się letu lub "stroke'a" powinien wywołać "let please".

12.5.2 Apelować może tylko ten zawodnik, który ma właśnie uderzyć piłkę. Musi apelować albo natychmiast w momencie pojawienia się przeszkadzania lub, też później pod warunkiem że w widoczny sposób nie próbował kontynuować gry od miejsca wystąpienia, bez niepotrzebnego opóźnienia.

12.6 Sędzia powinien zdecydować, czy uznać apelację i powinien ogłosić swoją decyzję wywołaniem "No let", "Stroke to (nazwisko zawodnika)", lub "tak let" (yes let)(patrz tablica w załączniku 4.1). Sędzia sam podejmuje wszystkie decyzje, które są ostateczne. Jeżeli sędzia nie jest pewny powodu apelacji może poprosić zawodnika o wyjaśnienie.

12.7 Sędzia nie może ogłosić letu i zawodnik powinien przegrać wymianę jeżeli sędzia uzna, że:

12.7.1 nie wystąpiło przeszkadzanie lub było tak nieznaczne, że widok piłki, możliwość dotarcia do niej oraz swoboda jej zagrania nie zostały zakłócone;

12.7.2 wystąpiło przeszkadzanie, ale zawodnik nie byłby w stanie wykonać poprawnego uderzenia lub też nie dołożył wszelkich starań aby dojść do piłki i ją uderzyć;

12.7.3 zawodnik minął miejsce wystąpienia przeszkadzania i kontynuował grę;

12.7.4 zawodnik wykreował przeszkadzanie kierując się w stronę piłki.

12.8 Sędzia powinien przyznać zawodnikowi "stroke" jeżeli:

12.8.1 przeciwnik nie dołożył wszelkich starań w celu uniknięcia przeszkadzania, a zawodnik mógłby wykonać poprawne uderzenie;

12.8.2 przeciwnik dołożył wszelkich starań aby uniknąć przeszkadzania, ale jego pozycja uniemożliwiła zawodnikowi wykonanie uzasadnionego zamachu, a zawodnik byłby w stanie wykonać poprawne uderzenie;

12.8.3 przeciwnik dołożył wszelkich starań aby uniknąć przeszkadzania ale zawodnik byłby w stanie wykonać uderzenie wygrywające;

12.8.4 zawodnik powstrzymał się od uderzenia piłki, która gdyby została zagrana, kierując się bezpośrednio na ścianę przednią, uderzyła by przeciwnika; lub po odbiciu od ściany bocznej byłaby piłką wygrywającą (chyba że mają zastosowanie przepisy o obracaniu lub kolejnej próbie uderzenia).

12.9 Sędzia powinien ogłosić let jeżeli miało miejsce przeszkadzanie, którego starał się uniknąć przeciwnik, a zawodnik mógł wykonać poprawne uderzenie.

12.10 Sędzia nie powinien przyznać "stroke'a" zawodnikowi, który spowodował przeszkadzanie poprzez nadmierny zamach.

12.11 Sędzia może ogłosić let na podstawie zasady 12.9 lub przyznać "stroke" na podstawie zasady 12.8 bez apelacji, jeżeli konieczne jest zatrzymanie gry.

12.12 Sędzia, w przypadku wystąpienia przeszkadzania, może również zastosować zasadę 17. Sędzia powinien przerwać grę, jeżeli nie została wcześniej wstrzymana i zastosować odpowiednią karę jeżeli:

12.12.1 zawodnik dokonał znacznego lub umyślnego kontaktu fizycznego z przeciwnikiem;

12.12.2 zawodnik naraził na niebezpieczeństwo przeciwnika po przez obszerny zamach.

13. LET

Zawodnik powinien wystąpić o let wywołując "let please". Sędzia, jeżeli nie zna powodu prośby, może prosić zawodnika o wyjaśnienie.

13.1 Sędzia może ogłosić let jeżeli:

13.1.1 piłka w czasie gry dotknie jakiegoś przedmiotu leżącego na podłodze (patrz zasada 15.3);

13.1.2 uderzający powstrzymuje się od uderzenia piłki o dowolną, również tylną ścianę, w uzasadnionej obawie przed uderzeniem przeciwnika;

13.1.3 sędzia stwierdzi, że dowolne zdarzenie na lub poza kortem przeszkodziło któremuś z graczy. Zawodnik apelujący na podstawie takiego zjawiska musi to uczynić natychmiast po jego wystąpieniu. Pomimo tego, sędzia może przyznać "stroke" temu zawodnikowi jeżeli uzna, że mógł on wykonać uderzenia wygrywające, a zjawisko owo mu w tym przeszkodziło.

13.1.4 stwierdzi, że zmiana warunków gry na korcie wpłynęła na wynik wymiany.

13.2 Sędzia powinien ogłosić let jeżeli:

13.2.1 odbierający nie jest gotowy do odbioru zagrywki i nie próbuje jej odebrać;

13.2.2 piłka pęka podczas gry;

13.2.3 nie jest w stanie ustosunkować się do apelacji;

13.2.4 zawodnik wykonał poprawne uderzenie, ale piłka zostaje zablokowana w dowolnej części grającej kortu co uniemożliwia jej odbicie się od podłogi więcej niż jeden raz, lub piłka po pierwszym odbiciu się od podłogi wypada poza kort.

13.3 Jeżeli zawodnik prosi o let na podstawie zasady 13.1.1 - 13.1.4, sędzia powinien ogłosić let tylko wtedy, kiedy zawodnik mógłby wykonać poprawne uderzenie. Do / przy apelacji zawodnika nieuderzającego nie mogą być użyte zasady 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4

13.4 Jeżeli zawodnik uderzający spróbował wykonać uderzenie ale nie trafił w piłkę, sędzia może nadal ogłosić let na podstawie zasad 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 oraz 13.2.2.

13.5 Apelacje zgłaszane na podstawie zasady 13 występują gdy

13.5.1 zawodnik musi zgłosić apelację aby sędzia mógł przyznać let zgodnie z zasadą 13.1.2 (tylko uderzający), 13.1.3, 13.2.1 (tylko odbierający) i 13.2.3;

13.5.2 apelacja zawodnika a także interwencja sędziego bez czekania na jego apelację ma zastosowanie do zasad 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 13.2.4.

14. PIŁKA

14.1 W każdym momencie, kiedy piłka nie jest w grze, zarówno zawodnik jak i sędzia mogą sprawdzić piłkę. Sędzia może wymienić piłkę przy obustronnej zgodzie zawodników lub na wniosek jednego z nich.

14.2 Jeżeli piłka pęknie podczas gry sędzia, po potwierdzeniu że piłka jest pęknięta, powinien ją niezwłocznie wymienić na nową.

14.3 Jeżeli piłka pęknie podczas gry i nikt tego nie zauważy podczas wymiany, sędzia powinien ogłosić let dla ostatniej wymiany, a także przypadku gdy serwujący poprosi o let przed kolejną zagrywką lub jeżeli odbierający poprosi o let przed przystąpieniem do odbioru tego serwisu.

14.3.1 Jeżeli odbierający przed odebraniem serwisu poprosi o let sędzia powinien zdecydować, czy piłka pękła podczas serwisu, i w takim przypadku ogłosić let dla tej wymiany, czy pękła podczas poprzedniej wymiany, i ogłosić let dla wymiany poprzedniej.

14.4 Postanowienia zasady 14.3 nie mają zastosowania podczas ostatniej wymiany seta. W takim przypadku zawodnik musi prosić o let natychmiast po jej zakończeniu.

14.5 Jeżeli zawodnik przerywa wymianę żeby prosić o let z powodu pękniętej piłki, a okaże się że piłka nie jest pęknięta, zawodnik ten powinien przegrać wymianę.

14.6 Piłka powinna cały czas pozostawać na korcie, chyba że sędzia zgodzi się na jej wyniesienie.

14.7 Jeżeli sędzia wymieni piłkę lub jeżeli zawodnicy wznawiają grę po dłuższej przerwie, sędzia powinien pozwolić na rozgrzanie piłki. Gra w takim przypadku powinna być wznowiona po komendzie sędziego lub za obustronną zgodą zawodników, w zależności co nastąpi wcześniej.

15. OBOWIĄZKI ZAWODNIKÓW

15.1 Zawodnicy muszą przestrzegać obowiązujących zasad gry i pozostawać w zgodzie z jej naturą. Nieprzestrzeganie ich może doprowadzić do pogorszenia reputacji gry i wprowadzenia w życie zasady 17.

15.2 Zawodnicy muszą być gotowi do rozpoczęcia gry w chwili ogłoszenia początku meczu.

15.3 Zawodnikom nie wolno kłaść na korcie żadnych przedmiotów, części garderoby lub sprzętu.

15.4 Zawodnikom nie wolno opuszczać kortu podczas gry bez zgody sędziego pod rygorem zastosowania zasady 17.

15.5 Zawodnikom nie wolno występować o zmianę sędziego lub markera.

15.6 Zawodnik nie może umyślnie rozpraszać przeciwnika pod rygorem zastosowania zasady 17.

15.7 Zawodnicy powinni poprzedzić apelację wywołując "let please" lub "appeal please" stosownie do okoliczności. Wskazanie palca, ruch rakiety, inne gesty, podniesione brwi lub inny ruch oka nie są ogólnie przyjętymi metodami oznajmiania apelacji.

15.8 Zawodnicy muszą przestrzegać wszystkich dodatkowych turniejowych regulacji (np. wymogi turnieju co do stroju) na równi z tymi zasadami zawartymi w tym dokumencie.

16. KRWAWIENIE, CHOROBA, KONTUZJA LUB NIEZDOLNOŚĆ DO GRY (zobacz sposób postępowania zamieszczony w załączniku 4.2)

16.1 Krwawienie: Sędzia powinien natychmiast przerwać grę jeżeli jeden z zawodników widocznie krwawi, ma otwartą ranę lub zakrwawione ubranie. Przed pozwoleniem na wznowienie gry sędzia powinien wymóc, aby krwawienie było powstrzymane, rana opatrzona a zakrwawione ubranie zmienione w uzasadnionym i koniecznym czasie nie kolidującym z terminarzem rozgrywek. Jeżeli krwawienie zostało spowodowane z winy przeciwnika, sędzia powinien natychmiast przyznać mecz zawodnikowi pokrzywdzonemu.

16.1.1 ponowne krwawienie: jeżeli krwawienie wystąpi po raz kolejny, a czas przyznany na zatamowanie upłynął, sędzia nie powinien zezwalać na kolejną przerwę, chyba że zawodnik krwawiący podda rozgrywanego seta i wykorzysta przerwę na zatamowanie krwawienia.

Jeżeli opatrunek tamujący krwawienie spadnie lub zostanie w czasie meczu usunięty odsłaniając tym samym ranę, sędzia powinien to potraktować jako ponowne krwawienie, chyba że wszelkie oznaki tego krwawienia ustąpiły.

16.2 Choroba lub niezdolność do gry: Zawodnik który poczuł się źle lub jest niezdolny do dalszej gry (nie dotyczy to krwawienia) ma następujące możliwości:

16.2.1 wznowić grę bez opóźnienia;

16.2.2 poddać seta i wykorzystać 90 sekundową przerwę, lub

16.2.3 poddać mecz.

Przejawy zmęczenia, rzekomej choroby lub nieprzekonującą sędziego niezdolność do gry lub powtórne dolegliwości oraz wcześniej doznane kontuzje w czasie meczu powinny być traktowane zgodnie z zapisami zasady 16.2. Dotyczy to również skurczy, nudności, problemów z oddychaniem w tym astmy itp. Sędzia powinien poinformować zawodników o swojej decyzji i obowiązujących zasadach.

16.3 Kontuzja:

16.3.1 Jeżeli zawodnik zgłosi kontuzję, sędzia musi być pewien, iż takowa wystąpiła i określić jej kategorię, informując graczy o podjętej decyzji i obowiązujących zasadach. Zawodnikowi może być przyznany czas na jej wyeliminowanie tylko natychmiast po jej wystąpieniu. Są następujące kategorie kontuzji:

16.3.1.1 samouszkodzenie (self-inflicted) - wywołana przez samego pokrzywdzonego, bez udziału przeciwnika; ,

16.3.1.2 współuczestnictwo (contributed) - jeżeli przeciwnik nieświadomie przyczynił się lub spowodował kontuzję. Nie dotyczy to sytuacji, w której zawodnik jest blokowany (crowding) przez przeciwnika.

16.3.1.3 z winy przeciwnika (opponent-inflicted) - spowodowana wyłącznie z winy przeciwnika

16.3.2 Jeżeli podczas kontuzji wystąpi krwawienie, stosuje się zasadę 16.1 do momentu, kiedy krwawienie ustąpi. Potem stosuje się zasadę 16.3.3.

16.3.3 Jeżeli nie ma krwawienia powinno się stosować następujące zasady:

16.3.3.1 dla kontuzji opisanej w 16.3.1.1 sędzia powinien zezwolić na trzyminutową przerwę. Powinien wywołać "time" po upływie tego czasu, i wcześniejszym wywołaniu "15 seconds" dając możliwość rozgrzewki. Jeżeli zawodnik poszkodowany nie zdoła wyleczyć kontuzji w tym czasie, sędzia powinien poprosić zawodnika o poddanie seta, i wykorzystanie 90 sekund między setami i a następnie wznowienie gry lub poddanie meczu. Jeżeli kontuzjowany

zawodnik nie zjawi się na korcie po wywołaniu "time", sędzia powinien przyznać mecz przeciwnikowi.

16.3.3.2 dla kontuzji opisanej w 16.3.1.2 sędzia powinien przyznać czas 60 minut na wyleczenie kontuzji, oraz dodatkowy czas na jaki pozwala harmonogram rozgrywek. Sędzia powinien ogłosić "czas" po upływie przyznanego czasu. Kontuzjowany zawodnik musi po upływie danego czasu wznowić grę lub poddać mecz. Jeżeli wznowia grę, wynik zapisany po ostatniej wymianie pozostaje bez zmian.

16.3.3.3 dla kontuzji opisanej w 16.3.1.3 sędzia powinien zastosować zasadę 17 a jeżeli kontuzjowany zawodnik potrzebuje przerwy aby dojść do siebie, sędzia powinien przyznać mu mecz.

16.4 Jeżeli kontuzjowany zawodnik, po przyznaniu czasu chce wznowić grę przed jego upływem, sędzia powinien przyznać odpowiedni czas przeciwnikowi na przygotowanie się do wznowienia gry.

16.5 Jeżeli zawodnik zgłasza kontuzję, a sędzia nie jest przekonany co do jej zaistnienia, powinien poprosić zawodnika o kontynuowanie gry; lub poddanie seta i wykorzystanie 90 sekundowej przerwy, a następnie wznowić grę lub poddać mecz.

16.6 Przy poddaniu seta, zawodnik zachowuje punkty w nim zdobyte, a po przerwie powinien wznowić grę lub poddać mecz.

17. ZACHOWANIE NA KORCIE

17.1 Jeżeli sędzia uzna, że zachowanie zawodnika jest przeszkadzające, obraźliwe lub zagrażające przeciwnikowi, sędziemu lub widzom lub może zniszczyć dobry wizerunek gry, sędzia powinien tego zawodnika ukarać.

17.2 Ataki, z jakimi sędzia może mieć do czynienia to nieprzyzwoite lub obraźliwe słowa lub gesty, kłótnia z markerem bądź sędzią, niestosowne użycie rakiety, piłki lub kortu oraz "coaching" (konsultacje z trenerem) podczas seta. Inne nadużycia obejmujące umyślny znaczący kontakt fizyczny 12.12.1, nadmierny zamach rakieta 12.4, nieuczciwe rozgrzewanie się 3.2 (2, 3, 4 uderzenia następnie podanie piłki do przeciwnika), spóźniony powrót na kort 7.4, niebezpieczna gra lub zachowanie 16.3.1.3, specjalne opóźnianie rozpoczęcia kolejnej wymiany (np. aby odpocząć) 7.6.

17.3 Sędzia powinien zastosować jedną z wymienionych kar:
Ostrzeżenie (Conduct Warning).
"stroke" dla przeciwnika (Conduct Stroke).
Set przyznany przeciwnikowi (Conduct Game).
Mecz przyznany przeciwnikowi (Conduct Match).

17.3.1 Jeżeli sędzia przerywa grę aby przyznać conduct warning powinien również ogłosić let.

17.3.2 Jeżeli podczas wymiany ma miejsce zdarzenie upoważniające do przyznania Conduct Stroke, sędzia powinien przerwać grę, chyba że ma to już miejsce, i przyznać "stroke", który staje się wynikiem wymiany.

17.3.3 Jeżeli sędzia przyznaje Conduct Stroke w wyniku zdarzenia, które miało miejsce pomiędzy wymianami, wynik zakończonej wymiany pozostaje aktualny a Conduct Stroke jest dodatkowym punktem, nie wpływając jednak na pole zagrywki.

17.3.4 Jeżeli sędzia przyznaje Conduct Game, dotyczy to seta rozgrywanego lub następnego, jeżeli w danej chwili żaden nie jest rozgrywany. W tym ostatnim przypadku nie przysługuje zawodnikom przerwa między setami. Ukaranemu zawodnikowi zapisuje się wszystkie punkty zdobyte w poddanym secie.

18. KONTROLA MECZU

18.1 Mecz kontroluje zwykle sędzia przy współpracy z markerem. Sędzia może pełnić obie funkcje, ale Światowa Federacja Squash'a sugeruje, aby funkcji tych nie łączyć.

18.2 Najlepszą pozycją dla sędziego i markera jest środek ściany tylnej, jak najbliżej kortu jest to możliwe, ponad linią autu na tylnej ścianie i najlepiej z miejscem siedzącym.

19. OBOWIĄZKI MARKERA

19.1 Marker powinien informować o przebiegu gry i o wyniku, podając wynik serwującego na pierwszym miejscu. Powinien wywoływać błędne zagrywki i uderzenia używając zwrotów "Fault", "Foot-fault", "Not up", "Down", "Out", "Hand-out" oraz "Stop" (patrz załącznik 3.1) i powinien powtarzać decyzje sędziego.

19.2 Po zakończeniu wymiany powinien ogłosić wynik bez opóźnienia, lub zaraz po decyzji sędziego dotyczącej apelacji.

19.3 Po wywołaniu markera, wymiana powinna być zatrzymana.

19.4 Jeżeli marker nie widział piłki lub nie jest pewny prawidłowości zagrania, nie powinien przerywać gry.

19.5 Jeżeli gra została zatrzymana bez wywołania markera, a nie jest on pewny co do jej poprawności, powinien o tym poinformować zawodników, a sędzia powinien podjąć odpowiednią decyzję. Jeżeli także nie jest pewny, ogłasza let.

19.6 Marker powinien notować aktualny wynik i poprawną stronę zagrywki.

20. OBOWIĄZKI SĘDZIEGO

20.1 Sędzia powinien rozstrzygać wszelkie apelacje, decydować, kiedy wymagają tego przepisy, a także rozstrzygać apelacje dotyczące wywołań markera lub ich braku. Decyzje sędziego są ostateczne. Sędzia powinien ogłaszać swoje decyzje zawodnikom na korcie i robić to dostatecznie głośno by było je słychać na korcie i wśród publiczności.

20.2 Sędzia powinien reagować:

20.2.1 kiedy jeden z zawodników apeluje, również wtedy, kiedy apelacja dotyczy spraw technicznych;

20.2.2 aby zapewnić użycie stosownych przepisów w odpowiedni sposób;

20.2.3 kiedy zachowanie jakiegoś widza, organizatora, vip'a lub trenera wpływa niekorzystnie na grę lub jest niekulturalne w stosunku do zawodnika innego przedstawiciela lub widza. Sędzia powinien zatrzymać grę dopóki zachowanie to nie zakończy się, a w razie potrzeby, sędzia powinien niepoprawnie zachowującą się osobę wyprosić z sali.

20.3 Sędzia nie powinien poprawiać wyniku wywołanego przez markera, chyba że stwierdzi, iż marker wywołał wynik niepoprawnie. W takim przypadku sędzia powinien poprawić wywołanie markera a marker powinien powtórzyć poprawny wynik.

20.4 Sędzia nie powinien poprawiać wywołań markera dotyczących gry, chyba że stwierdzi, iż marker popełnił błąd przerywając grę lub jej nie zatrzymując. W takim wypadku sędzia powinien zareagować natychmiast zgodnie z przepisami.

20.5 Sędzia powinien egzekwować wszystkie przepisy związane z czasowym przebiegiem meczu.

20.6 Sędzia powinien notować aktualny wynik i poprawną stronę zagrywki.

20.7 Sędzia powinien upewnić się czy panujące na korcie warunki są prawidłowe do przeprowadzenia rozgrywki.

20.8 Sędzia może przyznać mecz zawodnikowi, którego przeciwnik nie stawił się na korcie, gotów do gry, w ciągu 10 minut od ogłoszenia początku rozgrywki.

przełożyli:

Jacek Hibner

Arek Saliński