

WORLD SQUASH

WSF

PRAVIDLÁ SQUASHU 2014

(Vrátane DODATKOV 1-9)

PLATNÉ OD 1. januára 2014

SQUASH – PRAVIDLÁ DVOJHRY

Obsah

1	SQUASH	1
2	POČÍTANIE	1
3	ROZHODCA	1
4	ZAHRIEVANIE	2
5	PODANIE	3
6	HRA	3
7	INTERVALY	4
8	BRÁNENIE V HRE	4
9	ZASIAHNUTIE HRÁČA LOPTIČKOU	6
10	ODVOLANIE	7
11	LOPTIČKA	8
12	VYRUŠENIE	8
13	SPADNUTÝ PREDMET	8
14	CHOROBA, ZRANENIE A KRVÁCANIE	9
15	SPRÁVANIE sa	10

DODATOK 1 - DEFINÍCIA	12
DODATOK 2 – HLÁSENIA ROZHODCU	13
DODATOK 3 – ALTERNATÍVNY SPOSOB počítania	15
DODATOK 4 - SYSTÉM 3 ROZHODCOV	16
DODATOK 5 - VIDEO REVIEW	17
DODATOK 6 – OCHRANA OČÍ	18
DODATOK 7 – TECHNICKÉ ŠPECIFIKÁCIE	19
DODATOK 8 – ŠPECIFIKÁCIA LOPTIČKY	21
DODATOK 9 – ROZMERY SQUASHOVEJ RAKETY	22

SQUASH – PRAVIDLÁ DVOJHRY

Definíciu slov písaných kurzívou nájdete v dodatku č.1

ÚVOD

Squash sa hrá vo vymedzenom priestore, často vo vysokej rýchlosti. Pre riadnu hru je potrebné dodržiavať dva základné princípy:

BEZPEČNOSŤ: Hráči musia v prvom rade dbať na bezpečnosť a mali by sa vyvarovať činnosti ktorá by mohla ohroziť protihráča.

FAIR PLAY: Hráči musia rešpektovať práva protihráča a hrať čestne.

1. HRA SQUASH

- 1.1. Squash (dvojhru) hrajú na kurt dvaja hráči, ktorí držia rakety a odohrávajú loptičky. Kurt, loptička a rakety musia spĺňať špecifikácie WSF (pozri dodatky 7,8 a 9)
- 1.2. Každá výmena začína podaním a po ňom sa hráči striedajú v odohrávaní loptičky až kým neskončí výmena (viac pravidlo 6 – Hra)
- 1.3. Hra musí byť plynulá

2. SKÓROVANIE

- 2.1. Víťaz výmeny získava 1 bod a podaním začína nasledujúcu výmenu
- 2.2. Každá hra sa hrá do 11 bodov, okrem stavu keď majú obaja hráči po 10 bodov. Vtedy hra pokračuje až kým jeden z hráčov nevyhrá o 2 body.
- 2.3. Zápas sa obvykle hrá na 3 víťazné hry, ale môže sa hrať aj na 3 víťazné hry.
- 2.4. Alternatívny spôsob počítania je popísaný v dodatku č.3

3. Rozhodca

- 3.1. Zápas by mal byť riadený rozhodcom a markerom. Obaja zapisujú skóre, vrátane toho z ktorej strany hráč podáva
- 3.2. Pokiaľ zápas rozhoduje 1 osoba, táto osoba plní úlohu rozhodcu aj markera.
- 3.3. Správa pozícia pre osoby rozhodujúce zápas je uprostred zadnej steny, čo najbližšie k nej a tesne nad outovou čiarou
- 3.4. Alternatívny spôsob riadenia zápasov – Systém 3 rozhodcov je popísaný v Dodatku 4
- 3.5. Pri oslovovaní hráča musí Rozhodca používať hráčovo priezvisko.

3.6. Marker

- 3.6.1. Musí uviesť zápas, uviesť každú hru a ohlásiť výsledok každej hry a zápasu (Dodatok 2)
- 3.6.2. Musí hlásiť „chyba“, „dole“, „out“, „not up“ alebo „stop“, ak tieto situácie nastanú alebo ak to je vhodné
- 3.6.3. Nesmie hlásiť nič, pokiaľ si nie je istý, či bolo podanie alebo iný úder správne.
- 3.6.4. Musí hlásiť na konci každej výmeny bez zbytočného zdržiavania skóre, s tým, že skóre podávajúceho hráča hlási vždy ako prvé. Ak sa mení podávajúci, hlási pred skóre „strata“.
- 3.6.5. Musí zopakovať rozhodnutie rozhodcu po hráčovej žiadosti o let (nová lopta, opakovaná výmena) a potom ohlásiť skóre
- 3.6.6. Musí počkať na rozhodnutie rozhodcu po hráčovom odvolaní proti markérovmu hláseniu (alebo nehláseniu) a potom ohlásiť skóre
- 3.6.7. Musí ohlásiť „game ball“, keď hráč potrebuje 1 bod k zisku hry alebo „match ball, keď hráč potrebuje 1 bod k zisku zápasu
- 3.6.8. Musí ohlásiť „10-10, hráč musí vyhrať o 2 body“, keď je prvýkrát v zápase stav 10-10

3.7. Rozhodca, ktorého rozhodnutie je konečné:

- 3.7.1. Musí odložiť zápas pokiaľ nie je kurt spôsobilý k hre, alebo prerušiť zápas pokiaľ ten už prebieha. Ak následne zápas pokračuje, ostáva skóre, ktoré platilo v dobe prerušenia.
- 3.7.2. Musí udeliť let, ak príde bez zavinenia hráčov k zmene podmienok na kurte, ktoré ovplyvnia výmenu.
- 3.7.3. Môže priznať zápas hráčovi, ktorého protihráč nie je pripravený k hre v čase určenom pravidlami súťaže.
- 3.7.4. Musí rozhodovať vo všetkých záležitostiach, vrátane všetkých žiadostí o let a všetkým odvolaniam proti hláseniam Markera
- 3.7.5. Musí reagovať okamžite, pokiaľ nesúhlasí s hlásením (alebo nehlásením) markera, pritom zastaví hru ak je to nutné:
- 3.7.6. Musí okamžite opraviť skóre, pokiaľ ho marker ohlási nesprávne, pritom zastaví hru ak je to nevyhnutné
- 3.7.7. Musí dohliadať na dodržiavanie všetkých pravidiel, týkajúcich sa času a hlásiť podľa nich „15 sekúnd“ „polčas“ a „čas“
Poznámka: je zodpovednosťou hráčov byť nablízku, aby počuli tieto hlásenia
- 3.7.8. Musí urobiť príslušné rozhodnutie, pokiaľ dôjde k zasiahnutiu hráča loptičkou (pravidlo 9 – zasiahnutie hráča loptičkou)
- 3.7.9. Môže udeliť let, pokiaľ nie je schopný rozhodnúť odvolanie proti hláseniu (alebo nehláseniu) markera
- 3.7.10. Musí sa hráča spýtať na objasnenie dotazu, pokiaľ si nie je istý dôvodom žiadosti o let alebo odvolania.
- 3.7.11. Môže poskytnúť vysvetlenie svojho rozhodnutia
- 3.7.12. Musí hlásiť všetky svoje rozhodnutia dostatočne nahlas, aby ho počuli hráči, marker aj diváci
- 3.7.13. Musí použiť pravidlo 15 (správanie), pokiaľ je správanie sa hráča neprijateľné
- 3.7.14. Musí prerušiť hru, pokiaľ je správanie sa inej osoby ako hráča rušivé alebo útočné, kým sa toto neskončí alebo pokiaľ táto osoba neopustí priestor kurtu.

4. ZAHRIEVANIE (pozri definíciu v dodatku 2).

- 4.1. Na začiatku zápasu sú hráči spoločne 5 minút na kurte aby zahriali loptičku. Po 2,5 minútach si musia vymeniť strany, pokiaľ tak neurobili skôr.
- 4.2. Pri zahrievaní musia mať obidvaja hráči rovnakú príležitosť triafať do loptičky. Ak sa pri zahrievaní loptičky vyskytne neférové správanie jedného z hráčov, rozhodca použije ustanovenia Pravidla 15

5. PODANIE

- 5.1. Hra začína podaním a právo prvého podania sa rozhodne roztočením rakety.
- 5.2. Na začiatku každej hry a pri každej zmene podávajúceho má podávajúci voľbu podania z ktorejkoľvek strany. Potom podáva z oboch polí striedavo, pokiaľ podáva.
- 5.3. Ak výmena končí "let" (novou loptičkou), podávajúci podáva opäť z toho istého poľa.
- 5.4. Ak ide hráč podávať zo zlého poľa, alebo niektorí z hráčov si nie je istý správnosťou poľa z ktorého má podávať, markér hráčovi oznámi správne pole.
- 5.5. Ak si markér nie je istý, rozhodne rozhodca
- 5.6. Potom ako markér ohlási skóre, musia obaja hráči pokračovať v hre bez zbytočného zdržiavania. Podávajúci hráč by nemal podávať, kým nie je prijímajúci hráč pripravený
- 5.7. Podanie je dobré, ak:
 - 5.7.1. podávajúci hráč pustí, alebo si nadhodí loptičku z ruky alebo rakety a odohrá ju správne prvým alebo opakovaným pokusom predtým ako sa loptička čohokoľvek dotkne.
 - 5.7.2. V okamihu zasiahnutia loptičky má podávajúci časť jednej nohy v kontakte s podlahou v poli podania, pričom sa žiadna časť tejto nohy nedotýka čiar poľa podania (časť tejto nohy môže presahovať cez túto čiaru za predpokladu, že sa čiaru nedotýka).
 - 5.7.3. Podávajúci odohrá loptičku priamo na prednú stenu medzi čiaru podania a autovú čiaru, bez toho aby sa loptička súčasne dotkla bočnej aj prednej steny(spojnice)

5.7.4. Pokiaľ protihráč nezahrá volej, prvý dopad loptičky je v štvrtine kurtu, ktorá je oproti poľu podania hráča, bez toho, aby sa dotkla krátkej alebo stredovej čiary.

5.7.5. Hráč nepodá do autu.

5.8. Podanie, ktoré nespĺňa požiadavky Pravidiel 5.7 je chybné a výmenu získava prijímajúci hráč
Poznámka: Podanie, ktoré zasiahne podávajúcu čiaru alebo stredovú čiaru alebo akúkoľvek outovú čiaru na vrchnej časti kurtu, je chybné a marker ohlásí „chyba“

5.9. Pokiaľ podávajúci hráč pustí, alebo si nadhodí loptičku, ale nepokúsi sa ju odohrať, nie je to považované za podanie a podávajúci môže začať znova.

5.10. Výmena sa opakuje, pokiaľ nie je prijímajúci hráč pripravený na príjem podania a ani sa nepokúsil o jeho odohranie. Pokiaľ je ale takéto podanie chybné, podávajúci stráca výmenu.

5.11. Pokiaľ podávajúci podá z nesprávnej strany a následne vyhrá túto výmenu, výsledok výmeny ostáva v platnosti a hráč podáva z opačnej strany.

5.12. Podávajúci nesmie podávať, kým Marker neohlási skóre. Marker tak musí urobiť bez zdržiavania. Ak hráč podáva pred ohlásením skóre, rozhodca musí zastaviť hru a poučiť hráča aby podával až po ohlásení skóre.

6. HRA

6.1. Potom, ako podávajúci hráč dobre podá, hráči striedavo odohrávajú loptičku dovtedy, kým jeden z hráčov loptičku na prednú stenu nevráti. Loptička tak podľa pravidiel prestane byť v hre alebo prestane byť v hre odvolaním sa hráča, alebo hlásením markéra, alebo rozhodcu.

6.2. Úder je dobrý ak loptička

6.2.1. Je správne odohraná, predtým ako dopadne druhýkrát na podlahu.

6.2.2. Zasiahne prednú stenu nad tin doskou a pod outovou čiarou buď priamo alebo po odraze od akejkoľvek inej steny, bez toho aby zasiahol niektorého z hráčov alebo ich oblečenie alebo raketu

6.2.3. sa odrazí od prednej steny, bez dotyku tin dosky a

6.2.4. nie je odohraná do outu.

7. INTERVALY

7.1. Medzi koncom zahrievania a začiatkom hry a tiež medzi všetkými hrami je povolený interval 90 sekúnd.

7.2. Hráči musia byť pripravení pokračovať v hre na konci každého intervalu, ale pokiaľ sú pripravení skôr, hra môže začať skôr.

7.3. Na výmenu poškodeného oblečenia je povolených maximálne 90 sekúnd. To zahŕňa okuliare, ochranu očí alebo vypadnutú kontaktnú šošovku. Hráč musí previesť výmenu čo najrýchlejšie, ináč sa použije pravidlo 15.

7.4. Intervaly v prípade zranenia alebo krvácania sú špecifikované v pravidle 14 (zranenia)

7.5. Počas všetkých intervalov môžu hráči rozohrávať loptičku

8. Bránenie v hre

8.1. Po dokončení primeraného švihy musí hráč vynaložiť maximálne úsilie aby mal protihráč v okamžiku odrazu loptičky od prednej steny:

8.1.1. Korektný výhľad na loptičku v okamžiku jeho odrazu od prednej steny a

8.1.2. Nerušený priamy prístup k loptičke a

- 8.2. Hráč, ktorý je na rade odohrať loptičku (hrajúci hráč) a ktorý si myslí že prišlo k bráneniu v hre môže zastaviť hru a požiadať o let, najlepšie slovami „let prosím“. Táto požiadavka musí odznieť bez zbytočnej odmlky.

Poznámky:

- skôr ako rozhodca prijme ľubovoľnú formu žiadosti, musí byť presvedčený, že hráč skutočne žiada o LET.
- žiadosť o let v sebe zahŕňa žiadosť o stroke (výmena priznaná jednému z hráčov.
- obvykle je to iba hrajúci hráč, ktorý môže žiadať o let z dôvodu bránenia v hre. Ak však nehrajúci hráč žiada o let z dôvodu neumožnenia prístupu skôr ako loptička zasiahne prednú stenu, môže byť takáto žiadosť uznaná.

- 8.3. Pokiaľ si rozhodca nie je istý dôvodom žiadosti, musí požiadať hráčov o vysvetlenie.
- 8.4. Rozhodca môže udeliť let alebo stroke bez toho aby o to niektorý z hráčov požiadal, môže za týmto účelom zastaviť hru, obzvlášť z dôvodu bezpečnosti.
- 8.5. Pokiaľ hrajúci hráč odohrá loptičku a protihráč potom požiada o let, získa protihráč výmenu, pokiaľ bola loptička hrajúceho hráča „dole“ alebo v „oute“
- 8.6. Všeobecné pravidlá:

Nasledujúce ustanovenia sa použijú pri všetkých formách bránenia v hre:

- 8.6.1. Pokiaľ neprišlo k bráneniu v hre, ani k odôvodnenej obave zo zranenia, je udelený „no let“ (žiadosť o let je zamietnutá)
- 8.6.2. Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ale hrajúci hráč nebol schopný odohrať dobrý úder, je udelený NO LET
- 8.6.3. Pokiaľ hrajúci hráč pokračoval v hre aj po okamžiku bránenia a až potom požiadal o let, je udelený NO LET
- 8.6.4. Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ale to nebránilo hrajúcemu hráčovi dostať sa k loptičke a odohrať dobrý úder, jedná sa o minimálne bránenie a je udelený NO LET
- 8.6.5. Pokiaľ by hrajúci hráč bol schopný odohrať dobrý úder, ale protihráč nevynaložil maximálne úsilie aby sa vyhol bráneniu v hre, je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi
- 8.6.6. Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ktorému sa protihráč snažil maximálne vyhnúť a hrajúci hráč by bol schopný odohrať dobrý úder, je udelený LET
- 8.6.7. Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre a hrajúci hráč by bol schopný zahrať víťazný úder, je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi

Ako doplnenie pravidla 8.6 sa pre špecifické situácie použijú nasledujúce ustanovenia

- 8.7. Korektný výhľad
Korektný výhľad na loptičku znamená dostatočný čas na videnie loptičky a prípravu na jej odohranie potom ako sa odrazí od prednej steny
- 8.7.1. Pokiaľ hrajúci hráč požiada o let z dôvodu neumožnenia korektného výhľadu na loptičku, použijú sa ustanovenia pravidla 8.6
- 8.8. Priamy prístup
Pokiaľ hráč požiada o LET z dôvodu neumožnenia priameho prístupu k loptičke, tak
- 8.8.1. Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ale hrajúci hráč nevynaložil maximálne úsilie k tomu aby sa dostal k loptičke a odohral ju, je udelený NO LET,
- Poznámka:
Maximálne úsilie o to dostať sa k loptičke by nemalo zahŕňať kontakt s protihráčom. Pokiaľ príde ku kontaktu, ktorému sa dalo predísť, musí byť použité pravidlo 15 (Správanie)
- 8.8.2. Pokiaľ mal hrajúci hráč voľný priamy prístup, ale miesto toho zvolil nepriamu cestu k loptičke a potom požiadal o let, je udelený no let, pokiaľ nie je použité pravidlo 8.8.3
- 8.8.3. Pokiaľ bol hrajúci hráč oklamáný a vydal sa zlým smerom, ale ukázal schopnosť situáciu zachrániť a odohrať dobrý úder, ale bolo mu bránené v hre, je udelený let,

s výnimkou situácie, keď by hrajúci hráč zahral víťazný úder. V tomto prípade je udelený stroke hrajúcemu hráčovi

8.9. Švih raketou

Primeraný švih raketou sa skladá z primeraného náprahu, odohrania loptičky a primeraného došvihnutia. Náprah a došvihnutie úderu hrajúceho hráča sú primerané, pokiaľ nie sú väčšie ako je nutné.

Pokiaľ hrajúci hráč žiada o let z dôvodu bránenia pri švihu rakety, tak:

8.9.1. Pokiaľ je švih ovplyvnený ľahkým kontaktom s protihráčom, ktorý sa snažil bráneniu v hre predísť, je udelený LET, s výnimkou situácie kedy by hrajúci hráč zahral víťazný úder, v tom prípade je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi.

8.9.2. Pokiaľ je švihu zabránené kontaktom s protihráčom, je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi, a to i v situácii, keď sa protihráč maximálne snažil bráneniu predísť.

8.10. Neprimeraný švih

8.10.1. Pokiaľ hrajúci hráč spôsobil bránenie v hre svojim neprimeraným švihom, je udelený NO LET

8.10.2. Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ale hrajúci hráč nepoužil neprimeraný švih aby získal stroke, je udelený LET

8.10.3. Neprimeraný švih hrajúceho hráča môže prispieť k bráneniu v hre protihráčovi, ešte predtým ako sa stane hrajúcim hráčom (je na rade odohrať loptičku), v tomto prípade môže protihráč žiadať o LET.

8.11. Voľnosť pri odohraní loptičky na ktorúkoľvek časť prednej steny

Pokiaľ hrajúci hráč neodohrá loptičku a zastaví hru z dôvodu bránenia v hre na prednú stenu a požiada o LET, tak:

8.11.1. Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre a loptička by zasiahla nehrajúceho hráča pri ceste na prednú stenu, je udelený stroke hrajúcemu hráčovi, s výnimkou situácie, kedy sa hrajúci hráč otočil, alebo sa jednalo o opakovaný pokus zasiahnuť loptičku, v týchto prípadoch je udelený let.

8.11.2. Ak by loptička zasiahla nehrajúceho hráča a potom bočnú stenu predtým ako by smerovala na prednú stenu, je pridelený let, s výnimkou situácie, ak by sa jednalo o víťazný úder, v tom prípade je pridelený stroke hrajúcemu hráčovi.

8.11.3. Ak by loptička zasiahla najskôr bočnú stenu a potom nehrajúceho hráča predtým ako by zasiahol prednú stenu je pridelený LET s výnimkou situácie keď by sa jednalo o víťazný úder, v takom prípade je priznaný STROKE hrajúcemu hráčovi.

8.12. **Opakovaný pokus**

Ak hrajúci hráč požiada o let z dôvodu bránenia v hre pri opakovanom pokuse o odohranie loptičky, pri ktorom by mohol zahrať dobrý úder, tak

8.12.1. Ak nehrajúci hráč nemal čas bráneniu predísť, je pridelený let.

8.13. **Otočenie**

Otočením je situácia, kedy hrajúci hráč odohrá, alebo je v pozícii odohrať loptičku na svojej pravej strane potom, ako loptička preletí okolo neho na ľavej strane (alebo naopak) bez ohľadu na to, či sa fyzicky otočil. Pokiaľ je hrajúcemu hráčovi bránené v hre potom ako sa otočil a mohol zahrať dobrý úder, tak:

8.13.1. Pokiaľ bolo zabránené švihu, napriek maximálnemu úsiliu protihráča vyhnúť sa bráneniu v hre, je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi:

8.13.2. Pokiaľ nehrajúci hráč nemal čas bráneniu predísť, je udelený LET

8.13.3. Pokiaľ hrajúci hráč mohol odohrať loptičku bez otočenia, ale otočil sa aby získal možnosť požiadať o let, je udelený NO LET.

8.13.4. Ak sa hrajúci hráč otočí, musí Rozhodca vždy posúdiť, či sa jedná o nebezpečnú situáciu a konať podľa toho.

9. **Zasiahnutie hráča loptičkou**

9.1. Pokiaľ loptička na ceste na prednú stenu zasiahne nehrajúceho hráča alebo jeho raketu alebo oblečenie, hra sa musí zastaviť a:

9.1.1. Ak by úder nebol dobrý, nehrajúci hráč získava výmenu

9.1.2. Pokiaľ úder mieril priamo na prednú stenu a jednalo sa o prvý pokus o odohranie loptičky bez otočky, je pridelený stroke hrajúcemu hráčovi

9.1.3. Ak loptička zasiahla, alebo by zasiahla pred prednou stenou akúkoľvek inú stenu a hrajúci hráč sa pritom neotočil, je pridelený let, s výnimkou situácie, keď sa jedná o víťazný úder, v takom prípade je pridelený stroke hrajúcemu hráčovi.

- 9.1.4. Ak sa hrajúci hráč neotočil, ale previedol opakovaný pokus o odohranie loptičky, je pridelený LET
- 9.1.5. Ak sa hrajúci hráč otočil, je pridelený stroke nehrajúcemu hráčovi, s výnimkou situácie, keď nehrajúci hráč úmyselným pohybom prerušil dráhu loptičky, v takom prípade je pridelený stroke hrajúcemu hráčovi.
- 9.2. Ak loptička po odraze od prednej steny zasiahne predtým ako druhýkrát padne na zem jedného z hráčov, hra sa musí zastaviť a:
 - 9.2.1. Ak loptička zasiahne nehrajúceho hráča alebo jeho raketu pre tým ako sa hrajúci hráč pokúsi odohrať loptičku bez toho aby prišlo k bráneniu v hre, výmenu získava hrajúci hráč, s výnimkou situácie, ak jeho pozícia spôsobila zasiahnutie nehrajúceho hráča, v tom prípade je pridelený let.
 - 9.2.2. Ak loptička zasiahne nehrajúceho hráča alebo jeho raketu potom ako hrajúci hráč spravil jeden alebo viac pokusov o odohranie loptičky, je pridelený let za predpokladu že hrajúci hráč by bol schopný odohrať dobrý úder. Ak hrajúci hráč nebol schopný úder odohrať, výmenu získava nehrajúci hráč.
 - 9.2.3. Ak loptička zasiahne hrajúceho hráča bez toho aby prišlo k bráneniu v hre, výmenu získava nehrajúci hráč. Ak prišlo k bráneniu v hre, použije sa pravidlo 8 (bránenie v hre)
- 9.3. AK hrajúci hráč zasiahne loptičkou nehrajúceho hráča, rozhodca musí posúdiť, či sa jedná o nebezpečnú hru a podľa toho rozhodnúť.

10. ODVOLANIE

- 10.1. Ktorýkoľvek z hráčov môže zastaviť hru a odvolať sa proti nehláseniu Markera so slovami „odvolanie prosím“
- 10.2. Hráč ktorý prehral výmenu sa môže odvolať proti akémukoľvek hláseniu alebo nehláseniu markera slovami „odvolanie prosím“
- 10.3. Ak si rozhodca nie je istý ktorého úderu sa odvolanie týka, musí požiadať hráča aby mu spresnil. Ak prišlo k viac ako jednému odvolaniu, musí rozhodca posúdiť každé z nich.
- 10.4. Po odohraní podania sa žiadny z hráčov nemôže odvolať voči čomukoľvek čo podaniu predchádzalo s výnimkou prasknutej loptičky.
- 10.5. Akékoľvek odvolanie týkajúce sa poslednej výmeny hry musí byť spravené okamžite po jej skončení
- 10.6. Ako odpoveď na odvolanie proti hláseniu alebo nehláseniu markera musí rozhodca:
 - 10.6.1. Ponechať výsledok výmeny, ak hlásenie alebo nehlásenie markera bolo správne, alebo
 - 10.6.2. Opakovať výmenu, ak hlásenie markera nebolo správne, s výnimkou situácie keď markerove hlásenie prerušilo víťazný úder jedného z hráčov, v takom prípade rozhodca prizná výmenu tomuto hráčovi, alebo
 - 10.6.3. Priznať výmenu druhému hráčovi, ak jeden hráč zahral podanie alebo úder, ktoré neboli dobré, ale marker nič nezahlásil, alebo
 - 10.6.4. Opakovať výmenu, ak si nie je istý či bolo podanie dobré, alebo
 - 10.6.5. Opakovať výmenu, ak si nie je istý či bol dobrý úder, s výnimkou situácie, keď Marekerove hlásenie prerušilo víťazný úder druhého hráča, v tom prípade rozhodca prizná výmenu tomuto hráčovi.
- 10.7. !!!

11. Loptička

- 11.1. **Ak počas výmeny praskne loptička, výmena sa opakuje.**
- 11.2. **Ak hráč zastaví hru a odvolá sa že je loptička prasknutá a zistí že prasknutá nie je, tento hráč prehráva výmenu.**
- 11.3. Ak sa prijímajúci hráč pred tým ako sa pokúsi odohrať príjem podanie odvolá, že je prasknutá loptička a zistí sa že táto je prasknutá, musí rozhodca, ak si nie je istý, kedy loptička praskla, opakovať predchádzajúcu výmenu.
- 11.4. Hráč, ktorý sa chce odvolať na konci hry, že loptička je prasknutá, tak musí spraviť okamžite po jej ukončení a predtým ako opustí kurt.
- 11.5. Loptička musí byť vymenená, ak s touto požiadavkou súhlasia obaja hráči, alebo ak rozhodca súhlasí so žiadosťou jedného z hráčov o výmenu loptičky.
- 11.6. Ak bola loptička vymenená, alebo hráči pokračujú v zápase po jeho prerušení, môžu hráči loptičku zahrievať. Hra pokračuje ak s tým obaja hráči súhlasia, alebo na pokyn rozhodcu.
- 11.7. Loptička musí počas celého zápasu ostať na kurte, v prípade že rozhodca nepovolí inak.
- 11.8. Ak sa loptička zasekne v ktorejkoľvek časti kurtu, výmena sa opakuje.
- 11.9. Výmena sa môže opakovať, ak sa loptička dotkne akéhokoľvek predmetu na kurte.
- 11.10. V prípade neobvyklého odskoku loptičky sa výmena neopakuje

12. Vyrušenie

- 12.1. Ktorýkoľvek z hráčov môže požiadať o let z dôvodu vyrušenia, musí tak spraviť okamžite.
- 12.2. Pokiaľ bolo vyrušenie spôsobené jedným z hráčov tak:
 - 12.2.1. Ak to bolo neúmyselne, je pridelený let, s výnimkou situácie, keď prišlo k prerušeniu víťazného úderu jedného z hráčov, v tom prípade získava výmenu tento hráč.;
 - 12.2.2. Ak to bolo úmyselné, musí byť použité pravidlo 15 (Správanie).
- 12.3. Ak nebolo vyrušenie spôsobené jedným z hráčov, je pridelený let, s výnimkou situácie, keď prišlo k prerušeniu víťazného úderu jedného z hráčov, v tom prípade získava výmenu tento hráč.
V niektorých situáciách môže prísť k vyrušeniu zo strany divákov. Aby bol podporený lepší divácky zážitok, nemusí byť pravidlo 12.3 použité vždy a keď príde k náhlemu a hlasnému zvuku zo strany divákov, očakáva sa, že hráči budú pokračovať v hre a Rozhodca nebude žiadať divákov o upokojenie sa. Ak však jeden z hráčov zastaví hru a požiada o LET z dôvodu hlasného zvuku mimo kurtu, môže byť pridelený LET z dôvodu vyrušenia.

13. Spadnutý predmet

- 13.1. **Hráč, ktorý pustí raketu, ju môže vziať a pokračovať v hre, ak sa loptička nedotkla rakety alebo neprišlo k vyrušeniu alebo rozhodca nepoužil trest pre porušenie pravidla o správaní.**
- 13.2. Hrajúci hráč, ktorému spadne raketa z dôvodu bránenia v hre môže požiadať o let.
- 13.3. Nehrajúci hráč, ktorému spadne raketa z dôvodu kontaktu s hrajúcim hráčom pri jeho snahe dostať sa k loptičke môže požiadať o let a bude použité pravidlo 12 (vyrušenie)
- 13.4. Ak počas výmeny spadne na kurt iný predmet ako je raketa jedného z hráčov, hra musí byť zastavená a:
 - 13.4.1. Ak predmet spadol jednému z hráčov bez kontaktu s protihráčom, výmenu získava protihráč:
 - 13.4.2. Ak predmet spadol jednému z hráčov z dôvodu kontaktu s protihráčom, je pridelený let, s výnimkou situácie, keď hrajúci hráč zahral víťazný úder alebo požiadal o let z dôvodu bránenia v hre, v tom prípade bude použité pravidlo 8 (bránenie v hre):
 - 13.4.3. Ak predmet spadne na kurt z niečoho iného ako z hráča, je pridelený LET ak:
 - 13.4.4. Nebol prerušený víťazný úder hrajúceho hráča, v tom prípade získava výmenu tento hráč:
 - 13.4.5. Ak si spadnutý predmet nikto do skončenia výmeny nevšimol a predmet nemal vplyv na výsledok výmeny, ostáva výsledok výmeny.

14. CHOROBA, ZRANENIE A KRVÁCANIE

14.1. Choroba

- 14.1.1. Hráč, ktorý trpí chorobou, ktorá nezahŕňa zranenie alebo krvácanie, musí pokračovať v hre, alebo vzdať prebiehajúcu hru a využiť interval 90 sekúnd medzi hrami na zotavenie. To zahŕňa situáciu ako sú kŕče, pocity na zvracanie, problémy s dýchaním alebo astma. Hráč môže vzdať iba jednu hru. Potom musí pokračovať v hre alebo vzdať zápas.
- 14.1.2. Ak hráčovo povracanie sa alebo podobná situácia spôsobí že kurt je nespôsobilý k hre, zápas je priznaný pre protihráča.

14.2. Zranenie

Pokiaľ rozhodca:

- 14.2.1. Ak nie je presvedčený že prišlo k zraneniu, musí vyzvať hráča, aby buď okamžite pokračoval v hre alebo vzdal prebiehajúcu hru a využil interval 90 sekúnd medzi hrami a potom pokračoval v hre alebo vzdal zápas. Hráč môže vzdať iba jednu hru.
- 14.2.2. Je presvedčený, že zranenie je skutočné, musí hráčov informovať o akú kategóriu zranenia sa jedná a o povolenom čase na ošetrenie. Čas na ošetrenie je povolený iba vtedy, ak ku zraneniu dôjde: !!!
- 14.2.3. Je presvedčený, že prišlo k obnoveniu zranenia, ktoré hráč utrpel skôr v priebehu zápasu, musí vyzvať hráča, aby buď pokračoval v hre, lebo vzdal prebiehajúcu hru a využil interval 90 sekúnd medzi hrami alebo aby vzdal zápas. Hráč môže vzdať iba jednu hru.

14.3. Zranenie

- 14.3.1. **Samo zavinené zranenie, ktoré si hráč spôsobil sám.**

Toto zahŕňa natiahnutie alebo natrhnutie svalu, alebo odreninu ako následok nárazu do steny. Hráčovi sú povolené 3 minúty na ošetrenie a ak potom nie je schopný pokračovať v hre, musí vzdať prebiehajúcu hru a využiť interval 90 sekúnd medzi hrami pre ďalšie ošetrenie.

14.3.2. S prispením protihráča, kedy je zranenie následkom nezavinenej kolízie oboch hráčov. Zranenému hráčovi je povolených 15 minút na ošetrovanie. To môže byť rozhodnutím rozhodcu predĺžené o ďalších 15 minút. Ak ani potom nie je hráč schopný pokračovať v hre, je zápas priznaný protihráčovi. Stav na konci výmeny, pri ktorej prišlo k zraneniu ostáva.

14.3.3. **Zranenie spôsobené protihráčom,**

Ak je zranenie spôsobené iba protihráčom.

14.3.3.1 Ak hráčovo zvracanie alebo podobná akcia spravia kurt nespôsobilí k hre, zápas je priznaný protihráčovi..

14.3.3.2 Ak je zranenie spôsobené úmyselným alebo nebezpečným činom alebo konaním protihráča, tak v prípade že zranený hráč potrebuje akýkoľvek čas na ošetrovanie, zápas je priznaný zranenému hráčovi. Ak je zranený hráč schopný pokračovať v hre okamžite, musí byť použité pravidlo 15 (správanie sa).

14.4. **Krvácanie**

14.4.1. Vždy keď príde ku krvácaniu, hra musí byť prerušená, hráč musí opustiť kurt a krvácanie musí byť ošetrené. Na to je poskytnutý primeraný čas. Hra môže pokračovať až potom, ako bolo krvácanie zastavené a ak je to možné, aj zakryté.

14.4.2. Ak bolo krvácanie neúmyselne spôsobené protihráčom, musí byť použité pravidlo 15 (Správanie).

14.4.3. Ak bolo krvácanie spôsobené úmyselným alebo nebezpečným činom alebo konaním protihráča, zápas je priznaný zranenému hráčovi.

14.4.4. Ak hráč nie je schopný zastaviť krvácanie počas poskytnutého času, musí vzdať jednu hru a využiť interval 90 sekúnd a potom pokračovať v hre, alebo vzdať zápas.

14.4.5. Ak sa po ošetrení krvácanie obnoví, nie je povolený žiadny ďalší čas na ošetrovanie a hráč musí vzdať prebiehajúcu hru a pre ďalšie ošetrovanie využiť interval 90 sekúnd medzi hrami. Ak sa mu nepodarí krvácanie zastaviť, musí vzdať zápas.

14.4.6. Kurt musí byť od krvi vyčistený a zakrvavené oblečenie vymenené.

14.5. Zranený hráč môže pokračovať v hre pred koncom povolenej doby ošetrovania. Obom hráčom musí byť poskytnutý primeraný čas na prípravu k pokračovaniu hry.

14.6. Rozhodnutie, či pokračovať v hre, je vždy na zranenom hráčovi.

15. **Správanie**

15.1. Hráči musia dodržiavať všetky pravidlá stanovené pre konkrétnu súťaž nad rámec týchto pravidiel

15.2. Hráčom nie je povolené umiestňovať čokoľvek na kurt

15.3. Hráči nesmú počas hry opustiť kurt bez dovolenia rozhodcu

15.4. Hráč nesmie žiadať o zmenu rozhodcu alebo markera

15.5. Hráč sa nesmie chovať spôsobom, ktorý je neférový, nebezpečný, napádajúci, útočný alebo iným spôsobom poškodzujúci šport

15.6. Pokiaľ je správanie hráča neprijateľné, musí ho rozhodca potrestať. Ak je to nevyhnutné, môže za týmto účelom aj zastaviť hru

15.6.1. Počuteľné alebo viditeľné obscénosti;

15.6.2. Slovné, fyzické alebo akékoľvek iné napadnutie;

15.6.3. Zbytočný fyzický kontakt, ktorý zahŕňa odstrčenie protihráča;

15.6.4. Nebezpečnú hru, ktorá zahŕňa neprimeraný švih raketou;

15.6.5. Námietky proti rozhodcovi alebo markerovi;

15.6.6. Poškodenie vybavenia kurtu;

15.6.7. Neférové zahrievanie;

15.6.8. Zdržiavanie hry, vrátane neskorého príchodu na kurt;

15.6.9. Úmyselné vyrušenie;

15.6.10. Prijímanie pokynov trénera počas hry.

15.7. Hráčom, ktorí sa týmto spôsobom previnia, môže byť podľa závažnosti previnenia udelené Napomenutie (Conduct warning) alebo trestným bodom (Conduct stroke) alebo Trestná hra (conduct game) alebo Trestný zápas (conduct match).

15.8. Eozhodca môže prideliť za opakujúci sa podobný priestupok Napomenutie, Trestný bod alebo trestnú hru viackrát, s tým, že úroveň potrestania nesmie byť nižšia, ako predchádzajúci trest za rovnaký priestupok.

- 15.9. Napomenutie alebo potrestanie môže byť rozhodcom udelené kedykoľvek, aj pri zahrievaní a aj po skončení zápasu.
- 15.10. Ak Rozhodca:
 - 15.10.1. zastaví hru, aby pridelil napomenutie, výmena sa opakuje:
 - 15.10.2. zastaví hru, aby pridelil trestný bod, tento trestný bod sa stáva výsledkom výmeny
 - 15.10.3. pridelí trestný bod po skončení výmeny, výsledok výmeny ostáva, trestný bod sa pripočíta k aktuálnemu stavu bez zmeny strany podania
 - 15.10.4. pridelí trestnú hru, jedná sa o prebiehajúcu alebo nasledujúcu hru, ak žiadna neprebíha. V druhom prípade sa nepoužije dodatočný interval 90 sekúnd.
 - 15.10.5. Pridelí trestnú hru alebo trestný zápas, zostávajú hráčovi ktorý sa previnil všetky získané body a hry do tej doby.
- 15.11. Ak je pridelený trest podľa tohto Pravidla, rozhodca musí vyplniť patričnú dokumentáciu.

DODATOK 1 – DEFINÍCIE

PODÁVACÍ BOX - štvorec na každej strane kurtu vymedzený krátkou čiarou, bočnou stenou a 2 ďalšími čiarami, z ktorého podáva podávajúci hráč

ČTVRTINA KURTU jedna z dvoch rovnakých častí kurtu vymedzených krátkou čiarou, bočnou stenou, zadnou stenou a stredovou čiarou

DOBRÝ ÚDER, ktorý je správne zahraný a ktorý letí na prednú stenu buď priamo alebo po odraze od inej steny alebo stien, bez toho aby bo v oute a ktorý zasiahne prednú stenu nad tinom a pod outovou čiarou.

DOLE úder ktorý zasiahne tin alebo podlahu predtým ako zasiahne prednú stenu alebo zasiahne prednú stenu a potom tin

HRA časť zápasu. Hráč musí vyhrať 3 hry, aby vyhral zápas na 3 víťazné hry a 2 hry aby vyhral zápas na 2 víťazné hry

HRAJÚCI HRÁČ sa stáva hrajúcim hráčom v okamihu, kedy sa protihráčov úder odrazí od prednej steny a ostáva ním kým sa od nej neodrazí jeho úder.

CHYBA Podanie, ktoré nie je dobré

KOREKTNÝ VÝHLAD Dostatočný čas vidieť loptičku a pripraviť sa na jej odohranie potom ako sa odrazí od prednej steny.

LET Výsledok výmeny, ktorú nezískal ani jeden z hráčov a ktorá sa opakuje. Podávajúci hráč podáva z tej istej strany

NOT UP Úder, ktorý nebol hráčom zahraný správne, alebo pred ktorým loptička dopadla na podlahu viac ako jedenkrát, alebo pri ktorom sa loptička dotkla hrajúceho hráča alebo jeho oblečenia.

ODVOLANIE Hráčova požiadavka k Rozhodcovi, aby posúdil správnosť hlásenia alebo nehlásenia Markera, alebo či nie je loptička prasknutá

OPAKOVANÝ POKUS Nasledujúci pokus hrajúceho hráča o odohranie loptičky, ktorá je stále v hre, potom, potom ako učinil jeden alebo viac pokusov o jej zahratie.

OTOČENIE Situácia, kedy hrajúci hráč zahrá alebo je v pozícii zahráť loptičku na svojej pravej strane potom, ako loptička preletela okolo neho na ľavej strane alebo naopak, bez ohľadu na to či sa hráč fyzicky otočil.
Poznámka: Príprava úderu (shaping) s raketou na jednej strane a následne prenesenie rakety pred telom na druhú stranu nie je ani otočenie ani opakovaným pokusom.

OUT Úder, ktorý zasiahol stenu na outovej čiare alebo nad ňou, alebo
Zasiahol akékoľvek zariadenie nad outovou čiarou, alebo
Zasiahol hornú hranu ktorejkoľvek steny kurtu, alebo
Preletel nad stenou mimo kurtu, alebo
Preletel akýmkoľvek zariadením

POKUS O ODOHRANIE Akýkoľvek pohyb rakety smerom dopredu k loptičke. Fingovaný švih je tiež považovaný za pokus, ale náprah s pripravenou raketou bez pohybu dopredu k loptičke za pokus považovaný nie je.

SPRÁVNÝ ÚDER Loptička zasiahnutá raketou držanou v ruke, nie viackrát ako jeden raz a bez predĺženého kontaktu s raketou.

TIN Priestor celej šírky prednej steny od podlahy k najnižšej horizontálnej čiare.

VÍŤAZNÝ ÚDER dobrý úder, na ktorý súper nemôže dosiahnuť

VÝMENA Dobré podanie nasledované jedným alebo viacerými údermi stierajúcich sa hráčov, pokiaľ sú hráči schopní zahráť dobrý úder.

WRONG-FOOTING Situácia, kedy hráč, ktorý predpokladá let loptičky určitým smerom, zahájí pohyb týmto smerom, zatiaľ čo hrajúci hráč zahrá loptu iným smerom.

ZÁPAS Kompletný súboj dvoch hráčov, vrátane zahrievania.

STRATA zmena podávajúceho hráča.

DODATOK 2 – HLÁSENIE MARKERA A ROZHODCU

2.1 MARKER

DOLE Ak hráčov úder zasiahne tin, podlahu pred zasiahnutím prednej steny alebo zasiahol prednú stenu a potom tin.

CHYBA Ak hráčove podanie nebolo dobré.

STRATA Ak prichádza k zmene podávajúceho hráča.

NOT UP Ak úder nebol zahraný správne, alebo loptička dopadla pred úderom na podlahu viac ako jedenkrát, alebo sa loptička dotkla hrajúceho hráča alebo jeho oblečenia.

OUT Ak úder zasiahol stenu na outovej čiare alebo nad ňou, alebo:

Zasiahol akékoľvek zariadenie nad outovou čiarou, alebo

Zasiahol hornú hranu ktorejkoľvek steny kurtu, alebo

Preletel nad stenou mimo kurtu alebo

Preletel akýmkoľvek zariadením.

10-10: HRÁČ MUSÍ VYHRAŤ O DVA BODY

Aby bolo za stavu 10-10 jasné, že hru získa hráč, ktorý získa vedenia o 2 body. Toto sa hlási iba vtedy, ak takáto situácia nastane v zápase po prvýkrát.

GAME BALL Ak jeden z hráčov potrebuje 1 bod k zisku hry.

MATCH BALL Ak jeden z hráčov potrebuje 1 bod k zisku zápasu.

ANO LET/LET Zopakovanie rozhodnutia Rozhodcu o opakovaní výmeny.

STROKE PRE (HRÁČA alebo TÍM)

Zopakovanie rozhodnutia Rozhodcu o priznaní výmeny hráčovi alebo tímu..

NO LET Zopakovanie rozhodnutia Rozhodcu, ktorý nevyhovel žiadosti o LET.

Príklady hlásenia Markera

1. Uvedenie zápasu

“Celler podáva, Ashour prijíma, hrá sa na 3 víťazné hry, nula-nula.“

2. Poradie hlásenia:

i) Čokoľvek týkajúce sa skóre (napr. Stroke pre Celleru).

ii) Skóre s uvedením podávajúceho hráča ako prvého (prípadne predtým ešte strata)

iii) Dodatky ku skóre (napríklad Game ball).

3. Hlásenie skóre:

“Not up. Strata, 4–3.”

“Yes let, 3–4.”

“Stroke pre Celleru, 10–8, Game Ball.”

“Chyba, strata, 8–3.”

“Not up, 10-10, hráč musí vyhrať o dva body.”

“10–8, Match Ball.”

“13–12, Match Ball.”

4. Koniec hry:

“11–3, hra pre Celleru. Celler vyhráva 1-0.”

“11–6, hra pre Celleru. Celler vyhráva 2-0.”

“11–7, hra pre Ashoura. Celler vyhráva 2-1.”

“11–9, hra pre Ashoura. 2-2.”

"11 – 8, zápas pre Celleru, 3-2, 11–3, 11–6, 7–11, 9– 11, 11– 8."

5. Začiatok nasledujúcej hry:

"Celler vedie 1-0. 0-0."

"Celler vedie 2-1. Ashour podáva, 0-0."

"2-2. Ashour podáva, 0-0."

2.2 ROZHODCA

PATNÁŠŤ SEKÚND Upozornenie pre hráčov, že do konca povoleného intervalu ostáva 15 sekúnd.

POLČAS Upozornenie pre hráčov, že uplynuli 2,5 minúty zahrievania.

LET / HRAJTE LET Informácia pre hráčov, že výmena sa bude opakovať za situácie, ak je nevhodné použiť výraz ANO, LET (napríklad keď žiadny z hráčov o let nepožiadala).

NO LET Informácia pre hráča, že žiadosť o let nebola uznaná.

STROKE PRE (HRÁČA alebo TÍM)

Informácia, že hráčovi alebo tímu bola priznaná výmena.

ČAS Upozornenie pre hráčov, že uplynul povolený interval.

ANO, LET Informácia pre hráčov, že bol povolený let.

NAPOMENUTIE Informácia pre hráčov, že bolo pridelené napomenutie, napríklad:

„Napomenutie pre Celleru za zdržiavanie hry.“

TRESTNÝ BOD Informácia pre hráčov, že bol pridelený trestný bod, napr.:

"Trestný bod pre Celleru, bod pre (druhý hráč alebo tím) za zdržiavanie hry."

TRESTNÁ HRA Informácia pre hráčov, že bola pridelená trestná hra, napr.:

"Trestná hra pre Celleru, hra pre (druhý hráč alebo tím) za napadnutie protihráča."

TRESTNÝ ZÁPAS Informácia pre hráčov, že bol pridelený trestný zápas, napr.:

"Trestný zápas pre Celleru, zápas pre (druhý hráč alebo tím) za námietky proti rozhodcovi."

DODATOK 3 – Alternatívny spôsob počítania

1. Počítanie bez strát do 15

Pravidlo 2 (Počítanie) je nahradené (viď. kurzíva):

2.1 Víťaz výmeny získava 1 bod a začína podaním ďalšiu výmenu.

2.2 Každá hra sa hrá do 15 bodov s výnimkou situácie, keď je stav 14-14. Za tohto stavu hra pokračuje, pokiaľ jeden z hráčov nezíska vedenie o body.

2.3 Zápas sa obvyčajne hrá na 3 víťazné hry, môže sa ale hrať aj na 2 víťazné hry.

2. Počítanie so stratami

Pravidlo 2 (Počítanie) je nahradené (viď. kurzíva):

2.1 Keď podávajúci hráč vyhrá výmenu, získa bod: keď výmenu vyhrá prijímajúci hráč, stáva sa podávajúcim a skóre sa nemení.

2.2 Každá hra sa hrá do 9 bodov, s výnimkou situácie, keď je stav 8-8. Za tohto stavu zvolí prijímajúci hráč, či bude hra pokračovať do 9 (o 1) alebo 10 bodov(o dva). Prijímajúci hráč musí svoju voľbu zreteľne oznámiť markerovi, rozhodcovi a protihráčovi.

2.3 Zápas sa obvykle hrá na 3 víťazné hry, ale môže sa hrať aj na 2 víťazné hry.

DODATOK 4 – SYSTÉM 3 ROZHODCOV

1. Systém 3 rozhodcov používa Centrálného rozhodcu (CR) a dvoch postranných rozhodcov (PR), ktorí spolupracujú ako tím. Všetci by mali byť pokiaľ je to možné čo najvyššie kvalifikovanými rozhodcami. Ak nie sú všetci 3 rozhodcovia rovnakej úrovne, mal by najkúsenejší z nich plniť úlohu centrálného rozhodcu .

2. Centrálny rozhodca, ktorý plní všetky úlohy markera, kontroluje zápas a s postrannými rozhodcami by sa mal dohodovať pred zápasom a ak je to nutné (možné) aj medzi hrami, aby zaistil konzistentné používanie a výklad pravidiel. Jeden z postranných rozhodcov tiež vedie záložný zápis skóre. V prípade nejasností ohľadom skóre, platí zápis centrálného rozhodcu.

3. Obaja postranní rozhodcovia by mali sedieť za zadnou stenou na úrovni vnútornej čiary podávacieho boxu na každej strane, o jednu radu nižšie ako centrálny rozhodca.

4. Postranní rozhodcovia rozhodujú po ukončení výmeny – nie v jej priebehu – iba v nasledujúcich prípadoch:

4.1 Ak jeden z hráčov požiadala o let, alebo sa odvoláva proti hláseniu alebo nehláseniu dole, not up, out alebo chyba centrálného rozhodcu.

4.2 Ak má ktorýkoľvek rozhodca zakrytý výhľad, jeho rozhodnutie je „Ano, let“.

4.3 Ak si centrálny rozhodca nie je istý dôvodom odvolania, musí požiadať hráčov o spresnenie.

4.4 Ak si postranný rozhodca nie je istý, čoho sa odvolanie týka, musí sa spýtať centrálného rozhodcu na spresnenie..

5. Iba centrálny rozhodca rozhoduje vo všetkých ostatných záležitostiach, to zahŕňa časové intervaly, správanie sa , zranenia, vyrušenia, prasknutú loptičku, spadnutý predmet a spôsobilosť kurtu na hru. Proti žiadnemu z týchto rozhodnutí sa nedá odvolať.

6. Všetky odvolania musia byť rozhodnuté všetkými 3 rozhodcami súčasne a nezávisle.

7. Rozhodnutie väčšiny z 3 rozhodcov je konečné, s výnimkou situácie, keď sa použije systém video review.
8. Centrálny rozhodca musí oznámiť rozhodnutie 3 rozhodcov bez odhalenia rozhodnutí jednotlivých rozhodcov.
9. V prípade 3 rôznych rozhodnutí (LET, STROKE, NO LET), je konečné rozhodnutie „ANO LET“
10. Hráči môžu hovoriť iba s hlavným rozhodcom. Dialóg musí byť minimálny.
11. Rozhodcovia môžu rozhodovať pomocou :
 1. Elektronických zariadení; alebo
 2. Rozhodovacích kariet pre rozhodcov; alebo
 3. Signálov rukou.
12. Ak sa použijú signály rukou, tak:
Ano, Let = Palec a ukazovák v tvare „L“.
Stroke = Zovretá päšť.
No Let = Ruka s natiahnutými prstami držaná dlaňou dole.
Loptička bola dole/not up/out/chyba = Palec dole.
Loptička bola dobrá = Palec hore

DODATOK 5 - VIDEO REVIEW

Môže byť použité, kde to technológia umožňuje.

PRAVIDLÁ/POSTUP

1. Hráč môže požiadať iba o preskúmanie rozhodnutia o bránení v hre (LET, STROKE, NO LET), ale nemôže sa odvolávať proti hláseniu alebo nehláseniu Markera. Každý hráč má jednu možnosť požiadať o preskúmanie rozhodnutia v každej hre. Ak je pôvodné rozhodnutie na základe žiadosti o preskúmanie zmenené, hráčovi jeho možnosť žiadať o preskúmanie rozhodnutia ostáva.
2. Hráč musí jasne a okamžite požiadať centrálného rozhodcu slovami: Video review. Prosím.“
3. Centrálny rozhodca potom ohlásí: “Video review, prosím, (meno hráča), pre rozhodnutie Áno, Let/No Let/Stroke.”
4. Na obrazovkách sa objaví záznam situácie.
5. Rozhodnutie Video Rozhodcu, ktoré je konečné, sa zobrazí na obrazovkách.
6. Centrálny rozhodca potom ohlásí buď: “Rozhodnutie Áno, Let/No Let/Stroke potvrdené, (meno hráča) ktorý nemá možnosť žiadať o preskúmanie“; alebo “Rozhodnutie Áno, Let/No Let/Stroke zmenené, (meno hráča) má 1 možnosť žiadať o preskúmanie.”
7. Ak je stav 10-10, obaja hráči majú k dispozícii 1 možnosť žiadosti o preskúmanie rozhodnutia. Nevyužitá možnosť žiadosti o preskúmanie rozhodnutia počas hry nemôžu byť prenesené cez stav 10-10 alebo do ďalšej hry. Centrálny rozhodca ohlásí: „10-10, hráč musí vyhrať o 2 body. Obaja hráči majú 1 možnosť žiadať o preskúmanie rozhodnutia“
8. Ak nie je možné preskúmať rozhodnutie z technických dôvodov, toto sa nepovažuje za využitú možnosť žiadosti o preskúmanie rozhodnutia..

DODATOK 6 – OCHRANA OČÍ

WSF odporúča všetkým hráčom používať ochranu očí, ktorá bola vyrobená podľa príslušných národných štandardov, a to riadne na očiach v priebehu celého zápasu vrátane zahrievania.

Aktuálne národné štandardy pre ochranu očí pri raketových športoch sú vydané organizáciami pre štandardizáciu v Kanade, USA, Austrálii, Novom Zélande a Veľkej Británii. Je zodpovednosťou hráča zaistiť, aby kvalita výrobku, ktorý používa, zodpovedala tomuto účelu.

Použitie ochrany očí, ktorá spĺňa jeden z vyššie uvedených štandardov (alebo jeho obdobu), je povinné pri všetkých juniorských súťažiach a pri štvorhrách pod hlavičkou WSF.

DODATOK 7 – TECHNICKÉ ŠPECIFIKÁCIE

DODATOK 7.1

POPIS A ROZMERY KURTU PRE SQUASH (DVOJHRU)

POPIS

Squashový kurt je obdĺžnikový priestor ohraničený 4 stenami: prednou stenou, dvoma bočnými stenami a zadnou stenou. Má rovnú podlahu a svetlú výšku nad priestorom kurtu.

ROZMERY

Dĺžka kurtu medzi prednou a zadnou stenou 9750 mm

Šírka kurtu medzi bočnými stenami 6400 mm

Diagonála 11665 mm

Výška spodného okraja čiary na prednej stene nad podlahou 4570 mm

Výška spodného okraja čiar na zadnej stene nad podlahou 2130 mm
 Výška spodného okraja čiar podania na prednej stene nad podlahou 1780 mm
 Výška horného okraja tinu nad podlahou 480 mm
 Vzďialenosť od bližšieho okraja krátkej čiar k zadnej stene 4260 mm
 Vnútorňý rozmer podávacích boxov 1600 mm
 Šírka všetkých čiar 50 mm
 Minimálna svetlá výška nad podlahou kurtu 5640 mm

POZNÁMKY

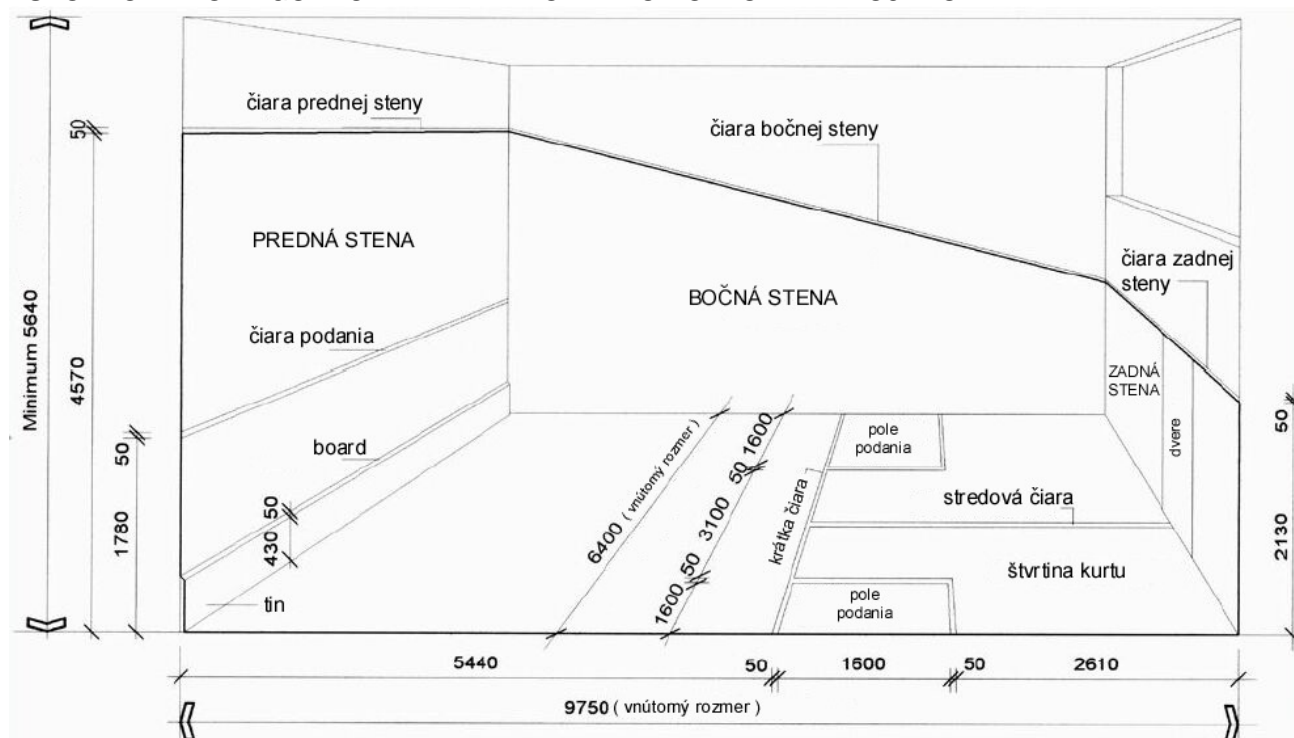
1. Čiary na bočnej stene sú spojené s čiarou na prednej stene aj s čiarou na zadnej stene.
2. Podávací box je štvorec tvorený krátkou čiarou, jednou bočnou stenou a dvomi ďalšími čiarami vyznačenými na podlahe.
3. Dĺžka, šírka a diagonála kurtu sa meria vo výške 1000mm nad podlahou.
4. Odporúča sa, aby všetky outové čiar (čiara na prednej stene, čiara na bočnej stene, čiara na zadnej stene) a horných 50mm tinu boli vytvarované tak, aby bol zmenený odraz loptičky, ak ich zasiahne.
5. Tin nesmie dosiahnuť väčšiu vzdialenosť od prednej steny ako je 45 mm.
6. Odporúča sa aby dvere do kurtu boli v strede zadnej steny.
7. Všeobecná konfigurácia a rozmery kurtu, vrátane všetkých čiar sú znázornené na diagrame v dodatku 7.2

KONŠTRUKCIA

Squashový kurt môže byť vyrobený z rôznych materiálov, za predpokladu, že majú vhodnú charakteristiku odrazu loptičky a sú pre hru bezpečné. WSF vydáva špecifikácie squashového kurtu, ktorá obsahuje všetky odporúčané štandardy. Národné organizácie môžu vyžadovať, že pre umožnenie súťaží musia byť splnené všetky štandardy WSF.

DODATOK 7.2

VŠEOBECNÁ KONFIGURÁCIA MEDZINÁRODNÉHO KURTU PRE DVOJHRU



VYSVETLIVKY:

FRONT WALL – predná stena
 SIDE WALL – bočná stena
 BACK WALL – zadná stena
 QUARTER (COURT) – štvrťina (kurtu)
 SERVICE BOX – podávací box
 FRONT WALL LINE – čiara na prednej stene
 SIDE WALL LINE – čiara na bočnej stene
 BACK WALL LINE – čiara na zadnej stene

SERVICE LINE – čiara podania

SHORT LINE – krátka čiara

HALF COURT LINE – stredová čiara

DOOR - dvere

MINIMUM CLEAR HEIGHT – minimálna svetlá výška

NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY – bližšia bočná stena (nie je kvôli prehľadnosti znázornená)

DIAGONALS FOR SINGLES – diagonály pre dvojhru

DODATOK 8 – ŠPECIFIKÁCIA SQUASHOVEJ LOPTIČKY

1. ŠTANDARDNÁ LOPTIČKA S DVOMA ŽLTÝMI BODKAMI (závodná loptička)

Nasledujúce špecifikácie sú štandardom, ktorý musí byť dodržaný podľa pravidiel squashu pre loptičku s dvoma žltými bodkami:

Priemer (v milimetroch) 40.0 + - 0.5

Váha (v gramoch) 24.0 + - 1.0

Pevnosť (v N/mm) pri 23 °C 3.2 + - 0.4

Pevnosť švu (v N/mm) minimálne 6.0

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 23 °C minimálne 12%

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 45 °C 25% - 30%

2. ŠTANDARDNÁ LOPTIČKA S JEDNOU ŽLTOU BODKOU (Loptička pre klubovú hru)

Nasledujúce špecifikácie sú štandardom, ktorý musí byť dodržaný podľa pravidiel squashu pre loptičku s jednou žltou bodkou:

Priemer (v milimetroch) 40.0 + - 0.5

Váha (v gramoch) 24.0 + - 1.0

Pevnosť (v N/mm) pri 23 °C 3.2 + - 0.4

Pevnosť švu (v N/mm) minimálne 6.0

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 23 °C minimálne 15%

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 45 °C 30% - 35%

POZNÁMKY

1. Kompletný postup pre testovanie loptičiek podľa týchto špecifikácií je k dispozícii u WSF. WSF na vyžiadanie zabezpečí testovanie loptičiek podľa štandardných postupov.

2. Pre rýchlejšie alebo pomalšie loptičky (ako sú vyššie špecifikované), ktoré môžu byť používané hráčmi s vyššími alebo nižšími schopnosťami alebo v teplejších alebo studenších podmienkach na kurtě, nie sú stanovené žiadne pevné špecifikácie. Rýchlejšie loptičky môžu byť vyrábané s rôznym priemerom a váhou, ako sú vyššie uvedené. Odporúča sa aby loptičky mali trvalú farbu alebo farebné označenie, ktoré označuje ich rýchlosť a kategóriu použitia. Tiež sa odporúča, aby loptičky pre začiatočníkov a mierne pokročilých spĺňali nasledovné hodnoty miery odrazu:

Pre začiatočníkov:

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 23 °C minimálne 17%

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 45 °C 36% - 38%

Pre mierne pokročilých hráčov:

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 23 °C minimálne 15%

Miera odrazu z 254 centimetrov pri teplote 45 °C 33% - 36%

Špecifikácia loptičiek ktoré aktuálne spĺňujú tieto požiadavky je na požiadanie k dispozícii u WSF.

Rýchlosť loptičky môže byť znázornená aj nasledujúcim spôsobom:

Veľmi pomalá – Žltá bodka (jedna alebo dve)

Pomalý – Biela bodka alebo zelená bodka.

Stredná – Červená bodka

Rýchla – Modrá bodka

3. Loptičky, ktoré sú požívané pre Majstrovstvá sveta alebo súťaže podobnej úrovne, musia spĺňať vyššie uvedené štandardné špecifikácie pre loptičku s dvoma žltými bodkami (loptička pre súťaže). Pre overenie vhodnosti nominovaných loptičiek pre toto použitie môže WSF pristúpiť k dodatočnému subjektívnemu testovaniu s hráčmi príslušnej úrovne.

4. Loptičky so žltou bodkou s priemerom väčším ako je 40.0 mm, ktoré ale spĺňajú ostatné požiadavky, môžu byť použité na oficiálnych turnajoch schválených riadiacou organizáciou.

DODATOK 9 – ROZMERY SQUASHOVEJ RAKETY

ROZMERY

Maximálna dĺžka 686 mm

Maximálna šírka, meraná v pravom uhle k rúčke 215 mm

Maximálna dĺžka strún 390 mm

Maximálna vypletená plocha 500 cm²

Minimálna šírka rámu alebo s ním pevne spojené časti (v rovine strún) 7mm

Maximálna výška rámu alebo pevne spojenej súčasti (kolmo k rovine strún) 26 mm

Minimálny rádius zakrivenia akejkolvek bode vnútorného zakrivenia rámu 50 mm

Minimálny rádius zakrivenia akejkolvek hrany rámu alebo pevne spojenej súčasti.

HMOTNOSŤ

Maximálna hmotnosť 255 g

KONŠTRUKCIA

- a) Hlava rakety je definovaná ako časť rakety obsahujúca alebo obopínajúca vypletenú plochu.
- b) Výplet a jeho zakončenie musí byť zapustené do hlavy rakety alebo v prípade, že to jej materiál alebo design neumožňujú, musí byť zakrytý pevne pripojeným ochranným pásom.
- c) Ochranný pás musí byť vyrobený z pružného materiálu, ktorý nevytvára ani po silnejšom dotyku rakety s o stenou alebo podlahou ostré hrany.
- d) Ochranný pás má byť z bieleho, čierneho alebo bezfarebného materiálu. Ak výrobca použije z kozmetických dôvodov farebný ochranný pás, mal by preukázať dostatočným spôsobom WSF, že pás nezanecháva po kontakte so stenou alebo podlahou farebné stopy.
- e) Rám rakety by mal byť vyrobený z takého materiálu a farby, ktoré nebudú pri normálnej hre zanechávať farebné zanechávať farebné stopy pri dotyku rakety so stenou alebo podlahou.
- f) Výplet má byť z prírodného čreva, nylonu alebo podobného materiálu, za predpokladu, že nebude použitý kov.
- g) Sú povolené len dve vrstvy výpletu, ktoré sú vzájomne prepletené v miestach svojho skríženia. Kríženie strún by malo byť pravidelné, jednotné a malo by vytvárať jednotnú plochu hlavy rakety.
- h) Akékoľvek zariadenie na ochranu výpletu v ráme, zariadenie k vymedzeniu výpletu, alebo ďalšie zariadenia spojené s akoukoľvek časťou rakety by mali byť určené výhradne k zabráneniu alebo obmedzeniu opotrebovania, namáhaniu alebo vibrovaniu výpletu a mali by mať primeranú veľkosť a umiestnenie pre svoj účel. Nemali by byť spojené s výpletom v oblasti, kde je väčšinou trafená loptička.
- i) Vnútri konštrukcie rakety by nemali byť žiadne nevypletené časti, ktoré by umožnili priechod objektu s priemerom väčším ako 50 mm.
- j) celá konštrukcia rakety vrátane jej hlavy má byť symetrická podľa osy prechádzajúcej stredom rakety od hlavy k rúčke pri pohľade na raketu.
- k) O akejkolvek zmene v špecifikácii rakety sa bude informovať 2 roky pred vstupom tejto zmeny do platnosti. WSF rozhoduje vo všetkých otázkach týkajúcich sa rakiet a ich prototypov

Vydane v septembri 2013:

World Squash Federation Ltd

25 Russell Street

Hastings

East Sussex TN34 1QU

United Kingdom

Telefón: +44 1424 447440

E-mail: wsf@worldsquash.org

Web: www.worldsquash.org

Preklad: Dušan Lorinčík

Rozhodcovská komisia SSQA r.2014