

УТВЕРЖДАЮ  
Председатель  
Ассоциации профессионального сквоша  
\_\_\_\_\_ А.А.Довгало

«12» ноября 2018г.

# **ПРАВИЛА ИГРЫ В СКВОШ В ОДИНОЧНОМ РАЗРЯДЕ**

(ВКЛЮЧАЯ ПРИЛОЖЕНИЯ 1-10)

Версия 2019-01 3

## 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

# ПРАВИЛА ИГРЫ В СКВОШ В ОДИНОЧНОМ РАЗРЯДЕ

Определения, написанные прописным регистром букв 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 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;

3.7.3 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 находиться 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, период времени разрешенный для разминки 4 минуты. После 2 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).

## 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.

5.11 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 секундный 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.

## 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 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 дойти и ударить мяч, тогда переигровка не назначается;

**Внимание:** Любая попытка дойти 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;

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

8.9.3 Там, где не было фактического контакта и замах удерживался нападающим, из-за боязни удара противника, применяются положения 8.6.

### **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 коснутся 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 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.

## **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 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 соглашению 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 СТРОУК 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.

## **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 Заболевания**

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**

#### **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 обоих 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 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;

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.

## 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.

**ДОУН (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 приготовится 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.

**ХЭНД АУТ (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.

**НОТ АП (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.

**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

**ДОУН (DOWN)** Означает, что удар игрока попал в звуковую панель или в пол, перед тем как коснулся 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 АП - NOT UP Означает, что удар: был неправильный; или мяч отбил от пола два раза; 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 выиграть гейм.

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

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

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

НОУ ЛЭТ (NO LET) 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 (напр. СТРОУК для Брауна).
- II. Счет - вначале надо сказать очки подающего игрока.
- III. Комментарии касающиеся счета (напр. гейм бол).

3. Объявление счета:

“ НОТ АП. ХЭНД АУТ, 4–3.”

“Ес лэт, 3–4.”

“Строук для Джонс, 10–8, ГЕЙМ-БОЛ.”

“Ошибка , ХЭНД АУТ, 8–3.”

“ НОТ АП, 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 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.

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 Центральную Судью (ЦС) и двух Боковых Судьями (БС), которые работают одной командой. Все судьи должны быть выбраны по высшей квалификации из доступных на турнире. Если у 3 Судьями разные квалификации, тогда Судья высшей квалификации обычно должен действовать как ЦС.

2.ЦС, который является также Маркером, контролирует матч и советуется с БС 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 следующих 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 Судьями окончательны, разве что используется дополнительно система видео повтора.

8. Решение трех Судьями 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

## 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 Ноу 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/Ноу 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 видеол 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 (WSF) 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**

### **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

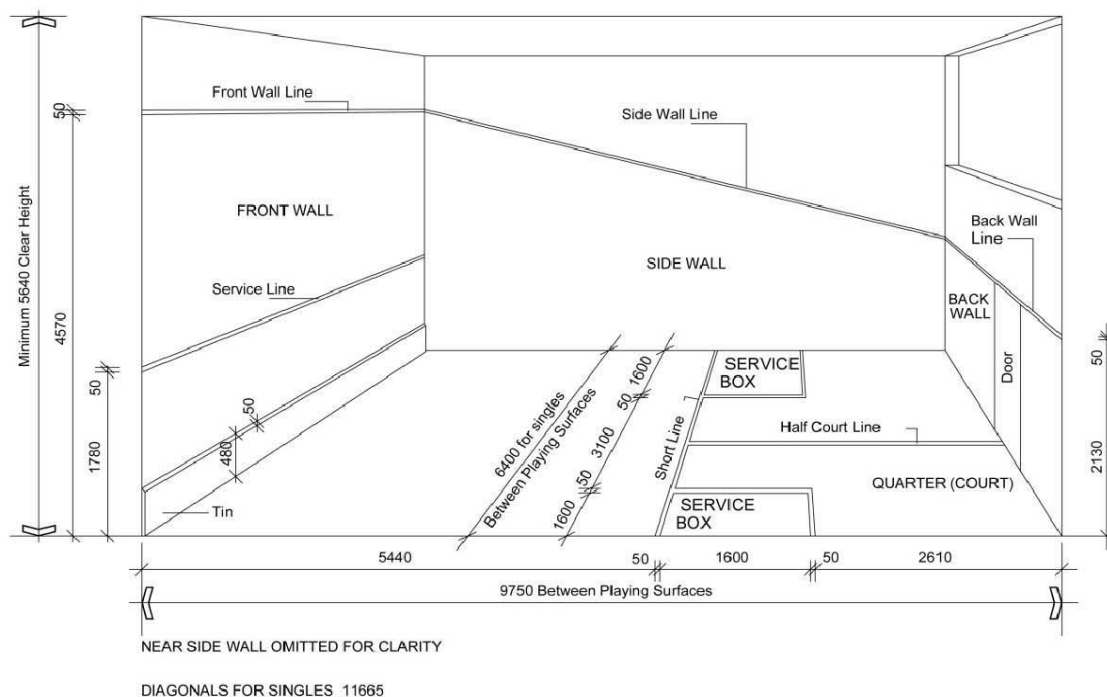
##### **ЗАМЕТКИ**

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 ауа 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.

ПРИЛОЖЕНИЕ 7.2  
ОБЩАЯ КОНСТРУКЦИЯ ОДИНОЧНЫХ КОРТОВ



**ПРИЛОЖЕНИЕ 8 – ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ МЯЧЕЙ**

**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 организует 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 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 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 техническая спецификация данного снаряжения это допускает. Каждое устройство прикрепленное к телу игрока должно быть сертифицировано по безопасности и соответствовать иным требованиям. Анализ спортивных 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.

## 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 ризницам 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 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 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 соответственную 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: выход с корта во время игры без согласия Судьи.

Максимум усилий: игра без усилий одержать победу в матче (нежелание вести борьбу).

Необоснованный отказ от игры до завершения матча.