



**ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА  
ИГРЫ В СКВОШ  
В ОДИНОЧНОМ РАЗРЯДЕ**

**2009 год**



**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

## Содержание

<b>1. Игра .....</b>	<b>4</b>
<b>2. Система подсчета очков .....</b>	<b>4</b>
<b>3. Разминка .....</b>	<b>5</b>
<b>4. Подача.....</b>	<b>5</b>
<b>5. Розыгрыш.....</b>	<b>7</b>
<b>6. Правильный возврат .....</b>	<b>7</b>
<b>7. Продолжительность розыгрыша .....</b>	<b>8</b>
<b>8. Выигрышный розыгрыш.....</b>	<b>10</b>
<b>9. Попадание мяча в игрока и разворот игрока .....</b>	<b>10</b>
<b>10. Повторные попытки удара по мячу .....</b>	<b>12</b>
<b>11. Общение с Судьей.....</b>	<b>13</b>
<b>12. Создание помехи.....</b>	<b>14</b>
<b>13. Переигровки .....</b>	<b>17</b>
<b>14. Мяч .....</b>	<b>18</b>
<b>15. Обязанности игроков.....</b>	<b>19</b>
<b>16. Кровотечения, недомогания, недееспособность и травмы.....</b>	<b>20</b>
<b>17. Поведение на корте .....</b>	<b>23</b>
<b>18. Контроль за ходом матча .....</b>	<b>24</b>
<b>19. Обязанности Маркера .....</b>	<b>25</b>
<b>20. Обязанности Судьи .....</b>	<b>25</b>
<b>Приложение 1.....</b>	<b>27</b>
<b>G1. Смена обмундирования .....</b>	<b>27</b>
<b>G2. Затяжка времени. ....</b>	<b>27</b>
<b>G3. Упавший предмет.....</b>	<b>28</b>
<b>G4. Попадание мячом в игрока .....</b>	<b>29</b>
<b>G5. Создание помехи при развороте и вторичных попытках .....</b>	<b>29</b>
<b>G6. Всевозможные усилия по устраниению помехи и минимальная помеха.....</b>	<b>30</b>
<b>G7. Создание помехи замаху и разумная осторожность.....</b>	<b>31</b>
<b>G8. Способы аппелляции.....</b>	<b>32</b>
<b>G9. Время обращения к Судье с аппеляцией.....</b>	<b>32</b>
<b>G10. Преждевременная аппеляция .....</b>	<b>33</b>
<b>G11. Созданная помеха.....</b>	<b>33</b>
<b>G12. Значительный или умышленный физический контакт .....</b>	<b>34</b>
<b>G13. Порванный мяч .....</b>	<b>34</b>
<b>G14. Кровотечения, недомогания, недееспособность или травми .....</b>	<b>35</b>



G15. Тренерские инструкции .....	36
G16. Градация наказаний.....	37
G16*. Правило поведения.....	38
G17. Судья и Маркер в одном лице.....	41
G18. Рекомендации Маркеру .....	41
G19. Рекомендации Судье .....	43
<b>Приложение 2. Определения .....</b>	<b>43</b>
Приложение 3.1 Решения и команды Маркера.....	50
Приложение 3.2 Команды, озвучиваемые Судьей.....	52
Приложение 4.1 Диаграмма: Правило 12 «Создание помехи» .....	52
Приложение 4.2 Диаграмма: Правило 16 .....	54
Приложение 5.1 Описание и параметры корта .....	55
Приложение 5.2 Спецификация и стандарт мяча .....	58
Приложение 5.3 Размеры ракетки .....	60
Приложение 6 Защитные очки .....	61
Приложение 7 Альтернативная система подсчета очков .....	62
Приложение 8.1 Экспериментальная система судейства.....	63
Приложение 8.1 Экспериментальные правила .....	64



## **Полные правила игры в сквош в одиночном разряде (редакция 2009 года)**

Примечание: В настоящих правилах не везде удалось точно описать все действия игроков в тех или иных игровых ситуациях. Поэтому, в некоторых местах, допускается более произвольная трактовка правил. Однако, если в тексте правил используется слово «должен», предполагается, что определенная последовательность действий игроком должна быть выполнена. В случае использования слова «может», игроку предлагается самостоятельно выбрать ту или иную последовательность действий.

Определения слов или терминов, выделенных курсивом, приведены в Приложении 2.

### **1. Игра**

Игра в сквош в одиночном разряде происходит на корте между двумя игроками, каждый из которых использует ракетку и мяч. Корт, ракетки и мяч должны соответствовать требованиям, описанным в Спецификации Мировой Федерации Сквоша (см. Приложение 5).

Игра продолжается до 11 очков по системе ПАР (“Point-a-Rally”)

Система подсчета очков ПАР является официальной и общепринятой для соревнований всех уровней и разрядов с 01 апреля 2009 года.

В связи с этим, Правило 2, которое ранее описывало систему подсчета очков заменено следующим.

### **2. Система подсчета очков (для альтернативной системы см. Приложение 7)**

- 2.1. Любой из игроков может выиграть очко при том или ином розыгрыше. В случае, если подающий игрок выиграл очко, он сохраняет за собой право подачи. В случае, если принимающий игрок выиграл очко, к нему переходит право подачи и он становится подающим.
- 2.2. По решению организаторов, матч может состоять из трех-пяти геймов и продолжаться до трех победных геймов.
- 2.3. Каждая игра продолжается до 11 очков. Игрок, который первым наберет 11 очков, считается победителем, за исключением случаев, когда счет в игре 10-10. В этом случае игра продолжается до тех пор, пока разница в



счете не достигнет двух очков. Игрок, чье преимущество составит два чистых очка считается победителем.

- 2.4. Каждый раз, когда счет в игре 10-10, Маркер обязан сделать следующее объявление «Счет 10-10, игра продолжается до разницы в счете в два мяча» (“10-all: a player must win by 2 clear points”).
- 2.5. В том случае, когда до выигрыша в гейме или матче игроку требуется набрать всего лишь одно очко, Маркер обязан сделать объявление «Гейм бол» или «Матч бол». Маркер обязан сделать данное напоминание независимо от того, кому необходимо выиграть победное очко – подающему или принимающему игроку. Например, если при счете 10-6 разыгрываемый гейм (или матч) бол привел к переходу подачи и счету 10-7, Маркер должен объявить «Переход подачи, 10-7, гейм (матч) бол».

### **3. Разминка (см. определение в Приложении 2)**

- 3.1. Непосредственно перед началом матча, игрокам разрешается использовать карт для совместной разминки в течение 5 минут. По прошествии 2.5 минут, Судья обязан сделать объявление «Половина времени» и игроки должны поменяться сторонами на корте для продолжения разминки. В случае, когда время разминки истекло, Судья должен сделать объявление «Время».
- 3.2. В процессе разминки оба игрока должны иметь равные возможности удара по мячу. Если один из игроков не дает возможность другому игроку продолжать разминку с мячом – он использует время разминки не справедливо. Судья должен решить, в каких случаях один из игроков злоупотребляет временем разминки и не дает возможности ударить по мячу другому игроку и применить Правило 17.
- 3.3. Любому из игроков разрешается использовать время перерывов на корте для «разогрева» мяча.
- 3.4. Судья может разрешить игрокам продолжить разогрев мяча и после завершения перерыва на свое усмотрение.

### **4. Подача**

- 4.1. Игра начинается с подачи. Право подачи определяется потом вращения рукоятки ракетки одного из игроков. После этого, игрок, подающий первым, продолжает подачи до первого проигранного розыгрыша. В этом случае, право подачи переходит к другому игроку. Смена подачи продолжается аналогичным образом в ходе всего матча. Игрок, выигравший гейм, получает право первой подачи в следующем гейме.



- 4.2. В начале каждого гейма и при смене *права подачи* подающий игрок имеет право выбрать левый или правый квадрат подачи для начала розыгрыша. В случае, если игрок сохранил за собой право подачи, следующая подача должна осуществляться с противоположного квадрата. Однако, если Судья принял решение о переигровке («Let»), то подающий игрок обязан повторить подачу из того же квадрата. Если подающий игрок переместился в ошибочный квадрат, или не уверен из какого квадрата необходимо осуществить подачу, Маркер должен указать игроку из какого квадрата необходимо осуществить подачу. Если Марке не уверен, какой из квадратов должен выбрать игрок для подачи, то для предотвращения споров Судья своим решением указывает из какого квадрата необходимо начать розыгрыш.
- 4.3. Для того, чтобы ввести мяч в игру (произвести подачу) игрок может подбросить мяч либо рукой, либо ракеткой и ударить по нему ракеткой. Если игрок не стал наносить удар по мячу после того как мяч был подброшен, игроку дается повторное право совершить подачу.
- 4.4. Подача считается выполненной правильно, если соблюдаются условия 4.4.1.-4.4.5. настоящих правил:
- 4.4.1. Ступня или часть ступни ноги подающего касаются пола, ограниченного квадратом подачи. Недопускается касаться ступней какой-либо из линий-границ квадрата подачи. В момент удара по мячу допускается, если какая-либо часть ступни зависает непосредственно над границей квадрата подачи, но не касается ее.
- 4.4.2. После подбрасывания мяча для подачи, подающему удается произвести *правильный* удар с первой или последующих попыток до того, как мяч коснется пола, одной из стен или обмундирования подающего игрока.
- 4.4.3. Подающий совершил удар по мячу в направлении передней стены в зону выше линии подачи и ниже верхней линии аута.
- 4.4.4. За исключением случаев игры слета, мяч после подачи должен первым касанием пола опуститься в противоположную квадрату подачи четверть корта не коснувшись короткой (делящей заднюю половину корта вдоль пополам) и средней линий корта.
- 4.4.5. Мяч не был подан за пределы игровой зоны корта.
- 4.5. Если хотя бы одно из условий 4.4.1. не соблюдено, подача считается не выполненной неверно, о чем должно свидетельствовать соответствующая команда Маркера:



- «Фут-фол» (“foot-fault”) – нарушение условия 4.4.1.
- «Нот ап» (“not up”) – нарушение условия 4.4.2.
- «Фол» (“fault”) – нарушение условия 4.4.3. когда при подаче мяч перед косанием передней стены, мяч коснулся боковую стену или зону, ниже линии подачи и выше линии аута.
- «Даун» (“down”) – нарушение условия 4.4.3. когда при подаче мяч коснулся границы звуковой панели или попал в нее, или ударился пола до косания зоны подачи передней стены.
- «Фол» (“fault”) – нарушение условия 4.4.4.
- «Аут» (“out”) – нарушение условия 4.4.5.

Если при подаче мяч попал в угловую внутреннюю грань, соединяющую переднюю и боковую стену, то подача считается выполненной неверно и выносится решение «Фол» (“fault”).

- 4.6. Не разрешается вводить мяч в игру до того, как Маркер завершит объявление текущего счета в гейме. Маркеру следует объявлять счет без особого промедления. Если подающий игрок ввел мяч в игру или предпринял попытку произвести подачу до того, как Маркер объявил счет, Судья обязан остановить игру и попросить игрока не вводить мяч в игру пока Маркер не объявил счет.

## 5. Розыгрыш

После правильного ввода мяча в игру, игроки попеременно отбивают мяч до совершения каким-либо из игроков ошибки первым. После совершения ошибки, в соответствии с настоящими правилами, игра останавливается. После остановки игры, игрок может обратиться к судье с просьбой о переигровке (“let”), Маркер или Судья сразу объявляют решение об исходе игровой ситуации в пользу того или иного игрока.

## 6. Правильный возврат

Возврат мяча считается выполненным правильно, если соблюдаются условия 6.1.-6.3.:

- 6.1. Отбивающий игрок осуществил *правильный* ответный удар по мячу до того, как мяч дважды коснулся пола.
- 6.2. Первым касанием после удара мяч коснулся передней стены выше звуковой панели, либо после соударения с боковой и/или задней стеной предварительно не коснувшись пола, игрока, обмундирования игрока или ракетки соперника, самого соперника или его обмундирования.



- 6.3. Мяч не попал в зону *aута* (“out”) или в *нижнюю часть передней стены* (“down”).

## 7. Продолжительность розыгрыша

После ввода мяча в игру, розыгрыш продолжается настолько долго, насколько позволяют условия, в которых проходит игра. Однако,

- 7.1. В случае, когда освещение на корте или другие внешние обстоятельства, не зависящие от игроков и обслуживающего игру персонала, не позволяют продолжить игру, Судья может остановить игру и объявить перерыв до устранения таких обстоятельств. Счет фиксируется по последнему завершенному розыгрышу. Если имеется дополнительный, соответствующий всем игровым требованиям, корт, Судья может принять решение о переносе игры на дополнительный корт.
- 7.2. Перед началом игры, после разминки, и между геймами назначается 90 сек. перерыв. Игрокам разрешается покинуть корт на время этих перерывов, но они должны быть готовы начать игру до истечения 90 сек. перерыва.

По взаимному согласию игроков, игра может начаться до истечения 90 сек. перерыва.

- (G1)
- 7.3. Если игрок в ходе гейма попросит перерыв для того, чтобы заменить ракетку или обмундирование и Судья посчитает данное просьбу обоснованной, игроку разрешается земенить ракетку или обмундирование в максимально короткие сроки, однако данный перерыв не может продолжаться более 90 сек.
  - 7.4. За 15 сек. до истечения 90-секундного перерыва между геймами Судья должен сделать объявление «15 секунд», предупреждающее игроков о необходимости быть готовыми возобновить матч. По истечению 90-сек. перерыва Судья делает объявление «Время», сигнализирующее о возобновлении матча.

Игроки должны находиться вблизи корта, чтобы своевременно услышать объявления Судьи «15 секунд» и «Время».

В том случае, когда кто-либо из игроков или оба игрока не в состоянии возобновить матч после объявления Судьи «Время», Судья должен руководствоваться Правилом 17.



- 7.5. В том случае, если игрок травмирован, болен или неспособен продолжать игру, Судья должен руководствоваться Правилом 16.
- (G2) 7.6. Если Судья считает, что игрок умышленно затягивает игру, Судья должен руководствоваться Правилом 17.
- (G3) 7.7. Если в ходе розыгрыша посторонний предмет, кроме ракетки игрока, упадет на пол корта, необходимо предпринять следующее:
- 7.7.1. Как только Судья заметит посторонний предмет, он должен немедленно остановить розыгрыш
  - 7.7.2. Если игрок заметил посторонний предмет, он может воздержаться от дальнейшего розыгрыша и обратиться к Судье
  - 7.7.3. Если посторонний предмет был брошен (или выпал – например, кольцо, цепочка и т.п.) одним из игроков, то этот игрок проигрывает розыгрыш во всех случаях, за исключением тех, когда применяется Правило 7.7.5. или когда причиной появления постороннего предмета послужило столкновение игроков. В случае столкновения игроков, Судья назначает переигровку. В случае, если один из игроков обращается к Судье с просьбой вынести решение по игровой ситуации, включающие создание помехи в результате появления постороннего предмета, Судья руководствуется правилом 12.
  - 7.7.4. Если посторонний предмет был выброшен на корт не игроками и в данном случае нельзя применить Правило 7.7.5., Судья должен назначить переигровку.
  - 7.7.5. Если игроку успел совершить выигрышный удар, в то время как посторонний предмет появился на корте, данный игрок выигрывает розыгрыш и ему присуждается очко.
  - 7.7.6. Если посторонний предмет остается незамеченным до завершения розыгрыша, победитель розыгрыша определяется естественным образом.
- (G3) 7.8. Если в ходе розыгрыша один из игроков умышленно или неумышленнороняет ракетку, розыгрыш продолжается за исключением случаев, когда:
- выпавшая ракетка создает помеху игре (Правило 12),
  - мяч косается выпавшей ракетки (Правило 13.1.1.),
  - выпавшая ракетка отвлекла соперника от игры и нарушила его концентрацию, или
  - Судья применяет дисциплинарное наказание (Правило 17).



## **8. Выигрышный розыгрыш**

Игрок выигрывает розыгрыш если:

8.1. Сопернику не удается правильно ввести мяч в игру (произвести подачу) (Правило 4.4.),

8.2. Игроку не удается правильно отбить мяч (Правило 6), за исключением случаев, когда Судья назначает переигровку (“let” – «лэт») или присваивает очко сопернику (“stroke” – «строук»),

(G4) 8.3. Мяч касается не бьющего игрока, его ракетки или обмундирования, не создавая помехи игре, за исключением случаев, описанных в Правилах 9 и 10. В том случае если мяч создал помеху игре, применяется Правило 12. В каждом случае Судья принимает решение на свое усмотрение,

8.4. В тех случаях, где это предусмотрено настоящими правилами, Судья присуждает очко сопернику (“stroke” – «строук»).

## **9. Попадание мяча в игрока и разворот игрока**

(G4) 9.1. Если игрок произвел удар по мячу таким образом, что мяч, до соударения с передней стеной, попал в соперника (включая ракетку и обмундирование), игра останавливается. В дополнении к применению к данной ситуации положений Правила 17, Судья должен оценить траекторию полета мяча и руководствоваться следующим:

9.1.1. Присудить очко бьющему игроку (“stroke” – «строук»), если игрок отбил мяч правильно и траектория полета мяча была таковой, что мяч коснулся бы передней стены без соприкосновения с какой-либо стеной за исключением случаев, когда применяется Правило 9.1.2 и 9.1.3.

(G4 & G5) 9.1.2. Наказать бьющего игрока штрафным очком, если бьющий игрок перед ударом совершил разворот, за исключением случаев, когда соперник умышленно «подставился» под летящий мяч. В этом случае Судья должен присудить очко бьющему игроку.

(G5) 9.1.3. Назначить переигровку (“let” – «лэт»), если попадание мячом в соперника произошло в результате использования повторной попытки удара по мячу. Данное решение Судья принимает, если в игровой ситуации нельзя применить положения Правила 9.1.2.

9.1.4. Назначить переигровку (“let” – «лэт»), если до попадания в переднюю стену мяч коснулся, или коснулся бы боковой стены, и у



соперника была бы возможность выполнить правильный удар. Данное решение Судья принимает, если в игровой ситуации нельзя применить положения Правила 9.1.5.

9.1.5. Присудить очко бьющему игроку, если удар был выполнен правильно (мяч попал бы во фронтальную стену).

9.1.6. Присудить очко игроку, в которого попал мяч, если удар был выполнен неверно (мяч не долетел бы до фронтальной стены).

(G5) 9.2. Если бьющий игрок перед ударом совершил разворот:

9.2.1. Бьющий игрок может воздержаться от удара по мячу, прекратить розыгрыш из-за опасения несомнительного попадания в соперника и обратиться к Судье с просьбой о переигровке. Судье в данной игровой ситуации следует руководствоваться следующим:

9.2.1.1. Разрешить переигровку, если Судья сочтет, что у бьющего игрока была возможность правильно ударить по мячу, но он действительно воздержался от удара из-за возможного попадания мяча в соперника. Данная рекомендация используется, когда нельзя применить положения Правила 9.2.3.

9.2.1.2. Не разрешить переигровку (no let – «ноу лэт»), если Судья сочтет, что у бьющего игрока не было возможности правильно ударить мяч.

9.2.2. Бьющий игрок воздержался от удара по мячу в связи с возникшей помехой удару, прекратил розыгрыш и обратился к Судье с просьбой вынести решение по данной игровой ситуации. В этом случае Судья должен:

9.2.2.1. Разрешить переигровку, если Судья сочтет, что помеха, созданная соперником, не позволила бьющему игроку совершить правильный удар

9.2.2.2. Присудить очко бьющему игроку, если Судья сочтет, что соперник не предпринял попыток избежать создания помехи удару при развороте

9.2.2.3. Не разрешить переигровку, если сочтет, что у бьющего игрока не было возможности совершить правильный удар по мячу вне зависимости от того была помеха удару или нет.



- 9.2.3. Судья не должен разрешать переигровку розыгрыша в результате разворота игрока, если он сочтет, что разворот игрока не был вызван желанием правильно нанести удар и продолжить розыгрыш, а лишь поводом для просьбы о переигровке.

## **10. Повторные попытки удара по мячу**

Если игроку не удалось с первого раза попасть по мячу при совершении удара , он может предпринять дальнейшие попытки удара по мячу.

- 10.1. Если, после промаха, мяч коснулся соперника, его ракетки или обмундирования, Судья должен:

10.1.1. Разрешить переигровку, если Судья сочтет, что у бьющего игрока была возможность совершить правильный удар

10.1.2. Присудить очко сопернику, если Судья сочтет, что у бьющего игрока не было возможности совершить правильный удар.

- 10.2. Судья должен разрешить переигровку в случае, если игрок, совершая повторную попытку, произвел правильный удар, но по направлению к передней стене мяч коснулся соперника, его ракетки или обмундирования.

- 10.3. В случае, если бьющий игрок воздержался от совершения удара по мячу и прекратил розыгрыш во избежание попадания мячом в соперника при наличии помехи повторному удару, Судья должен руководствоваться следующим:

10.3.1. Разрешить переигровку, если Судья сочтет, что у бьющего игрока была возможность нанести правильный удар, но он решил не использовать повторную попытку

10.3.2. Присудить очко бьющему игроку, если Судья сочтет, что соперник бьющего игрока не предпринял попыток избежать помехи повторной попытке удара

10.3.3. Не разрешать переигровку, если Судья сочтет, что у соперника не было возможности совершить правильный удар при повторной попытке, вне зависимости от того была создана помеха повторной попытке или нет.



## 11. Общение с Судьей

Игрок, проигравший розыгрыш, может обратиться к Судье с просьбой пересмотреть, вынесенное Маркером решение по результатам розыгрыша.

Перед тем, как апеллировать к Судье с просьбой о пересмотре решения Маркера в соответствии с Правилом 11, игроку необходимо обратиться в следующей форме: «Разрешите возразить» (“Appeal please”). После такого обращения игрока, игра останавливается. Если Судья не понимает, чем вызвано возражение игрока, он просит игрока объяснить причину возражения.

Если Судья отклоняет просьбу игрока о пересмотре решения, решение, принятое Маркером остается в силе. В случае, если Судья не уверен, какое решение принять после того, как игрок обратился с просьбой о пересмотре решения, Судья должен назначить переигровку, за исключением случаев, предусмотренных Правилами 11.2.1., 11.5 и 11.6.

Порядок пересмотра решений и особых игровых ситуаций, при которых необходимо вмешательство Судьи описаны ниже.

### 11.1. Возражения по решениям, связанным с подачей

11.1.1. Если Маркер оглашает решение о нарушении правил при подаче «Фут-фол», «Фол», «Нот ап», «Даун» или «Аут», подающий игрок может попросить Судью пересмотреть такое решение Маркера. Если судья решает отменить решение Маркера, назначается переигровка.

11.1.2. Если, после введения в игру мяча, Маркер воздерживается от вынесения решения об ошибке, принимающий игрок может попросить Судью пересмотреть такое решение Маркера либо немедленно после выполнения подачи, либо после завершения розыгрыша. Если Судья может самостоятельно определить до того, как игрок возразит, что подача выполнена неверно, он останавливает розыгрыш и присваивает очко принимающему игроку. В ответ на возражение игрока, Судья должен:

11.1.2.1. Присудить очко подающему игроку, если уверен, что подача была выполнена верно

11.1.2.2. Назначить переигровку, если не уверен, правильно или нет была выполнена подача.

### 11.2. Возражения по решениям не связанным с подачей



11.2.1. Если Маркер оглашает решение о нарушении правил при отбитии игроком мяча «Нот ап», «Даун» или «Аут», игрок может попросить Судью пересмотреть такое решение Маркера. Если судья решает отменить решение Маркера или сомневается правильно оно или нет, Судья должен:

11.2.1.1. Назначить переигровку, кроме случаев, описанных в Правилах 11.2.1.2. или 11.2.1.3.

11.2.1.2. Присудить очко игроку, нанесшему выигрышный удар, если команда Маркера прервала розыгрыш.

11.2.1.3. Присудить очко игроку, если Маркер огласил решение в процессе розыгрыша и помешал игроку нанести выигрышный удар.

11.3. После ввода мяча в игру ни один из игроков не может оспорить решения судейской бригады по игровым ситуациям, произошедшим до совершения подачи, за исключением случаев, описанных в Правиле 14.3.

11.4. Если проигравший игрок пытается опротестовать более одного решения по одному розыгрышу, то Судья обязан рассмотреть каждую просьбу отдельно.

11.5. Если игрок просит пересмотреть решение Маркера «Фут-фол», «Фол», «Нот ап», «Даун» или «Аут» в игровой ситуации, и при этом Маркер допустил оговорку в правильной идентификации ошибки, но одно из вышеперечисленных нарушений имело место при осуществлении последней подачи, Судья должен вынести решение по сути игровой ситуации.

11.6. Если игрок просит пересмотреть решение Маркера «Нот ап», «Даун» или «Аут» в игровой ситуации, при этом Маркер допустил оговорку в правильной идентификации ошибки, но очевидно, что при отбитии мяча явное, из вышеперечисленных, нарушение имело место, Судья должен вынести решение по сути игровой ситуации.

## **12. Создание помехи**

12.1. Игроку, при осуществлении удара по мячу, должна быть предоставлена возможность осуществления такого удара без всякой помехи со стороны соперника.



12.2. Во избежание создания помехи, игрок должен предоставить своему сопернику:

- (G6)      12.2.1. Беспрепятственный доступ к мячу после *разумного завершения собственного удара* по мячу («a resonable follow-through»)
- 12.2.2. Достаточную видимость мяча после его отскока от передней стены
- (G7)      12.2.3. Свободу действий для совершения *разумного замаха* перед ударом по мячу
- 12.2.4. Свободу действий для совершения правильного удара по мячу в любую область передней стены корта.
- (G7)      12.3. Создание помехи имело место, если соперник не обеспечил выполнение хотя бы одного из условий, перечисленных в Правиле 12.2, даже в случае, когда соперник предпринял все имеющиеся у него возможности для того, чтобы выполнить все перечисленные условия.
- 12.4. Если при совершении удара, игрок осуществил чрезмерный замах, то такой чрезмерный замах может способствовать созданию помехи игроку для совершения ответного удара.
- 12.5. Игрок, которому мешает чрезмерный замах соперника совершить удар по мячу может либо продолжить розыгрыш, либо прекратить розыгрыш и обратиться к Судье с просьбой вынести решение по данной игровой ситуации.
- (G8)      12.5.1. Игрок, рассчитывающий на переигровку или присуждение очка, должен обратиться к Судье с просьбой «Прошу Лэт» (“Let please”).
- (G8, G10)    12.5.2. Только тот игрок может аппеллировать к Судье, который должен был отбить мяч в последнем отыгрыше. Игрок имеет право аппеллировать к Судье как сразу после появления помехи удару в ходе розыгрыша, так и после прекращения розыгрыша по причине создания помехи, без особого промедления.
- 12.6. Судья должен вынести решение, после соответствующей аппеляции игрока, сделав объявление «Ноу лэт» (“No let”), «Строук в пользу ... (имя игрока или команды)» (“Stroke to (name of player or team)”) или «Йес лэт» (“Yes let”) (см. Диаграмму в Приложении 4.1.). Все окончательные решения принимаются исключительно Судьей и изменению не подлежат. Если Судья не понимает причину для аппеляции игрока, он может попросить игрока объяснить эту причину.



12.7. Судья не должен назначать переигровку и в этом случае апеллирующий игрок проигрывает розыгрыш, если по мнению Судьи:

- (G6) 12.7.1. Отсутствовала помеха или помеха была настолько минимальной, что у соперника сохранялась хорошая видимость мяча, и он обладал свободой, для того чтобы достать и сыграть мяч.
- (G6) 12.7.2. Была создана помеха удару, но игрок решил продолжить розыгрыш, несмотря на наличие помехи и после этого допустил ошибку или игрок из-за наличия помехи не предпринял попыток достать и сыграть мяч.
- 12.7.3. Игрок обошел помеху и сыграл мяч продолжив розыгрыш
- (G11) 12.7.4. Игрок сам себе создал помеху перемещаясь к мячу для продолжения розыгрыша

12.8. Судья должен присудить очко игроку, если

- 12.8.1. Соперником была создана помеха, и он не предпринял усилий для ее устранения с тем, чтобы его игрок смог бы нанести правильный удар по мячу
- 12.8.2. Соперником была создана помеха и он предпринял все усилия для ее устранения, но его положение на корте не позволило игроку сделать *разумный замах* для нанесения правильного удара по мячу
- (G7) 12.8.3. Соперником была создана помеха и он предпринял все усилия для ее устранения, но игрок находился в положении, которое позволяло ему совершить правильный удар
- 12.8.4. Игрок воздержался от нанесения удара в случае, когда по направлению летящего в переднюю или боковую стену (и в этом случае удар был бы выигрышным) мяч попал бы в игрока (за исключением случаев разворота или повторных попыток удара по мячу).

12.9. Судья должен назначить переигровку, если игрок, создавший помеху, предпринял все усилия для устранения помехи удару своему сопернику и, при этом, соперник мог произвести правильный удар.



12.10. Судья не должен назначать переигровку по просьбе игрока, который создал себе помеху, совершив чрезмерный замах.

12.11. Судья может при необходимости остановить игру и назначить переигровку в соответствии с Правилом 12.9. или присудить игроку очко в соответствии с Правилом 12.8. по своему усмотрению не дожидаясь апелляции игрока.

12.12. В случае создания помехи и для определения свое решения Судья может руководствоваться Правилом 17. Судья останавливает игру, если розыгрыши не были остановлен раннее, и в зависимости от игровой ситуации присваивает штрафное очко, если:

(G12) 12.12.1. Игрок допустил чрезмерный или умышленный физический контакт с соперником.

12.12.2. Имелась реальная угроза нанесения травмы сопернику из-за чрезмерного замаха

### **13. Переигровки**

В дополнении к уже вышеописанным правилам назначения переигровок, Судья может или должен назначить переигровку в определенных иных случаях. Игроку следует обратиться к Судье с просьбой о переигровке по следующей форме: «Прошу лэт». Если Судья не понимает причину, по которой игрок просит о переигровке, он может попросить игрока дать необходимые объяснения.

13.1. Судья может назначить переигровку, если:

13.1.1. Мяч, находясь в игре, коснулся какого-либо из предметов, расположенных на полу корта

(G7) 13.1.2. Во избежании нанесения травмы своему сопернику, игрок воздержался от нанесения удара по мячу

13.1.3. Судья определил, что появление посторонних объектов или людей за пределами корта отвлекло какого-либо из игроков от игры. Игрок, который просит Судью о переигровке по причине отвлекающих объектов, должен обратиться с просьбой немедленно после появления таких объектов. Несмотря на то, что отвлекающие объекты действительно имели место быть, но у игрока имелась возможность нанести правильный удар, и он ее не использовал, Судья может присудить очко его сопернику.



13.1.4. Судья считет, что изменившиеся условия игры на корте повлияли на ход и результат розыгрыша

13.2. Судья должен назначить переигровку, если:

13.2.1. Игрок не был готов к приему подачи и отбитию мяча

13.2.2. Мяч потерял свои игровые свойства в ходе розыгрыша

13.2.3. Судья не в состоянии вынести решение в случае апелляции

13.2.4. Игрок был в состоянии совершить правильный удар, но не смог этого сделать по причине того, что мяч не отскочил от пола (застрял) корта из-за дефекта корта или после однократного отскока мяч покинул корт

13.3. Если игрок, который должен был совершить удар, обращается к Судье с просьбой о переигровке в соответствии с Правилами 13.1.1. – 13.1.4., Судья должен удовлетворить просьбу игрока только в случае, если игрок имел возможность совершить правильный удар. Если в соответствии с Правилами 13.1.1.0-13.1.4. с апелляцией к Судье обращается не бьющий игрок, то в данном случае положения Правила 13.3. не применяются.

13.4. Согласно Правил 13.1.3., 13.1.4. и 13.2.2. Судья может назначить переигровку даже в случае, если бьющий игрок предпринял попытку нанесения удара по мячу

13.5. Для возможности рассмотрения апелляции и принятия решения о переигровке в соответствии с Правилом 13, необходимо выполнение следующих условий:

13.5.1. Наличие формальной апелляции игрока дает возможность Судье назначить переигровку в соответствии с Правилом 13.1.2. (для бьющего игрока), Правилами 13.1.3., 13.2.1. (для принимающего игрока) и Правилом 13.2.3.

13.5.2. Наличие формальной апелляции игрока или вмешательство Судьи без таковой апелляции применяется в отношении Правил 13.1.1., 13.1.4., 13.2.2. и 13.2.4.

## **14. Мяч**

14.1. В любое время, когда мяч находится вне игры, игрок или Судья может проверить состояние мяча. По обоюдному согласию игроков или по просьбе хотя бы одного из игроков, Судья может заменить мяч.



14.2. Если мяч потерял свои игровые качества в ходе розыгрыша, Судья, после проверки мяча на годность, без промедления заменяет мяч.

14.3. Если мяч пришел в негодность в ходе розыгрыша и после этого находился некоторое время в игре и в случае, если подающий игрок до осуществления подачи или отбивающий игрок до приема подачи обратил на это внимание Судьи, Судья должен назначить переигровку розыгрыша, в ходе которого мяч пришел в негодность.

(G13)

14.3.1. Если до выполнения ответного удара, принимающий игрок обнаружит, что мяч не является пригодным для продолжения игры и Судья посчитает, что мяч утратил свои свойства непосредственно при подаче, Судья должен позволить игрокам переиграть только последний розыгрыш. Однако, если Судья не может с уверенностью определить время, когда мяч утратил свои игровые свойства, Судья может разрешить переигровку последнего и предпоследнего розыгрышей.

14.4. Положения Правила 14.3. не распространяются на последний розыгрыш в гейме. В этом случае, игрок должен обратиться к Судье сразу после розыгрыша.

14.5. Если игрок прекратил розыгрыш по причине испорченного мяча, но после проверки выяснилось, что мяч пригоден для игры, этот игрок проигрывает розыгрыш.

14.6. Игровой мяч должен находиться в пределах корта в течение всей игры и перерывов, за исключением случаев, когда Судья разрешить убрать мяч с корта.

14.7. После того, как Судья заменил мяч или после возобновления игры спустя некоторое время, Судья должен позволить игрокам разогреть мяч до нужной кондиции. В дальнейшем, игра возобновляется по обоюдному согласию игроков или специальному указанию Судьи.

## **15. Обязанности игроков**

15.1. Все игроки обязаны соблюдать дух игры и следовать настоящим правилам. Отклонение от этих принципов может нанести вред репутации игры и послужит поводом Судье применить Правило 17.

15.2. Игроки должны быть готовы начать игру в установленное время.



**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

- 15.3. Игрокам не разрешается оставлять на корте любой объект(ы), одежду или оборудование.
- 15.4. Игрокам не разрешается покидать корт в ходе игры без согласия Судьи. Если самовольное покидание корта произошло, Судья может воспользоваться Правилом 17.
- 15.5. Игрокам не разрешается обращаться с просьбой о замене Маркера или Судьи.
- 15.6. Игрок не может умышленно отвлекать соперника от игры. Если такое поведение имеет место, Судья должен применить Правило 17.
- 15.7. Перед тем, как апеллировать к Судье по поводу той или иной игровой ситуации, игроку необходимо обратиться к Судье по форме: «Прошу Лэт» или «Разрешите оспорить», в зависимости от обстоятельств. Иные формы возражения, как то указание пальцем или ракеткой, другие жесты, поднятые брови, сморщенный лоб или иные движения глазами не являются общепринятыми средствами выражения несогласия.
- 15.8. Игроки должны соблюдать как требования настоящих правил, так и дополнительные требования, предъявляемые положением о турнире, в котором они принимают участие (например, требования к одежде на турнире).

**(G14) 16. Кровотечения, недомогания, недееспособность и травмы (см. диаграмму в Приложении 4.2.)**

- 16.1. Кровотечение: Судья должен немедленно остановить игру при первых видимых признаках кровотечения, открытой раны или запятнанной кровью одежды. Перед тем как возобновить игру, Судья должен потребовать от игроков принятия мер по остановке кровотечения, закрытия открытой раны и замены одежды с имеющимися пятнами крови, полагая, что на это потребуется разумное время, предусмотренное положением о турнире.

Если кровотечение было вызвано исключительно действиями соперника, Судья должен немедленно присудить победу в матче пострадавшему игроку.

- 16.1.1. Возобновление кровотечения: Если в ходе игры возникает повторное кровотечение, и игрок уже использовал время, отведенное Судьей на устранение первичного кровотечения, Судья не должен выделять дополнительное время игроку для повторного устранения кровотечения. В этом случае, игрок



может признать свое поражение в текущем гейме и использовать время 90 сек. перерыва между геймами для устранения кровотечения. Если по истечении 90 сек. перерыва между геймами игроку не удается остановить кровотечение, он должен признать свое поражение в матче. Игроку разрешается признать свое поражение только в одном гейме в случае необходимости и использовать 90 сек. перерыв.

Если у игрока в ходе розыгрыша слетела повязка или она была нарушена и тем самым открытая рана вновь обнажена, Судья должен рассматривать данную ситуацию аналогичной повторному кровотечению, за исключением случаев, когда какие-либо признаки кровотечения отсутствуют.

**16.2. Недомогания и недееспособность:** игрок, который испытывает недомогание или потерю физической кондиции, имеет три возможности:

16.2.1. Продолжить игру без промедления

16.2.2. Признать свое поражение в гейме и использовать 90 сек. перерыв

16.2.3. Признать свое поражение в матче

Решения Судьи при появлении симптомов усталости, недомогания или потери физической кондиции, которые не всегда очевидны и понятны Судье, а также признаков обострения уже имеющихся заболеваний, включая травмы, с которыми игрок провел некоторое время на корте в ходе матча, принимаются согласно положениям Правила 16.2. Данные проявления включают в себя спазмы разного рода, уже имеющаяся или возникшая тошнота, затрудненное дыхание, включая астму. Судья должен проинформировать игроков о своем решении и требованиях настоящих правил.

**16.3. Травма:**

16.3.1. Если один из игроков обратился с жалобой на полученную в игре травму, Судья должен удостовериться, что у игрока имеются истинные причины для такой жалобы, и если таковые имеются, определить характер полученной травмы и проинформировать игроков о своем решении и положениях настоящих правил. В случае получения травмы в ходе игры, пострадавший игрок может рассчитывать на экстренный перерыв в игре только и сразу после получения травмы. При определении характера полученной травмы, Судья руководствуется следующим:



- 16.3.1.1. Травма, вызванная действиями самого игрока и никак не связанная с действиями соперника
- 16.3.1.2. Травма, которую полностью или частично, но не умышленно нанес соперник. Ситуация когда травма произошла когда соперник «напирает» или «теснит» игрока, не должна трактоваться как «полное или частичное, но не умышленное нанесение травмы».
- 16.3.1.3. Травма, причиненная исключительно действиями соперника
- 16.3.2. Если травма сопровождается кровотечением, то для вынесения решения и до устранения кровотечения Судье необходимо руководствоваться Правилом 16.1. В всех иных случаях следует руководствоваться Правилом 16.3.3.
- 16.3.3. Если травма не сопровождается кровотечением, то действуют следующие правила:
  - 16.3.3.1. Если травма вызвана действиями самого игрока (Правило 16.3.1.1.), Судья должен предоставить пострадавшему игроку 3 мин. перерыв для восстановления. За 15 сек. до истечения 3 мин. перерыва Судья должен оповестить игроков об окончании перерыва. По истечении 3 минут Судья делает объявление “Время”. Если пострадавшему игроку требуется дополнительное, сверх уже предоставленных 3 минут, время для восстановления, Судья должен предложить ему признать свое поражение в текущем гейме и использовать 90 сек. перерыва между геймами на восстановление и затем либо продолжить матч, либо признать поражение в матче. В случае, если игрок не вернулся на корт после того, как Судья сделал объявление “Время”, Судья присуждает победу в матче его сопернику.
  - 16.3.3.2. Если полученная травма явилась результатом действия двух игроков (Правило 16.3.1.2.), то в случае, если турнирной сеткой предусмотрено дополнительное время, Судья предоставляет игроку один час для восстановления. По окончании 60 мин. перерыва Судья делает объявление «Время». Пострадавший игрок должен продолжить матч или признать свое поражение в матче. Если пострадавший игрок в состоянии продолжить матч, то на начало первого



розыгрыша после перерыва восстанавливается счет в игре, при котором был объявлен перерыв.

- 16.3.3.3. Если полученная игроком травма явилась следствием действий исключительно его соперника (Правило 16.3.1.3.), то Судья руководствуется Правилом 17 и если пострадавшему игроку требуется время на восстановление, прекратить матч и присудить победу в матче пострадавшему игроку.
- 16.4. Если после предоставления времени для восстановления, пострадавший игрок желает возобновить игру до истечения предоставленного перерыва, Судья должен предоставить его сопернику достаточное для разогрева время.
- 16.5. Если игрок проинформировал Судью о полученной в игре травме, но Судья счел информацию игрока неубедительной и усомнился в получении игроком травмы, Судья должен попросить игрока возобновить игру или признать поражение в текущем гейме и использовать перерыв между геймами для восстановления и затем либо продолжить игру, либо признать поражение в матче.
- 16.6. Если игрок решает признать свое поражение в гейме, за ним сохраняются очки, набранные в предыдущих геймах и по прошествии 90 сек. перерыва между геймами игрок либо возобновляет игру, либо признает свое поражение в матче.

## **(G16\*) 17. Поведение на корте**

- 17.1. Если Судья посчитает, что поведение игрока на корте в отношении соперника, обслуживающего персонала или зрителя агрессивное, запугивающее или оскорбительное, или такое поведение игрока может подорвать авторитет игры, Судья должен подвергнуть игрока дисциплинарному наказанию.
- (G15) 17.2. Нарушения, которые регулируются настоящим Правилом и по которым Судье необходимо выносить решения, включают словесные и визуальные оскорблении, вербальные и физические унижения, пререкания с Маркером или Судьей, нанесение повреждения ракетке, мячу или корту, а также выкрики тренера в ходе розыгрыша, а не в перерывах между геймами. Другие аналогичного рода нарушения включают чрезмерный или умышленный физический контакт (Правило 12.12.1.), чрезмерный замах ракеткой (Правило 12.4.), несправедливое использование времени для разогрева на корте (Правило 3.2.), несвоевременное возвращение на корт



(Правило 7.4.), опасная игра или действия игрока (Правило 16.3.1.3.) и затяжка игры (Правило 7.6.).

- (G16) 17.3. В качестве мер наказания в отношении вышеописанных нарушений, Судья может прибегнуть к следующим:
- Предупреждение («Кондакт Уорнинг» “Conduct Warning”)
  - Штрафное очко, присужденное сопернику («Кондакт Струок» “Conduct Stroke”)
  - Признание поражения в текущем гейме нарушившему игроку («Кондакт Гейм» “Conduct Game”)
  - Признание поражения в матче нарушившему игроку («Кондакт Мэтч» “Conduct Match”)
- 17.3.1. В случае остановки Судьей розыгрыша для вынесения предупреждения, игра начинается с переигровки.
- 17.3.2. Если игровая ситуация требует от Судьи вынесения решения о наказании игрока штрафным очком за поведение, Судья останавливает розыгрыш, если он не был прекращен игроками, и присуждает штрафное очко. Победа в розыгрыше определяется по результатам присуждения штрафного очка.
- 17.3.3. Если нарушение произошло в период между розыгрышами, Судья наказывает провинившегося игрока штрафным очком, сопернику игрока присваивается очко, но право подачи сохраняется за победителем предыдущего розыгрыша и смены квадрата подачи не происходит.
- 17.3.4. Если Судья решает наказать игрока и присудить победу в текущем гейме его сопернику («Кондакт Гейм» “Conduct Game”), то, если нарушение произошло в ходе розыгрыша, гейм считается оконченным и в нем фиксируется счет на момент последнего розыгрыша. Если нарушение произошло в перерыве между геймами, то нарушивший правила игрок наказывается, победа в следующем гейме присуждается его сопернику, но дополнительный 90 сек. перерыв не предоставляется.

## **18. Контроль за ходом матча**

- (G17) 18.1. Обычно Судья, при поддержке Маркера, контролирует ход матча. Хотя Судья может одновременно выполнять функции Маркера, Мировая Федерация Сквоша рекомендует, чтобы функции Судьи и Маркера не совмещались.



18.2. Правильным местом расположения Судьи и Маркера по отношению к корту является середина трибуны за задней стеной корта как можно ближе к задней стене, выше линии аута, проходящей по задней стене корта. Предпочтительно, чтобы судейство матча проходило сидя.

## **19. Обязанности Маркера**

- (G18) 19.1. Маркер объявляет решение о завершении розыгрыша с последующим информированием о счете в матче. Очки, набранные подающим игроком, озвучиваются первыми. Маркер объявляет об ошибках, совершенных при подаче и при приеме, используя общепринятую терминологию «Фол», «Фут-фол», «Нот ап», «Даун», «Аут», «Хэнд аут» и «Стоп» (см. Приложение 3.1.) для обозначения той или иной ошибки, а также озвучивает решение Судьи.
- (G18) 19.2. После завершения каждого розыгрыша, а также после вынесения окончательного решения Судьей после апелляции игрока, Маркер объявляет счет без особых проволочек.
- 19.3. Если в ходе розыгрыша Маркер делает объявление, розыгрыш останавливается.
- 19.4. Если у Маркера отсутствует возможность рассмотреть игровую ситуацию или Маркер не уверен в исходе игровой ситуации, Маркер воздерживается от принятия решения и озвучивания этого решения.
- 19.5. Если розыгрыш прекращается не по команде Маркера, Маркер, если у него отсутствует хорошая видимость игровой ситуации или он не уверен в исходе розыгрыша, может посоветоваться с игроками об исходе розыгрыша и Судья примет соответствующее решение. Если и Судья не уверен в исходе розыгрыша, назначается переигровка.
- 19.6. Маркер осуществляет письменное ведение счета в игре и следит за правильной последовательностью выбора квадрата подачи.

## **(G18) 20. Обязанности Судьи**

- 20.1. Судья выносит решения по всем апелляциям игроков, принимает решения в случаях, когда этого требуют настоящие правила и при возражениях игроков против решений Маркера или в случае, когда Маркер был не в состоянии принять решение. Решение Судьи является окончательным и пересмотру не подлежит.

Судья должен озвучить все принимаемые им решения игрокам, находящимся на корте. Все озвучиваемые решения должны произноситься



достаточно громко, чтобы игроки на корте и присутствующие зрители могли услышать решение Судьи.

20.2. Судья использует свое право принятия окончательного решения:

- 20.2.1. Когда один из игроков апеллирует к Судье, включая апелляцию любого характера
- 20.2.2. Когда необходимо, что бы соответствующие правила применялись правильно для принятия решения по игровой ситуации
- 20.2.3. Когда поведение кого-либо из зрителей, обслуживающего персонала, менеджеров или тренеров препятствует нормальному ходу розыгрыша или является оскорбительным для игроков, обслуживающего игру персонала или зрителей. Судья должен приостановить игру до устранения причин, препятствующих еециальному ходу и, если это необходимо, попросить нарушителей покинуть зону корта.
- 20.3. Судья не должен вмешиваться в процесс объявления Маркером счета в игре, за исключением случаев, когда Маркер допустил ошибку при объявлении счета. В таких случаях Судья исправляет ошибку в счете и Маркер повторно озвучивает правильный счет.
- 20.4. Судья не должен вмешиваться в процесс озвучивания решений Маркера по итогам розыгрыша, за исключением случаев, когда Маркер допустил ошибку, остановив розыгрыш или, напротив, ошибочно воздержался от прекращения розыгрыша. В таких случаях Судья выносит окончательное решение незамедлительно.
- 20.5. Судья принимает все решения касательно отслеживания времени.
- 20.6. Судья письменно фиксирует счет в игре и правильный квадрат подачи.
- 20.7. Судья является ответственным и убеждается, что созданные условия для игры являются удовлетворительными.
- 20.8. Судья может присудить победу в матче игроку, если соперник игрока не появился на корте, не готов начать игру, и не вернулся на корт в течение 10 минут после объявление о начале игры.



## Приложение 1

### **Рекомендации по интерпретации правил**

(Номер рекомендации указан напротив пунктов правил в полном тексте)

#### **Введение**

Основополагающим принципом при составлении Правил игры в Сквош и рекомендаций по их применению является принцип справедливого результата в каждом матче. Данный принцип требует от Судьи справедливого применения правил в отношении обоих игроков в ходе всего матча.

Данные рекомендации следует читать вместе с правилами, на которые они ссылаются. Рекомендации были одобрены Мировой Федерацией Сквоша.

#### **G1. Смена обмундирования**

Для того, чтобы исключить возможность одному из игроков использовать время для смены обмундирования для восстановления, Судья, перед тем как позволить игроку покинуть корт для смены обмундирования, должен убедиться, что состояние обмундирования игрока не позволяет ему продолжить игру.

Желание заменить ракетку или сменить обувь при отсутствии у них повреждений не является достаточным для объявления перерыва и их замены. В случае, когда Судья разрешил игроку заменить обмундирование, игрок должен покинуть корт как можно быстрее, заменить обмундирование и вернуться обратно в игру не позднее 90 сек. после разрешения Судьи.

Если у игрока были повреждены очки или выпала контактная линза, игроку предоставляется 90 сек. для замены очков или контактной линзы, после чего игрок обязан возобновить игру.

В случае, когда у игрока отсутствует возможность заменить испорченное обмундирование и он не может возобновить игру, Судья присуждает победу в матче его сопернику.

#### **G2. Затяжка времени**

Затяжка времени рассматривается как попытка одного из игроков получить несправедливое преимущество в игре перед своим соперником.

Затянувшиеся дискуссии с Судьей и промедления с выполнением подачи или приема – примеры затяжки времени. При наличии признаков затяжки времени в игре, Судья должен руководствоваться Правилом 17.



Несмотря на то, что чрезмерное и затянувшееся битие мяча ракеткой по полу перед подачей является затяжкой времени, оно не является причиной для перехода подачи.

Игроки должны знать, что объявление Судьи «15 секунд» в ходе 90 сек. перерыва между геймами служит им напоминанием о необходимости вернуться на корт. Игрок, который не готов возобновить игру после объявления Судьи «Время» получает несправедливое преимущество и в этом случае Судья должен руководствоваться Правилом 17.

### **G3. Упавший предмет**

Правило 7.7. однозначно предписывает, что в случае появления упавшего (или брошенного) предмета на пол корта, игра должна быть остановлена. Так как игроки в ходе розыгрыша могут наступить на любой посторонний предмет существенного размера и структуры и получить травму, Судья или Маркер должны остановить игру сделав объявление «Стоп» или игрок(и) могут воздержаться от розыгрыша и обратиться к Судье. Если упавший (брошенный) предмет остается незамеченным ни игроками, ни обслуживающим персоналом до конца розыгрыша и Судья сочтет, что присутствие постороннего предмета никак не повлияло на исход розыгрыша, переигровка не назначается и счет в матче изменяется согласно результатам последнего розыгрыша (Правило 7.7.6.)

Игроки несут ответственность за сохранность их обмундирования. В большинстве случаев, игрок который роняет или бросает предмет обмундирования наказывается штрафным очком. Исключением из таких случаев может являться неумышленное выпадение предмета обмундирования в результате столкновения игроков, когда Судья может назначить переигровку или присудить очко игроку, у которого была возможность совершить правильный удар. Если столкновение игроков послужило поводом обратиться к Судье с аппеляцией по причине создания помехи, Судья должен руководствоваться Правилом 12.

Если игрок роняет ракетку в ходе розыгрыша без столкновения с соперником, в большинстве случаев Судья разрешает завершить розыгрыш. Считается, что уронив ракетку, игрок уже находится в затруднительном положении и ему необходимо потратить время, чтобы подобрать ракетку и продолжить розыгрыш.

Если игрок умышленно роняет или кидает посторонний предмет на пол корта, Судья должен применить Правило 17.

**G4. Попадание мячом в игрока, включая случаи разворота и повторных попыток удара по мячу**

Во всех случаях, когда мяч попадает в небьющего игрока, Судья принимает решение об исходе розыгрыша. Решения и объявления Маркера не требуется до принятия Судьей решения.

Если мяч, отскочивший от передней стены, попадает в небьющего игрока при отсутствии у этого игрока помехи, небьющий игрок проигрывает розыгрыш за исключением случаев, когда была совершена повторная попытка удара по мячу (Правило 10). Определение «Попытка» четко указывает на то, случаи ложного замаха или скрытого удара по мячу рассматриваются как попытки удара, но подготовка ракетки к удару, состоящая только из замаха (отведения ракетки в заднее положение) без движения ракетки вперед в сторону отскочившего мяча не рассматривается как попытка удара.

Правила 9 и 10 описывают различные случаи, при которых мяч по направлению к передней стене попадает в небьющего игрока.

Если мяч попадает в бьющего игрока (помеха игроку отсутствует), бьющий игрок проигрывает розыгрыш о чем свидетельствует объявление Маркера «Нот ап», потому что бьющему игроку не удалось нанести *правильный* удар. Судья выносит решение в данных игровых ситуациях если таковое решение не принято Маркером.

Если попадание мячом в игрока произошло при наличии помехи, Судья должен применить Правило 12.

При осуществлении удара по мячу после разворота, игрок должен убедиться, что мяч не попадет в соперника. Если игрок совершил удар по мячу после разворота и при этом мяч попал в соперника, бьющий игрок наказывается штрафным очком. В тех случаях, когда после удара с разворота, небьющий игрок предпринял умышленные действия чтобы находиться на линии мяча и недопустить попадание мяча в переднюю стену, при попадании мяча в небьющего игрока он наказывается штрафным очком и розыгрыш выигрывает бьющий игрок, совершивший разворот.

**G5. Создание помехи при развороте или повторных попытках удара по мячу**

Даже в случаях удара с разворотом или при повторных попытках удара по мячу, соперник бьющего игрока должен предпринять все усилия для того, чтобы игрок имел хорошую видимость мяча и свободу нанесения удара, как это описано в Правиле 12. Однако, разворот или попытка повторно ударить по мячу случаются так быстро, что у соперника не остается времени чтобы позволить игроку произвести удар не мешая



ему. В таких случаях Судья должен назначить переигровку. В противном случае, если у соперника имелось достаточно времени для того, чтобы обеспечить бьющему игроку хорошую видимость и свободу удара, но он не предпринял для этого усилий или умышленно занял позицию, создающую помеху бьющему игроку, Судья должен наказать игрока, создавшего помеху штрафным очком.

Когда игрок располагается таким образом, что готовится отбить мяч с одной стороны, но в последний момент переносит ракетку для того, чтобы ударить мяч с другой стороны, то такое поведение игрока не считается ни разворотом, ни повторной попыткой удара по мячу и в случае создания помехи Судья должен руководствоваться Правилом 12. Такая ситуация часто возникает в результате попадание мяча в угол-перекрестье передней и боковой стен, после чего мяч отскакивает в середину корта.

#### **G6. Всевозможные усилия по устраниению помехи и минимальная помеха**

Игрок должен предпринять все имеющиеся у него возможности для того, чтобы обеспечить свободный доступ к мячу после своего удара. Траектория движения игрока по корту должна обеспечить его сопернику беспрепятственный прямой доступ к мячу при условии, что его соперник не двигался со своей стороны к мячу настолько быстро, что это затруднило отход игрока от мяча. В последнем случае, Судья назначает переигровку. Если Судья считает, что после удара игрока его соперник находился в положении на корте, которое не позволяло ему достать и правильно сыграть мяч – переигровка не назначается.

Однако, в равной степени важным считается и то, что принимающий игрок должен предпринять все имеющиеся у него возможности для того, чтобы достать и сыграть мяч. Если игрок не предпринял таких усилий, это является существенным фактором для Судьи при определении того, был ли игрок готов достать и сыграть отскочивший мяч или нет.

Судья должен определить степень предпринятых игроком усилий и при этом важно, чтобы действия игрока свидетельствовали о том, что он использовал «все имеющиеся у него возможности». Данное требование не дает игроку права использовать физическую силу или чрезмерный физический контакт по отношению к сопернику и в этом случае игрок будет наказан в соответствии с Правилами 12 и 17.

Если игрок, которому препятствовала нанесению удара некая помеха, аппелирует к Судье с просьбой назначить переигровку, но Судья полагает, что помеха никак не повлияла на видимость мяча игроком и свободу его действий, переигровка не назначается. В данной ситуации помеха считается минимальной. В качестве примеров игровых ситуаций с минимальной помехой можно привести следующие: игрок пробежал перед своим соперником на начальной стадии отскока мяча от передней стены, но у соперника после этого было достаточно времени, чтобы



оценить траекторию мяча и произвести правильный удар; игрок коснулся своего соперника на пути к мячу, но это никак не повлияло на возможность соперника достать и сыграть мяч; при замахе игрок коснулся своего соперника, его одежды или ракетки и это никак не повлияло на замах.

Однако, в случае возникновения помехи Судья не должен воздерживаться от назначения переигровки в ситуациях, когда игроком были предприняты все имеющиеся у него усилия (даже при коротком физическом контакте с соперником) для того, чтобы достать и сыграть мяч и игрок продемонстрировал Судье, что у него такая возможность была.

#### **G7. Создание помехи замаху бьющего игрока и разумная осторожность**

Правило 12.2.3. разрешает бьющему игроку использовать «свободу действий и разумный замах для удара по мячу». Если бьющий игрок воздержался от удара по мячу по причине того, что его соперник не предоставил ему такой возможности и бьющий игрок обратился к Судье с аппеляцией, для принятия решения Судья должен рассмотреть следующие имеющиеся у него опции:

1. Если соперник располагается очень близко, что препятствует бьющему игроку совершить разумный замах и, более того, при осуществлении замаха бьющий игрок ударил ракеткой своего соперника или мог бы ударить, бьющему игроку присваивается очко и он выигрывает розыгрыш.
2. Если бьющий игрок воздерживается от удара по мячу в результате легкого контакта его ракетки с соперником когда тот пытался обеспечить доступ к мячу бьющему игроку, Судья назначает переигровку. Данная ситуация отличается от ситуации с минимальной помехой, описанной в рекомендации G6. Характер касания ракетки должен быть таков, что это повлияло на качество замаха, но не полностью воспрепятствовало ему.
3. Если бьющий игрок воздерживается от удара по мячу из-за опасения ударить своего соперника, но соперник, несмотря на свое близкое расположение по отношению игрока, не мешает произвести игроку разумный замах, Судья должен назначить переигровку в соответствии с Правилом 13.1.2. – разумная осторожность. Если у игрока имеется возможность осуществить разумный замах, решение о переигровке является уместным в данной ситуации.
4. Если игрок воздерживается от игры из-за опасения ударить своего соперника, но соперник располагался на значительном удалении от бьющего игрока и никак не мог помешать ему осуществить замах, Судья не должен назначать переигровки, так как бьющий игрок не правильно оценил ситуацию на корте



## **G8. Способы апеллирования**

Правильным методом обращения к Судье с просьбой пересмотреть результат розыгрыша в результате появления помехи или иных случаях, описанных в Правиле 13, является «Разрешите переигровку» или «Лэт плиз». При других обстоятельствах, описанных в Правиле 11, правильной будет следующая форма обращения к Судье: «Разрешите возразить» или «Эппил плиз».

В некоторых случаях игроки используют другие формы обращения к Судье, как то поднятая рука или ракетка, особенно когда общение между игроками и Судьей затруднено. Судья, реагируя на любую иную форму обращения к нему кроме стандартных форм должен быть уверен в том, что иная форма обращения является действительно формальной апелляцией, а не простым проявлением эмоций игрока.

## **G9. Время обращения к Судье с апелляцией**

Время обращения к Судье с апелляцией по поводу возникновения помехи является важным фактором при вынесении решения Судьей.

В случае, если причиной апелляции стала помехациальному обзору траектории полета мяча и свободы действий для нанесения удара по мячу, апелляция должна поступить немедленно и до того, как игрок предпримет какую-либо попытку удара по мячу. Любая попытка удара по мячу после того, как помеха замаху имела места, означает, что бьющий игрок воспринял помеху незначительной и, следовательно, потерял право апеллировать к Судье по этому поводу.

Если присутствует помеха удару по мячу, которая включает в себя помеху разумному замаху, удару и разумной доводки при завершении удара, апелляция считается оправданной. Судья должен определить, действительно ли игрок «напирал» (*crowding*) на соперника, тем самым сковывая его движения и не давая ему нужной свободы для нанесения удара или нет. В зависимости от этого Судья назначает либо переигровку, либо присуждает штрафное очко.

Если игрок обращается к Судье с просьбой о переигровке по причине не готовности к приему подачи, Судья назначает переигровку, если считает, что действия игрока не носили умышленный характер и не могут быть расценены как затяжка игры. В последнем случае Судья может руководствоваться Правилом 17.

## **G10. Преждевременная апелляция**

Если игрок апеллирует к Судье по поводу создания помехи до того, как соперник сыграет в мяч и будет очевидно совершил он ошибку или нет, апелляция считается преждевременной. Если игрок обратился к Судье с



преждевременной аппеляцией и в последствии ответный удар нанесен соперником с ошибкой «Даун» или «Аут», то такой удар засчитывается и аппелирующий игрок выигрывает очко.

Когда игрок обращается к Судье с просьбой назначить переигровку по причине создания ему помехи, но его соперник не завершил удар в полной мере и не осуществил разумную доводку после удара, то такая аппеляция тоже является преждевременной. В данном случае аппеляция считается неуместной (так как считается, что игрок еще не знал куда отскочит мяч и не мог быть готов к нанесению удара) и Судья не назначает переигровку.

#### **G11. Созданная помеха**

В ходе всего матча игрок должен выбирать игровую позицию таким образом, чтобы обеспечить беспрепятственный доступ к мячу своему сопернику.

Однако, в ходе игры могут возникать ситуации, когда игрок не пытался создать помеху игре своего соперника (т.е. игрок абсолютно четко предоставил своему сопернику прямой и беспрепятственный доступ к мячу), но соперник, для того, чтобы сыграть мяч, выбрал обособленный маршрут движения, при котором его ударная позиция располагалась в направлении игрока или в непосредственной близости от игрока. В результате такой игровой ситуации соперник решает обратиться к Судье с аппеляцией по причине создания ему помехи доступа к мячу.

Если отсутствует истинная причина, по которой соперник выбрал не самый прямой маршрут движения к мячу и тем самым создав помеху своим действиям, которую иначе можно было избежать, и соперник решает апеллировать к Судье, Судья не разрешает переигровку. Была ли у соперника в такой игровой ситуации возможность нанести правильный удар или нет – не является предметом рассмотрения Судьей, так как для того, чтобы завершить розыгрыш, соперник должен достать и сыграть мяч.

Данная ситуация отличается от двух других, в которых игрок, пытаясь поменять невыгодную игровую позицию на корте, не имеет прямого доступа к мячу. В первой ситуации игрок ожидая, что его соперник сыграет мяч в одном направлении, начинает движение в этом направлении, но поняв, что его предположение оказалось ошибочным, начинает движение в направлении реального отскока мяча и на своем пути наталкивается на соперника. В данном случае Судья назначает переигровку если сочтет, что несмотря на смену направления движения, у игрока все еще было достаточно времени, чтобы правильно сыграть мяч. Более того, если Судья сочтет, что соперник умышленно препятствовал дезориентированному игроку достать и сыграть мяч, то соперник будет наказан штрафным очком.



Во втором случае игрок наносит слабый удар и дает своему сопернику преимущество нанести более подготовленный ответный удар. Если в данной игровой ситуации соперник хоть и располагал достаточным временем и свободой действий для нанесения правильного удара, но не смог это сделать по причине наличия помехи со стороны игрока, осуществившего слабый удар, Судья может назначить переигровку. Условием для назначения переигровки в данном случае является то обстоятельство, что игрок, создающий помеху сопернику, располагался на прямой линии между отскочившим мячом и позицией отбивающего игрока. Если отбивающий игрок, располагаясь на воображаемой прямой линии между мячом и своим соперником находился на значительном удалении от мяча и не смог бы его достать и затем сыграть, переигровка не назначается.

#### **G12. Значительный или умышленный физический контакт**

Значительный или умышленный физический контакт является как дискредитирующим игру фактором, так и потенциально опасным поведением. В наиболее явных и вопиющих случаях Судья должен остановить игру и вынести дисциплинарное наказание. Если в ходе игры игрок допустил отталкивание соперника и это никак не отразилось на качестве игры соперника, Судья разрешит соперникам закончить розыгрыш, но по окончании розыгрыша вынесет предупреждение игроку, допустившему отталкивание. Если отталкивание игрока существенно повлияло на качество игры соперника, Судья должен остановить игру и при вынесении решения руководствоваться Правилом 17.

#### **G13. Порванный мяч**

Если принимающий подачу игрок воздержится от удара по мячу и обратит внимание Судьи на то, что мяч потерял свои игровые свойства, в большинстве случаев Судья назначает переигровку. Однако, если Судья сочтет, что мяч потерял свои игровые свойства раньше, в ходе предыдущего розыгрыша, то Судья назначает переигровку предыдущего розыгрыша. Данное правило применимо и в случае, когда была совершена подача с ошибкой уже порванным мячом.

#### **G14. Кровотечения, недомогания, недееспособность или травма**

1. Если у игрока наблюдается видимое кровотечение, Судья останавливает игру и просит игрока немедленно покинуть корт. Судья не разрешит возобновить игру если кровотечение остановить нельзя. Игроку, у которого наблюдается кровотечение выделяется дополнительное время для восстановления согласно Правила 16.1. Игрок, который не в состоянии остановить кровотечение в отведенное Судьей время должен либо признать свое поражение в текущем гейме и использовать 90 сек. перерыв для дальнейшего



восстановления и затем продолжить игру без видимых признаков кровотечения, либо признать свое поражение в матче.

Если в результате кровотечения, одежда игрока оказалась запятнанной кровью, игроку необходимо заменить одежду до возобновления игры.

Если и после использования дополнительно предоставленного Судьей времени для остановки кровотечения, кровотечение возобновилось, Судья не может предоставить дополнительное время еще раз. В таком случае игрок может признать свое поражение в текущем гейме и использовать время перерыва для остановки кровотечения.

2. Игрок, испытывающий недомогание или частичную потерю физической формы на корте, за исключением случаев открытого кровотечения, может либо продолжить игру в текущем гейме, либо признать в текущем гейме поражение, либо признать свое поражение в матче.

Игрок, который нежелает признать свое поражение в матче, но которому требуется время на восстановление или ему необходимо покинуть корт, должен признать свое поражение в текущем гейме. После того, как он сообщит Судье о своем недомогании, ему будет предоставлен 90 сек. перерыв между геймами, после чего игрок обязан возобновить игру. В противном случае игрок должен признать свое поражение в матче. Игроку разрешается признать поражение только в одном гейме и таким образом использовать для восстановления только один 90 сек. перерыв.

Если у игрока возникает рвота на корте или из-за состояния его здоровья продолжение игры невозможно и на корте требуется уборка, Судья должен остановить игру и признать поражение игрока, испытывающего недомогание вне зависимости от того может он продолжить игру или нет (Правило 17.). Данное решение Судьи, продиктованное неприемлемым состоянием корта, является окончательным.

В случае возникновения симптомов усталости, возможных скрытых травм или иных, заранее существующих заболеваний у игрока, Судья не разрешает использовать дополнительное время на восстановление (за исключением случаев, когда Судья разрешает обеспокоенному игроку признать свое поражение в текущем гейме и использовать 90 сек. перерыв между геймами и затем возобновить игру.) В качестве примеров таких симптомов можно привести спазмы, желудочные или мышечные, имеющаяся или возникающая тошнота и затрудненное дыхание, включая астматические проявления.



3. Если игрок получил травму, Судья, после визального подтверждения, что травма не является инсцинированной, познакомит игроков о положениях настоящих Правил касательно таких игровых ситуаций, проинформирует игроков о характере травмы и оценит намерения игрока продолжить игру.

Если игрок пострадал от своих же действий, т.е. травма была получена исключительно по вине самого игрока и действия соперника не имеют отношения к травме, как описано в Правиле 16.3.1.1., Судья разрешит игроку использовать дополнительное время на восстановление согласно Правила 16.3.3.1. Такая травма, особенно на лице или голове, может возникнуть от столкновения игрока со стеной или полом, или от возможного растяжения мышц или вывиха суставов, вызванных резкими остановками в игре.

Игрок обязан самостоятельно следить за временем перерыва, быть на корте когда Судья сделает объявление «Время» и либо возобновить игру, либо, в случае необходимости, когда неудается остановить кровотечение, попросить дополнительное время для восстановления. Если после того, как Судья сделает объявление «Время» игрок не появится на корте, Судья присуждает победу в матче сопернику игрока.

Игрок принимает решение возобновить игру. Роль Судьи состоит в том, чтобы решить имеется ли травма или нет, предоставлять перерывы и следить за их истечением, а также руководствоваться настоящими Правилами, когда отведенное на восстановление время закончилось.

## **G15. Тренерские инструкции**

Инструктировать игроков допускается только в перерывах между геймами. Тренерский инструктаж не включает короткие комментарии и подбадривания между розыгрышами, которые, со все очевидностью, не влияют на продолжительность розыгрыша. Судья должен решить, являются ли комментарии разрешенными подбадриваниями или неуместными тренерскими инструкциями.

Использование специальных средств внешних коммуникаций (громкоговорители и т.п.) запрещено.

В случаях, когда неподобающие тренерские инструкции имеют место, игрок, в адрес которого такие инструкции выкрикиваются в ходе розыгрыша, может быть подвергнут Судьей дисциплинарному наказанию согласно Правила 17.

## **G16. Градация наказаний**



Наказания, которые Судья может применить по отношению к игроку согласно Правила 17 таковы:

Предупреждение (называется Кондакт Уорнинг).

Штрафное очко в пользу соперника (называется Кондакт Строук)

Штрафной гейм в пользу соперника (называется Кондакт Гейм)

Штрафной матч в пользу соперника (называется Кондакт Мэтч)

Рекомендации по применению вышеописанных наказаний следующие:

Когда Судья впервые применяет наказание к игроку за определенное

нарушение, таковым наказанием должно быть Предупреждение,

Штрафное очко, Штрафной гейм или Штрафной матч, в зависимости от

тяжести совершенного нарушения. Однако, в случае повторного

аналогичного нарушения тем же самым игроком, наказание Судьи не

должно быть мягче первого наказания. Таким образом, Судья может

вынести более чем одно Предупреждение или Штрафное очко за

повторяющееся нарушение, если он посчитает что тяжесть совершенного нарушения не требует более сурового наказания.

При вынесении наказания, Судья должен использовать следующую терминологию:

- Кондакт Уорнинг (фамилия игрока или названия команды, в адрес которого выносится предупреждение) за (нарушение)
- Кондакт Строук (фамилия игрока или названия команды, в адрес которого выносится предупреждение) за (нарушение), штрафное очко в пользу (фамилия соперника или название соперничающей команды)
- Кондакт Гейм (фамилия игрока или названия команды, в адрес которого выносится предупреждение) за (нарушение), штрафной гейм в пользу (фамилия соперника или название соперничающей команды)
- Кондакт Мэтч (фамилия игрока или названия команды, в адрес которого выносится предупреждение) за (нарушение), штрафной мэтч в пользу (фамилия соперника или название соперничающей команды)

Маркер должен повторить только ту часть Судейского решения, которая относится к изменению счета в игре.

#### **G16\*. Правило поведения (данные рекомендации были одобрены WSF после принятия настоящих Правил)**

Правило 17 предписывает, что в случае неприемлемого поведения на корте, Судья «должен наказать игрока». Однако, какова тяжесть нарушения и какое справедливое дисциплинарное наказание будем уместно в этом случае, определяются Судьей только по его усмотрению. В результате, в течение многих лет, часто Судьями применялись разные наказания (или не применялись вовсе) за аналогичные нарушения, в зависимости от того, как тот или иной Судья трактовал игровую



ситуацию. С другой стороны, жесткое (не всегда оправданное) наказание может быть применено несоразмерно к единичному или несерьезному нарушению; в то время как с другой стороны, по отношению к серьезному нарушению могут быть применены мягкие наказания или не применены вовсе. Игрокам стало трудно заблаговременно оценить какими стандартами будет руководствоваться Судья, в то время как каждому Судье дается право выносить наказания исходя из сугубо личных соображений.

Целью настоящих рекомендаций является попытка упорядочить процедуру применения дисциплинарных наказаний и предложить как игрокам, так и Судьям определенный порядок применения Правила 17. Если Судьи будут относительно строго следовать данным рекомендациям, тогда у игроков будет возможность заранее понять какими стандартами руководствовался Судья применяя Правило 17. По аналогии с правилом, описывающим возможные решения Судьи в случае наличия помехи, данная рекомендация служит выработке единого подхода при вынесении решений по дисциплинарным нарушениям. Использование единого подхода при вынесении судейских решений разными Судьями способствует большей популяризации игры в Сквош.

Ниже описаны рекомендации, которым необходимо Судье следовать в тех или иных обстоятельствах. Несмотря на то, что согласно Правилу 17, Судья оставляет за собой право определить имело ли место дисциплинарное нарушение или нет, если все же правила нарушены были, то Судье необходимо предпринять следующие действия:

*Причинение повреждений ракетке, мячу, корту или другому оборудованию:*

Незначительное нарушение (например, швыряние ракетки на пол после проигрыша в гейме, нанесение сильного удара по мячу после завершения розыгрыша): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Серьезное нарушение (например, умышленное повреждение ракетки, швыряние ракеткой в стену, выбивание мяча и выбрасывание ракетки за пределы корта): **Штрафное очко (“Conduct Stroke”)**

*Словаcные или визуальные оскорблениa:*

Незначительное нарушение (например, бормотание оскорблений, ругательств): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, высказывание оскорблений во всеуслышание): **Штрафное очко (“Conduct Stroke”)**

*Затяжка времени:*



**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

Незначительное нарушение (например: опоздание на корт на несколько секунд, небольшая затяжка с осуществлением подачи):  
**Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, существенное опоздание на корт, затяжные дискуссии с Судьей): **Штрафное очко («Conduct Stroke»)**

*Оспаривание Судейских решений:*

Незначительное нарушение (например, высказывание несогласия с решением Судьи): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, длительные или повторяющиеся споры или высказывания несогласия с Судейскими решениями): **Штрафное очко («Conduct Stroke»)**

*Оскорбление официального лица:*

Незначительное нарушение: (например, нелицеприятные комментарии в адрес официального лица или его решения):  
**Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, ругательства в адрес официального лица или его решения): **Штрафное очко («Conduct Stroke»)**

Очень серьезное нарушение (например, выбивание мяча в сторону официального лица или зрителей, выбрасывание ракетки в сторону официального лица или зрителей): **Штрафной Гейм или Штрафной Матч** (в зависимости от серьезности нарушения и опасности действий игрока) (**«Conduct Game or Match»**)

*Чрезмерный физический контакт:*

Незначительное нарушение (например, агрессивные жесты по отношению к сопернику): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, физическое унижение соперника): **Штрафное очко («Conduct Stroke»)**

Очень серьезное нарушение (например, умышленное нанесение травмы сопернику, опасная игра, повлекшая нанесение травмы сопернику): **Штрафной Гейм или Штрафной Матч** (в зависимости от серьезности нарушения и характера причиненной травмы) (**«Conduct Game or Match»**)

*Недружественное поведение:*

Незначительное нарушение (например, высказывание оскорбительных комментариев в адрес соперника):  
**Предупреждение («Conduct Warning»)**



Значительное нарушение (например, повторное высказывание оскорбительных и унизительных комментариев в адрес соперника, любые попытки запугивания соперника): **Штрафное очко (“Conduct Stroke”)**

Очень серьезное нарушение (например, абсолютно неприемлемое поведение игрока, которое подрывает авторитет игры как вида спорта): **Штрафной Гейм или Штрафной Матч** (в зависимости от серьезности нарушения) (**“Conduct Game or Match”**)

*Тренерские инструкции:*

Первое проявление: **Предупреждение («Conduct Warning»)**  
Повторное проявление: **Штрафное очко (“Conduct Stroke”) и удаление нарушителя из зала**

*Повторяющееся и неприемлемое поведение:*

Если, по мнению Судьи, игрок виновен в повторных дисциплинарных нарушениях на корте по которым были выненены наказания, описанные выше, Судья может применить к игроку либо аналогичное наказание, либо более жесткое. Однако, если по отношению к игроку уже было дважды вынесено Предупреждение (“Conduct Warning”) за одно и тоже нарушение, в случае третьего аналогичного нарушения Судья должен использовать Штрафное очко (“Conduct Stroke”). (Например, если игрок был наказан за пререкательства с Судьей Предупреждением один раз, во втором случае он был наказан либо Препреждением, либо Штрафным очком за аналогичное нарушение, однако, в третий раз обязательным минимальным наказанием может служить только Штрафное очко.)

## G17. Судья и Маркер в одном лице

Если не удается обслужить матч с помощью Судьи и Маркера, один представитель судейского корпуса может совмещать роль Судьи и Маркера. Представитель озвучивает решения по итогам розыгрыша, счет в игре по аналогии с тем, как это должен делать Маркер и разрешает апелляции по аналогии с тем, как это должен делать Судья.

Когда матч обслуживает один представитель, решения, которые обычно принимаются исключительно Судьей – такие как попадания мячом в игрока или разрешение апелляций согласно Правила 12 – не должны вызывать проблем. Однако, при разрешении других апелляций, относящихся к решениям Маркера, имеются ограничения. Особенно это касается тех случаев, когда Маркер принимает утвердительное решение (например, Аут), то в случае поступления апелляции и при совмещении ролей Маркера и Судьи, представляется маловероятном, что представитель изменить свое решение. С другой стороны, когда Маркер по какой-либо причине пропускает игровой момент и воздерживается от



того, чтобы сделать объявление (например, вероятная ошибка при выполнении подачи), наличие апелляции помогает представителю выйти из затруднительного положения, так как в случае судейства матча Судьей, его решение могло бы быть «Гуд» («удар был сделан правильно») или «Ансетн» («неуверен»). В случае вынесения второго решения, Судья назначает переигровку.

## G18. Рекомендации Маркеру

Маркер должен объявить об ошибках при выполнении подачи или ответных ударов сразу же после того как такие ошибки были совершены используя специальную терминологию, что является сигналом к остановке розыгрыша.

Правильная очередность объявлений следующая:

1. Любые решения, влияющие на счет в матче.
2. Объявление текущего счета с указанием очков, набранных подающим игроком первыми.
3. Комментарии, касательно счета:

Примеры: (примеры приводятся в английском произношении, расшифровка английских терминов приведена в Приложении 2)

«Нот ап, хэнд-аут, 4-3.» (Not up, hand out, 4-3)  
 «Даун, 10-ол, плэйрс маст уин бай ту поинтс.» (Down, 10-all, players must win by two points)  
 «Аут, 10-ол, плэйрс маст уин бай ту поинтс.» (Out, 10-all, players must win by two points)  
 «Йес лэт, 3-4.» (Yes let, 3-4)  
 «Ноу лэт, хэнд-аут, 5-7.» (No let, hand out, 5-7)  
 “Строук ту Джонс, 10-2, мэтч бол.» (Stroke to Jones, 10-2, match ball)  
 «Фут фол, хэнд-аут, лав ол.» (Foot fault, hand out, love all)  
 «Фол» (после объявления этого решения поступает апелляция подающим игроком, Судья не уверен). «Йес лэт, 10-3, гейм бол.» (Yes let, 10-3, game ball)

Вступительное объявление перед началом матча:

«Смит сервинг, Джонс ресивинг, бэст ов 5 геймс, лав ол» («Смит подает, Джонс принимает, игра из 5 геймов, ноль-ноль») (Smith serving, Jones receiving, best of 5 games, love all)

Окончание игры:

«11-7, гейм ту Смит. Смит лидз уан гейм ту лав.» («11-7, победил в гейме Смит. Смит ведет в матче со счетом 1-0) (11-7, game to Smith. Smith leads one game to love)

«12-10, гейм ту Смит. Смит лидз ту геймз ту лав.» («12-10, победил в гейме Смит. Смит ведет в матче со счетом 2-0) (12-10, game to Smith. Smith leads two games to love)



«11-3, гейм ту Джонс. Смит лидз ту геймз ту уан.» («11-3, победил в гейме Джонс. Смит ведет в матче со счетом 2-1) (11-3, game to Jones. Smith leads two games to one)

«12-10, мэтч ту Смит, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10.» («12-10, матч выиграл Смит, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10.» (12-10, match to Smith, 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10)

Начало промежуточного гейма:

«Смит лидз уан гейм ту лав, лав ол.» (Смит ведет в матче 1-0, 0-0) (Smith leads one game to love, love all)

«Смит лидз ту геймз ту уан, Джонс ту серв, лав ол.» (Смит ведет в матче 2-1, Подача Джонса, 0-0) (Smith leads two games to one, Jones to serve, love all)

«Ту геймз ол, Смит ту серв, лав ол.» (Счет в матче 2-2, Подача Смита, 0-0) (Two games all, Smith to serve, love all)

После вынесения дисциплинарного наказания:

«Строук ту Смит, 7-2» (Штрафное очко в пользу Смита, 7-2) (Stroke to Smith, 7-2)

«11-7, гейм ту Джонс, ту геймз ол.» (11-7, гейм в пользу Джонса, счет в матче 2-2) (11-7, game to Jones, two games all)

## G19. Рекомендации Судье

Обращение к игрокам:

Представители судейского корпуса должны использовать фамилию игрока, а не его имя, при обращении к игроку. Такая форма обращения исключает любые проявления фамильярности, которые игроки и зрители могут воспринять за заведомо благосклонное отношение судьи в отношении игрока.

Пояснения решений:

После поступления апелляции от игрока, обычно Судья выносит свое решение и игра возобновляется. Однако, в некоторых случаях, Судья может посчитать уместным дать дополнительные пояснения к своему решению. В таких случаях пояснение может быть коротким. Если Судья дает пояснения игрокам, применяя терминологию, используемую в тексте Правил, это может облегчить игрокам понимание решения Судьи.

## Приложение 2



СКВОШКЛУБ.РУ

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

## Определения

<b>APPEAL</b>	<b>ЭППИЛ</b>	<b>АППЕЛЯЦИЯ</b>
	Обращение игрока к судье с просьбой вынести решение.	«Апелляция» используется в контексте двух игровых ситуаций:
	1. Просьба к Судье назначить переигровку или присудить очко	
	2. Просьба к Судье пересмотреть решения Маркера	Правильная форма обращения к Судье с апелляцией: «Разрешите возразить» или «Разрешите переиграть»
<b>ATTEMPT</b>	<b>ЭТЭМПТ</b>	<b>ПОПЫТКА</b>
	Движение отведенной ракетки в сторону двигающегося мяча для нанесения удара.	
<b>BOARD</b>	<b>БОРД</b>	<b>НИЖНЯЯ ПЛАНКА АУТА</b>
	Нижняя маркированная планка передней стены проходящая вдоль всей стены и разделяющая игровую зону передней стены и звуковую панель. Нижняя планка считается линией аута.	
<b>BOX (SERVICE)</b>	<b>БОКС (СЕРВИС)</b>	<b>КВАДРАТ ПОДАЧИ</b>
	Квадратная зона в каждой четверти корта, ограниченная частично короткой линией, частично боковой стеной и двумя другими линиями. Из этой зоны осуществляется подача.	
<b>COMPETITION</b>	<b>КОМПЕТИШН</b>	<b>СОРЕВНОВАНИЕ</b>
	Чемпионат, турнир в лиге или иной матче.	
<b>CORRECTLY</b>	<b>КОРЭКТЛИ</b>	<b>ПРАВИЛЬНО</b>
	Если говорят о <u>правильном</u> ударе, то это значит, что удар по мячу нанесен ракеткой, располагающейся в руке, не более одного раза и контакт ракетки с мячом не был длительным (пронос).	
<b>CROWDING</b>	<b>КРАУДИН</b>	<b>НАПИРАНИЕ</b>
	Напирать на игрока или теснить его означает находиться слишком близко к бьющему игроку, не давая ему нужной свободы для удара по мячу.	
<b>DOWN</b>	<b>ДАУН</b>	<b>ВНИЗ</b>
	Ситуация, когда при подаче или отбитии мяча, мяч, до соударения с передней стеной коснулся пола или попал в	



звуковую панель до соударения с полом. «Даун» - это также одно из решений, которое принимает и объявляет Маркер.

## **GAME**

### **ГЕЙМ**

### **ИГРА**

Часть матча, начинающаяся с подачи и заканчивающаяся, когда один из игроков не наберет чистые 11 очков.

## **GAME BALL**

### **ГЕЙМ БОЛ**

### **ГЕЙМ-БОЛ**

Ситуация, когда кому-либо из игроков требуется набрать одно очко, для того, чтобы выиграть текущий гейм. «Гейм-бол» - это также одно из решений, которое принимает и озвучивает Маркер.

## **HALF-COURT LINE**

### **ХАФ-КОРТ ЛАЙН**

### **СЕРЕДИННАЯ ЛИНИЯ**

Линия, паралельная боковым стенам и соединяющая короткую линию и заднюю стену. Делит заднюю половину корта пополам. Вместе с короткой линией формирует «Т»-зону в середине корта.

## **HALF TIME**

### **ХАФ ТАЙМ**

### **ПОЛОВИНА ВРЕМЕНИ**

Середина времени на разогрев. «Хаф тайм» - также одно из решений, которое принимает и объявляет Судья.

## **HAND**

### **ХЭНД**

### **РУКА, ПОДАЧА**

Период времени, в промежуток которого игрок является подающим и до того, как он станет принимающим.

## **HANDOUT**

### **ХЭНД АУТ**

### **ПЕРЕХОД ПОДАЧИ**

Условие, при котором право подачи переходит от одного игрока к другому. «Хэнд Аут» - это также решение, которое принимает и озвучивает Маркер.

## **INTERVAL**

### **ИНТЕРВАЛ**

### **ПЕРЕРЫВ**

Промежуток времени, в течение которого в соответствии с Правилами игра приостанавливается.

## **LET**

### **ЛЭТ**

### **ПЕРЕИГРОВКА**

Розыгрыш, в котором исход определить не удалось. Если Судья назначает переигровку, ни один из игроков не получает очка и игрок, подававший в предыдущем розыгрыше, обязан повторить подачу из того же квадрата.

## **MATCH**

### **МЭТЧ**

### **МАТЧ**

Полноценное соревнование между двумя игроками, начинающееся с разминки и заканчивающееся последним розыгрышем.



**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

**MATCH BALL****МЭТЧ БОЛ**

Состояние счета, когда какому-либо из игроков необходимо набрать одно очко, чтобы выиграть матч. «Мэтч Бол» - это также одно из решений, принимаемых и объявляемых Маркером.

**NOT UP****НОТ АП**

Выражение, которое используется для обозначения того, что игрок нанес удар по мячу не в соответствии с Правилами. «Нот ап» используется тогда, когда игрок нанес удар либо неправильно, либо игрок допустил, что мяч коснулся пола дважды перед тем как нанести по нему удар, либо мяч коснулся бьющего игрока или его обмундирования, кроме ракетки, либо подающий не смог ударить по мячу после одной или нескольких попыток. «Нот ап» - это также одно из решений, принимаемых и объявляемых Маркером.

**OFFICIALS****ОФИШИАЛЗ**

Маркер или Судья.

**OUT****АУТ**

Термин, который означает, что мяч либо коснулся линии аута, или зоны выше линии аута, либо коснулся потолка или какого-либо элемента потолка и/или боковой стены, выше линии аута, либо мяч прошел сквозь какого-либо из элементов, прикрепленного к потолку и/или боковой стене выше линии аута. Кроме того, для открытых кортов или не полностью закрытых кортов, мяч может пролететь выше линии аута не коснувшись стены, либо, когда линии аута не нанесены, перелететь через одну из стен за пределы корта. «Аут» - это также одно из решений, принимаемых и объявляемых Маркером.

**OUT LINE****АУТ ЛАЙН**

Замкнутая линия, соединяющая переднюю, боковые и заднюю стены и обозначающая верхнюю границу игровой зоны корта. Примечание: когда корт собран таким образом, что линия аута не нанесена, т.е. боковые стены представляют собой только игровые поверхности (обрезаны по предполагаемой линии аута), либо одна из стен не имеет нанесенной линии аута (чаще всего – задняя стеклянная стена), то при попадании мяча в торцевую горизонтальную поверхность такой стены мяч считается выбывшим из игры даже в случае его отскока в игровую зону корта. Маркер в таком случае принимает решение как обычно. Это решение игроки могут опротестовать у Судьи.

**МАТЧ БОЛ****НЕПРАВИЛЬНО**

Выражение, которое используется для обозначения того, что игрок нанес удар по мячу не в соответствии с Правилами. «Нот ап» используется тогда, когда игрок нанес удар либо неправильно, либо игрок допустил, что мяч коснулся пола дважды перед тем как нанести по нему удар, либо мяч коснулся бьющего игрока или его обмундирования, кроме ракетки, либо подающий не смог ударить по мячу после одной или нескольких попыток. «Нот ап» - это также одно из решений, принимаемых и объявляемых Маркером.

**ОФИЦИАЛЬНЫЙ  
ПРЕДСТАВИТЕЛЬ**

**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

<b>POINT</b>	<b>ПО'ИНТ</b>	<b>ОЧКО</b>
	Единица счета. Маркер добавляет одно очко к счету игрока, когда тот игрок выигрывает розыгрыш или ему присуждается очко по решению Судьи.	
<b>QUARTER COURT</b>	<b>КУО'ТЕ КОРТ</b>	<b>ЧЕТВЕРТЬ КОРТА</b>
	Одна из двух равных частей на корте, ограниченная короткой линией, боковой стеной и серединной линией.	
<b>RALLY</b>	<b>РАЛЛИ</b>	<b>РОЗЫГРЫШ</b>
	Розыгрыш, состоящий либо из одной подачи, либо из подачи и нескольких отбитий мяча, заканчивающийся, когда игрок либо не может правильно отбить мяч, либо решает воздержаться от дальнейшей игры и аппелировать к Судье, либо когда Маркер или Судья останавливают игру.	
<b>RELEASE</b>	<b>РЕЛИ'З</b>	<b>ПОДБРОС МЯЧА</b>
	Действия игрока по подбрасыванию мяча рукой или ракеткой для совершения подачи.	
<b>REASONABLE BACKSWING</b>	<b>РИ'ЗОНАБЛ БЭ'КСУИН</b>	<b>РАЗУМНЫЙ ОТВОД РАКЕТКИ</b>
	Действия игрока по отведению ракетки в сторону от тела для дальнего маха вперед в сторону мяча. Отвод считается разумным, когда рука с ракеткой отведена не слишком далеко. Чрезмерный отвод это такой замах, когда рука отведена практически полностью горизонтально, при этом рукоятка ракетки тоже располагается горизонтально полу (напоминает отвод руки при броске шара в боулинг). Был ли отвод разумным или чрезмерным, определяет Судья.	
<b>REASONABLE FOLLOW-THROUGH</b>	<b>РИ'ЗОНАБЛ ФО'ЛОУ-ТРУ</b>	<b>РАЗУМНАЯ ДОВОДКА УДАРА</b>
	Действия игрока по выполнению завершающего движения ракеткой после ее контакта с мячом при ударе. Доводка считается разумной, когда она не является чрезмерной. Чрезмерная доводка это такая доводка, при которой рука в завершающей стадии удара вытянута практически полностью выпрямленной и рукоятка ракетки находится горизонтально полу. При чрезмерной доводке вытянутая прямая рука задерживается в таком положении более чем необходимо. Чрезмерной доводкой также считают такое движение ракетки, при котором она описывает более широкую дугу, нежели линия, сопровождающая мяч после	



удара. (Например, если отведенная в замахе рука соответствует позиции «3-х часов» на циферблате, то в завершающей стадии ракетка должна показывать приблизительно на «9-часов», т.е. описать нижний полукруг воображаемого циферблата. Если рука ушла значительно выше – доводка чрезмерная.) Была ли доводка разумной или чрезмерной, определяет Судья.

**REASONABLE SWING**

**РИЗОНАБЛ СУИН**

**РАЗУМНЫХ ЗАМАХ**

Разумных замах состоит из разумного отвода ракетки, удара по мячу и разумной доводки.

**SERVICE**

**СЕРВИС**

**ПОДАЧА**

Действия игрока по введению мяча в игру после начала розыгрыша.

**SERVICE LINE**

**СЕРВИС ЛАЙН**

**ЛИНИЯ ПОДАЧИ**

Линия на передней стене между звуковой панелью и верхней линией аута, нанесенная вдоль всей ширины стены.

**SHAPING**

**ШЕЙПИН**

**ИЗГОТОВКА**

Подготовка ракетки перед осуществлением попытки удара.

**SHORT LINE**

**ШОРТ ЛАЙН**

**КОРОТКАЯ ЛИНИЯ**

Линия, делящая корт на две части по ширине.

**SPECIFIED**

**СПЕСИФАЙД**

**СЕРТИФИЦИРОВАННЫЙ**

Описание, данное мячам, ракеткам и кортам, которые соответствуют стандартам и спецификациям WSF.

**STRIKER**

**СТРАЙКЕР**

**БЫЮЩИЙ ИГРОК**

Игрок, чья очередь ударить по мячу после того, как он ударится о переднюю стену, или игрок, который находится в процессе нанесения удара по мячу, или кто – до того момента, как отбитый мяч коснулся фронтальной стены после удара – только что совершил удар по мячу.

**STROKE**

**СТРОУК**

**ШТРАФНОЕ ОЧКО**

Очко, которое Судья присуждает игроку и которое определяет победителя розыгрыша, тем самым давая права подающему игроку, в случае присуждения ему очка, продолжить подачу, или получить право подачи в случае, если предыдущую подачу выполнял его соперник.

**TIN**

**ТИН**

**БАНКА, ЖЕСТЯНКА**

Звуковая панель, располагающаяся в нижней части передней стены и простирающаяся вдоль всей передней стены.



Обычно изготавливается из особого материала, издающего отличительный звук в случае попадания по нему резинового мяча.

**TURNING (TURNS,  
TURNED)**

**ТЕННИН (ТЕНЗ,  
ТЕНД)**

**РАЗВОРОТ, РАЗВЕРНУЛСЯ**

Действия бывшего игрока, когда игрок, пропуская мяч, следует за ним для нанесения удара, повернувшись спиной к передней стене, тем самым совершая поворот вокруг своей оси перед ударом. Разворот может быть совершен как слева-направо, так и справа-налево.

**TOURNAMENT/  
CHAMPIONSHIP  
REFEREE**

**ТУРНАМЕНТ/  
ЧЕМПИОНШИП  
РЭФЭРИ'**

**ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ  
ТУРНИРА/ЧЕМПИОНАТА**

Лицо, который уполномочен принимать все решения, касающиеся судейства на турнире или чемпионате, включая назначение Судей и Маркеров на тот или иной матч. (Более полное описание полномочий главного судьи турнира/чемпионата можно найти в инструкции WSF "Guidelines for Tournament Referees")

**WORM-UP**

**УОРМ-АП**

**РАЗМИНКА**

Время, которое дается игрокам, непосредственно перед началом игры для того, чтобы они подготовились к игре и разогрели мяч до игровой кондиции.



**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

## Приложение 3.1.

### Решения и команды Маркера

В данном Приложении описаны основные решения, которые озвучивает Маркер в ходе матча.

Правило 19 «Обязанности Маркера» определяет следующие его решения:

FOULT	ФОЛ Для обозначения, что подача выполнена неверно. См. Правила 4.4.3. и 4.4.4.
FOOT-FAULT	ФУТ-ФОЛ Для обозначения, что при выполнении подачи было допущено данное нарушение. См. Правило 4.4.1.
NOT UP	НОТ АП Для обозначения того, что игрок не нанес удар по мячу в соответствии с Правилами (См. Определение в Приложение 2)
DOWN	ДАУН Для обозначения, что либо при подачи, либо при отбитии удара, мяч до касания с передней стеной коснулся пола дважды или попал в плану звуковой панели или саму панель. (См. Определение в Приложении 2)
OUT	АУТ Для обозначения, что при подачи или при отбитии мяча, мяч отскочил в аут. (См. Определение в Приложении 2)
HAND OUT	ХЭНД АУТ Для обозначения, что подающий игрок становится принимающим, т.е. происходит смена подачи. (См. Определение в Приложении 2)
STOP	СТОП Для обозначения, что в соответствии с Правилами необходимо остановить розыгрыш. Маркер произносит данное решение в случае, когда по каким-либо причинам Судья не остановил игру, но Правила этого требовали, либо когда другие решения в данной игровой ситуации не приемлемы.

Команды, которые Маркер озвучивает в соответствии с Правилом 2 «Ведение Счета»

4-3	Пример счета в игре. Счет подающего игрока всего озвучивается в первую очередь. Следовательно, в данном
-----	---



	примере подающий игрок ведет в счете 4-3. Если счет в игре равный, то добавляется слово «у обоих», например «love all». (Характерно для ведения счета на английском языке).
10-ALL	10-10 Для обозначения ситуации, когда для того, чтобы выиграть игру, одному из игроков необходимо выиграть два «чистых» мяча (Разница в счета должна составлять два очка).
GAME BALL	ГЕЙМ БОЛ Для обозначения, что для выигрыша в гейме игроку, ведущему в счете, необходимо набрать одно очко. Озвучивается каждый раз, когда у какого-либо из игроков набрано 10 очков. (См. Определение в Приложении 2)
MATCH BALL	МЭТЧ БОЛ Для обозначения, что для выигрыша в матче игроку, ведущему в счете, необходимо набрать одно очко. Озвучивается каждый раз, когда у какого-либо из игроков набрано 10 очков. (См. Определение в Приложении 2)
	Команды, которые озвучивает Маркер в соответствии с Правилом 19 “Обязанности Маркера” (Вторичное озвучивание/дублирование решений Судьи)
YES LET, LET	УЕС ЛЭТ, ЛЭТ Озвучивание решения Судьи, что розыгрыш должен быть переигран
STROKE TO (PLAYER or TEAM NAME)	СТРОУК ТУ (Фамилия игрока или название команды) Повторение решения Судьи и присвоение очка игроку или команде
NO LET	НОУ ЛЭТ Повторение решения Судьи о том, что просьба игрока о переигровке отклонена.



## Приложение 3.2.

### Команды, озвучиваемые Судьей

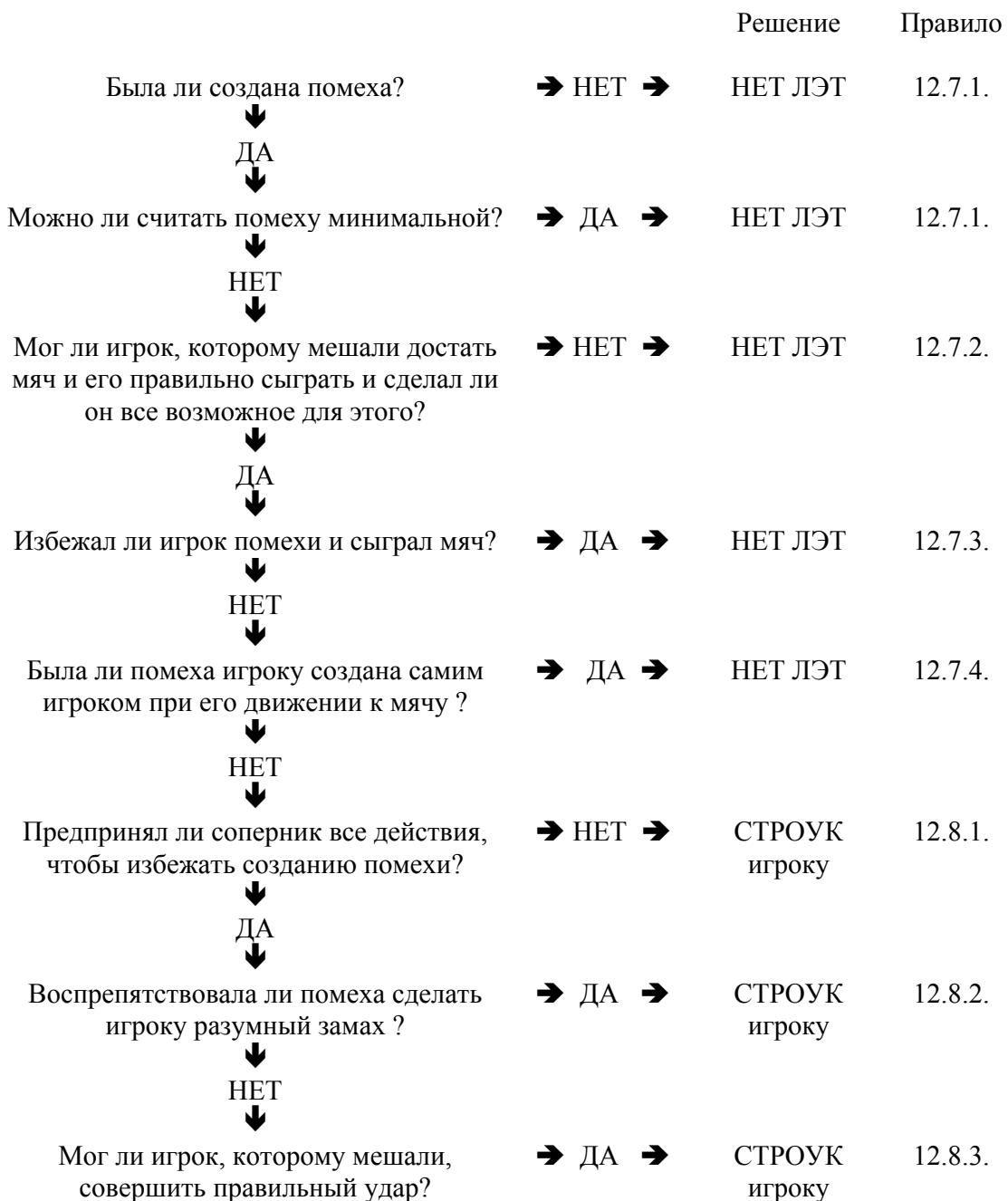
В настоящем Приложении описаны команды, которые Судья озвучивает в ходе матча.

STOP	СТОП Для остановки игры
TIME	ТАЙМ Для обозначения, что какой-либо перерыв, который был назначен в соответствии с Правилами, закончен.
HALF TIME	ХАФ ТАЙМ Для информирования игроков, что время с момента начала разминки прошло половина отведенного времени
YES LET	УЕС ЛЭТ В случае удовлетворения апелляции игрока с просьбой о переигровке
NO LET	НОУ ЛЭТ В случае отклонения апелляции игрока с просьбой о переигровке
STROKE TO (PLAYER or TEAM)	СТРОУК ТУ ... (фамилия игрока или название команды) Для обозначения игрока или команды в пользу которого присвоено дополнительное очко
FIFTEEN SECONDS	ФИФТИН СЕКОНДС Для информирования игроков о том, что до завершения перерыва осталось 15 сек.
LET	ЛЭТ Для обозначения того, что розыгрыш должен быть переигран. Применяется, когда команда YES LET – неуместна. Данная команда может быть сопровождена дополнительными пояснениями Судьи.
CONDUCT	КОНДАКТ УОРНИНГ
WARNING	Для вынесения предупреждения игроку в соответствии с Правилом 17.
CONDUCT STROKE	КОНДАКТ СТРОУК Для наказания игрока штрафным очком в соответствии с Правилом 17.
CONDUCT GAME	КОНДАКТ ГЕЙМ Для наказания игрока и вынесения ему поражения в текущем гейме в соответствии с Правилом 17.
CONDUCT MATCH	КОНДАКТ МЭТЧ Для наказания игрока и вынесения ему поражения во всем матче в соответствии с Правилом 17.



## Приложение 4.1.

### Диаграмма: Последовательность действий Судьи при принятии решения в соответствии с Правилом 12 «Создание Помехи»



↓  
НЕТ  
↓

При совершении прямого удара по мячу в  
переднюю стену, попал ли игрок,  
которому мешали, мячом в соперника,  
либо он помал мячом, который  
отскочившись от боковой стены, коснулся  
бы передней стены?

↓  
НЕТ  
↓

→ ДА → СТРОУК 12.8.4.  
игроку

→ НЕТ → НЕТ ЛЭТ

12.9



**СКВОШКЛУБ.РУ**  
[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

## Приложение 4.2.

### Диаграмма: Действия Судьи согласно Правилу 16 “Кровотечения, недомогания, недееспособность или травма”

Происшествие	Действия Судьи	Время перерыва	Решение Судьи	Правило
Кровотечение	Остановить игру. Предоставить время для остановки кровотечения, наложит повязку или сменить одежду. Возобновить игру после остановки кровотечения	На усмотрение судьи	Объявить перерыв	16.1.
Повторное кровотечение	Остановить игру. Предоставить в распоряжение 90-сек. перерыв между геймами	Нет	Присудить победу в гейме сопернику	16.1.1.
Кровотечение невозможно остановить	Если после 90-сек. перерыва между геймами кровотечение не удается остановить, Судья присваивает победу в матче сопернику	Нет	Присудить победу в матче сопернику	16.1.1.
Недомогание или недееспособность	Попросить игрока продолжать игру, признать поражение в гейме, воспользоваться 90-сек. перерывом между геймами, или признать поражение в матче	Специальн о выделенно го времени нет	Решение остается за игроком	16.2.
Травма	Убедиться, что травма не инцинированна. Определить характер травмы и объявить об этом игрокам		Определить характер травмы	16.3.
В случае: самотравмирования	Предоставить время для восстановления	3 минуты	Предоставит ь время	16.3.3.1.
	Если требуется дополнительное время , присудить победу в гейме сопернику и предоставить 90-сек. перерыв между геймами	90 сек.	Присвоить победу в гейме сопернику	16.3.3.1.
Совместная травма	Предоставить время для восстановления	Один час	Предоставит ь время	16.3.3.2.
	Если требуется дополнительное время, то турнирное время игр	По усмотрению Судьи	Предоставит ь время	16.3.3.2.
Травма, нанесенная соперником	В соответствии с Правилом 17. Если игрок не в состоянии продолжить игру, присудить победу пострадавшему игроку	Нет	Правило 17, присудить победу в матче	16.3.3.3.



## Приложение 5.1.

### **Описание и параметры корта для игры в сквош в одиночном разряде**

#### **Описание**

Корт для игры в сквош представляет из себя прямоугольное помещение с четырьмя вертикальными стенами различной высоты: Передняя Стена, Боковые Стены и Задняя Стена. Помещение имеет ровный пол и открытое пространство над ним.

#### **Размеры**

Длина корта между игровыми поверхностями.....	9750 мм
Ширина корта между игровыми поверхностями.....	6400 мм
Размер корта по диагонали.....	11665 мм
Высота от пола до нижней границы линии аута передней стены.....	4570 мм
Высота от пола до нижней границы линии аута задней стены.....	2130 мм
Высота от пола до нижней границы линии подачи на передней стене....	1780 мм
Высота от пола до верхней границы планки звуковой панели.....	480 мм
Расстояние до ближней границы короткой линии от задней стены.....	4260 мм
Внутренние размеры стороны квадрата подачи.....	1600 мм
Ширина всех линий (на полу и на стенах) и планки звуковой панели.....	50 мм
Минимальная свободное пространство от пола (высота до потолка)....	5640 мм

#### **Примечания:**

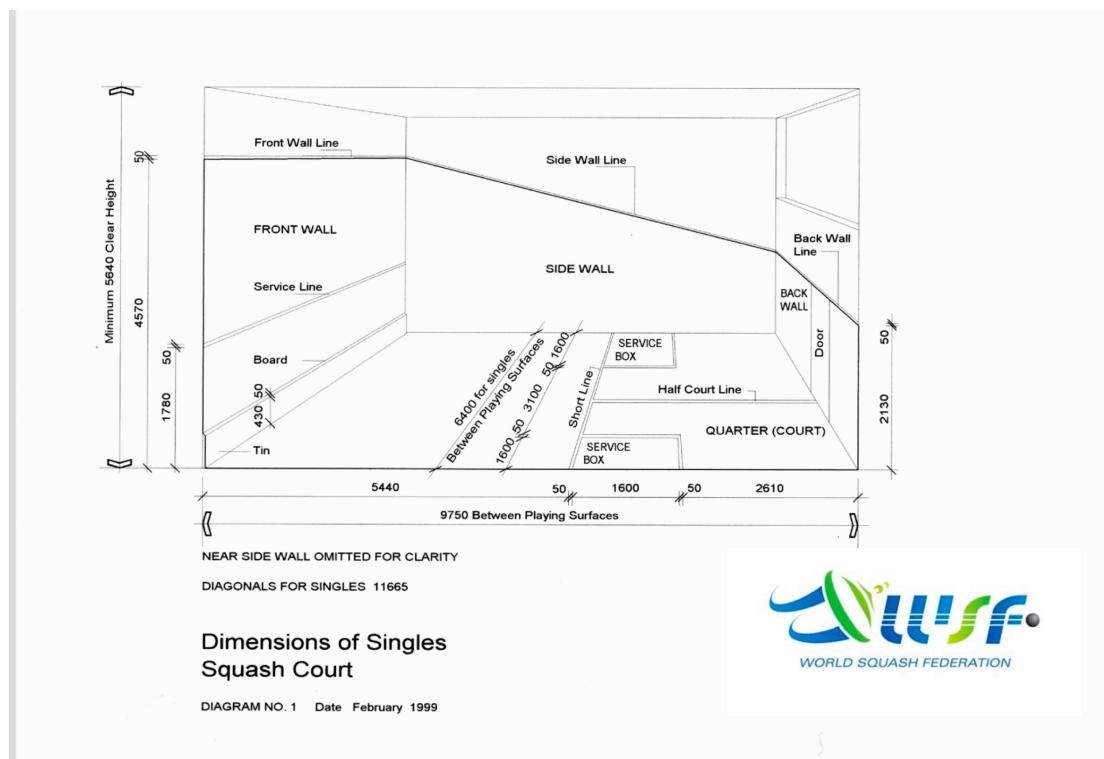
1. Линии аута на боковой стене соединяют линии аута на передней и задней стенах под углом.
2. Квадрат подачи ограничен короткой линией, боковой стеной и двумя другими линиями, нанесенными на полу корта.
3. Длина, ширина и диагональ на корте измеряется на высоте 1000 мм. от пола.
4. Рекомендуется, чтобы линия аута на передней стене, боковой стене, задней стене и планка звуковой панели имели особую форму (выпуклость или вогнутость), которая могла бы исказить отскок мяча при попадании в эти линии.
5. Планка звуковой панели не должна выпирать от передней стены на более чем 45 мм.
6. Рекомендуется размещать дверь на задней стене посередине.
7. Общая конфигурация Сквош-Корта с нанесенными размерами и линиями показана на диаграмме.

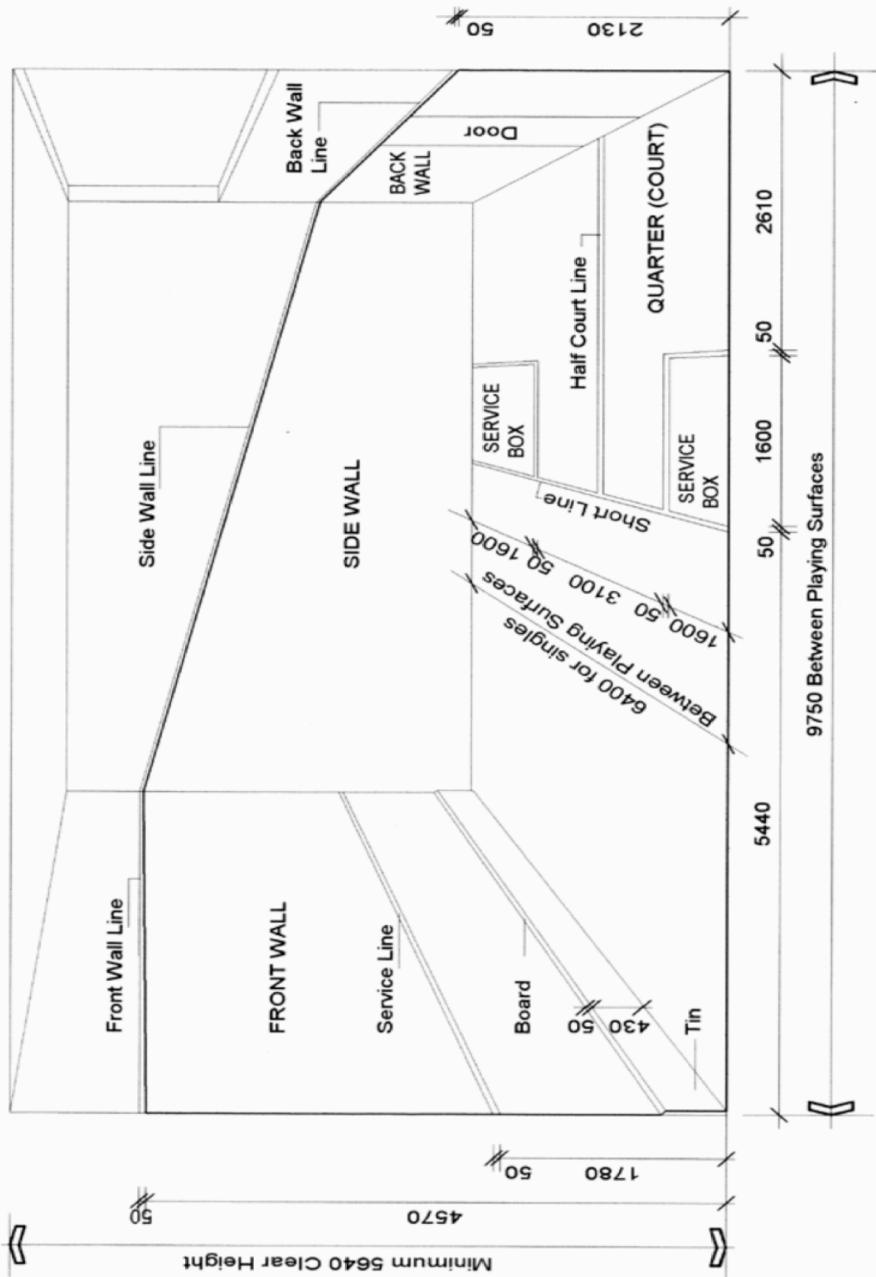


## Конструкция корта

Сквош-корт может быть сконструирован из различных материалов при условии, что они обеспечивают подходящие характеристики отскока мяча и безопасны для игры; однако, WSF опубликовала Спецификацию Сквош-Корта, которая содержит необходимые стандарты. Данные стандарты должны быть соблюдены в соответствии с требованиями Национальной Федерации Сквоша если на этих кортах предполагается проведения соревнований.

### Диаграмма Сквош-Корта с нанесенными размерами





## Dimensions of Singles Squash Court

DIAGRAM NO. 1 Date February 1999



СКБОSSКАЙБ.РУ  
[russia.squashclub.ru](http://russia.squashclub.ru)

## Приложение 5.2.

### **Спецификация и Стандарт мяча для игры в сквош с желтой точкой**

Согласно Правилам игры в Сквош, мяч с желтой точкой должен обладать следующими характеристиками:

Диаметр	(миллиметр)	$40.0 \pm 0.5$
Вес	(грамм)	$24.0 \pm 1.0$
Жесткость	(Н/мм) при 23°C	$3.2 \pm 0.4$
Жесткость шва (на разрыв)	(Н/мм)	минимум 6.0
Сопротивление отскоку	- от 100 дюймов / 254 см.	
При 23°C	минимум 12%	
При 45°C	26% - 33%	

#### **Примечания:**

1. Полное описание процедуры проверки мячей на соответствие вышеописанным стандартам может быть представлена WSF по запросу. При необходимости, WSF может организовать тестирование мячей на соответствие стандартам.
2. Стандарты для более быстрых или более медленных мячей, которые могут использоваться игроками разной степени тренированности или на более или менее холодных и обогреваемых кортах, кроме тех которые приведены выше – не применяются. Более быстрые или медленные мячи могут отличаться от мяча с желтой точкой как по диаметру, так и по весу. Рекомендуется, чтобы используемый в игре мяч имел постоянную цветную кодировку или отметку для обозначения скоростных характеристик или категории использования. Также рекомендуется, чтобы мячи, которые используют как начинающей игроки, так и игроки с опытом, соответствовали следующим характеристикам по отскоку:

Начинающие	Сопротивление Отскоку при 23°C	не менее 17%
	Сопротивление Отскоку при 45°C	36% - 38%
Продвинутые	Сопротивление Отскоку при 23°C	не менее 15%
	Сопротивление Отскоку при 45°C	33% - 36%

Спецификаций мячей, которые производятся в настоящее время в соответствии с вышеописанными стандартами могут быть получены в WSF по запросу.

Скоростные характеристики мячей могут быть отмечены следующим образом:



**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

Очень медленный -	Желтая точка
Медленный -	Белая точка или Зеленая точка
Средней скорости -	Красная точка
Быстрый -	Синяя точка

3. Мячи с желтой точкой, которые используются на Чемпионатах Мира или соревнованиях аналогичного уровня, должны соответствовать вышеописанным стандартам. При проведении соревнований WSF, совместно с игроками, проводят дополнительное тестирование мяча, выбранного в качестве официального мяча чемпионата, на постоянство его характеристик. Самые медленный мячи, предназначены для игры профессиональными игроками и на чемпионата, могут иметь маркировку из двух желтых точек. Для целей настоящего приложения, в местах, где говорится о мяче с желтой точкой, имеется в виду мяч с двумя желтыми точками.
4. Начиная с 01 мая 2001 года, мячи с желтой точкой и диаметром более 40.0 мм, но которые по остальным характеристикам соответствуют стандартам, приведенным выше, могут использоваться при проведении соревнований с согласия организаторов турниров.



## Приложение 5.3.

### Размеры ракетки для игры в Сквош

#### **Размеры**

Максимальная длина	686 мм
Максимальная ширина, измеряющаяся под прямым углом относительно рукоятки	215 мм
Максимальная для струнной поверхности	390 мм
Максимальная площадь струнной поверхности	500 кв.см.
Максимальная ширина рамы/обода ракетки или какого-либо конструктивного элемента (измеряется в плоскости струнной поверхности)	7 мм
Максимальная глубина рамы/обода ракетки или какого-либо конструктивного элемента (измеряется под прямым углом к плоскости струнной поверхности)	26 мм
Максимальный радиус внешней грани обода ракетки в любой точке	50 мм
Минимальный радиус изгиба какой-либо из граней рамы/обода ракетки или конструктивного элемента	2 мм

#### **Вес**

Максимальный вес	255 грамм
------------------	-----------

#### Конструкция ракетки

- a. Головой ракетки считается та ее часть, которая включает или окружает струнную поверхность.
- b. Струны и струнные окончания, проходящие по наружной части обода, должны быть немного утоплены (находится в пазах) или, в случае, когда материал рамы ракетки или ее дизайн делает формирование пазов для струн не практичным, струны должны быть защищены нажедно прикрепленной накладкой.
- c. Накладка на обод ракетки должна быть изготовлена из гибкого материала, который не может трескаться на мелкие элементы с острыми краями и оказывать абразивное (царапающее) действие при контакте со стеной или полом.
- d. Накладка на обод ракетки должна быть выполнена из белого, прозрачного или бесцветного материала. Если, ради сохранения более гармоничной цветовой гаммы с остальными элементами ракетки, производитель решить использовать цветную накладку, он должен убедить WSF, что накладка не оставляет цветных меток при контакте со стенами и полом корта.
- e. Рама/обод ракетки должен быть выполнен из материала любого цвета, которые не оставляет цветных меток при контакте со стенами и полом корта.
- f. Струны должны быть натуральные (изготовлены из внутренностей животных), нейлоновые, либо изготовлены из других материалов без применения металла.



**СКВОШКЛУБ.РУ**

[www.squashclub.ru](http://www.squashclub.ru)

- g. Допускается только два слоя струн. В местах где слои струн пересекаются, они должны быть сплетены или связаны. Характер переплетения струн должен обеспечивать равномерную единую струнную плоскость в головной части ракетки.
- h. Любые пластиковые трубки, изолирующие струны от соприкосновения и трения с ободом в местах изгиба, разделители струн, или другие устройства, прикрепленные к какой-либо из частей ракетки должны использоваться только для уменьшения износа или вибрации, должны быть разумных размеров и размещаться в должном для этого месте. Они не могут быть размещены в любом месте на ударной плоскости струнной поверхности (определяется как зона, где струны размещены одновременно по вертикали и горизонтали)
- i. Не должно быть мест, не охваченных струнной сеткой, которые бы позволяли проход круглых предметов с диаметром более 50 мм.
- j. Общая конструкция ракетки, включая ее головную часть, должна быть симметричной относительно центра ракетки, располагающегося на вертикальной линии соединяющей головную часть и рукоятку ракетки смотреть на струнную поверхность.
- k. Любые изменения в конструктивных особенностях ракетки, отличные от тех которые написаны выше, должны быть заявлены и рассмотрены в не позже чем за два года до их внедрения в опытные образцы.

WSF сертифицирует ракетки производителей на соответствие их вышеописанным стандартам и дальнейшем использовании ракеток на официальных соревнованиях, а также издает дополнительные рекомендации, облегчающие внедрение стандартов при разработке новых образцов.

## **Приложение 6.**

### **Защитные очки**

WSF рекомендует всем игрокам в Сквош использовать защитные очки, изготовленные в соответствии с Национальными Стандартами, защищающие зону глаз в ходе всей игры. Игроки должны убедиться, что используемые ими защитные очки соответствующего качества и специально предназначены для целей защиты глаз при игре в Сквош.

На октябрь 2000 года, Национальные Стандарты для Средств Защиты Глаз при игре в Ракетные виды Спорта были выпущены Канадской Ассоциацией по Стандартам и Качеству, Агентством ASTM в США, Агентством по Стандартам Австралии/Новой Зеландии и Институтом Стандартизации Великобритании.



## Приложение 7

### **Альтернативная система подсчета очков**

**Очко за каждый розыгрыш (PAR) при игре до 15 очков**

При использовании альтернативной системы подсчета очков в игре, Правило 2 в основном тексте Правил следует читать:

- 2.1. Любой из игроков может набрать очки в розыгрыше. Подающий игрок, в случае победы в розыгрыше, зарабатывает очко и сохраняет право подачи; принимающий игрок, в случае победы в розыгрыше, зарабатывает очко и становится подающим.
- 2.2. Матч может состоять из победных трех геймов из пяти возможных по усмотрению организаторов турнира.
- 2.3. Каждая игра длится до 15 очков. Игрок, который первым набрал 15 очков – выигрывает матч, за исключением случаев, когда счет впервые в игре достиг 14-14. В этом случае, принимающий игрок вправе выбрать будет ли игра продолжаться до 15 очков (известна под названием «Сет 1») или до 17 очков (известна под названием «Сет 3»). В последнем случае, игрок, который первым наберет дополнительно 3 очка, выигрывает гейм. О своем выборе варианта подсчета очков игрок должен открыто проинформировать Маркера, Судью и соперника.
- 2.4. Команда Маркера «Сет 1» или «Сет 3» должна прозвучать до выполнения подачи при счете 14-14. Маркер объявляет «Гейм Бол», когда игрокам необходимо набрать всего одно очко для выигрыша в гейме или «Мэтч Бол» - для выигрыша в матче. Это распространяется и на ситуации, когда победное очко в гейме или матче требуется набрать не только подающему игроку, но и принимающему. (Например, после счета 14-6 гейм (или матч) болл, следует переход подачи, и объявление Маркера будет звучать «7-14, гейм (или матч бол)»)

До 01 апреля 2009 года стандартной системой подсчета очков считалась та, когда только подающий игрок мог заработать очко. В случае использования этой системы подсчета очков, Правило 2 в основном тексте Правил следует читать:

- 2.1. Только подающий игрок зарабатывает очки. В случае победы в розыгрыше, подающий игрок получает очко и сохраняет право



подачи; принимающий игрок, в случае победы в розыгрыше, становится подающим без изменения его счета.

- 2.2. Матч может состоять из победных трех геймов из пяти возможных по усмотрению организаторов турнира.
- 2.3. Игрок, который первым набрал 9 очков – выигрывает матч, за исключением случаев, когда счет впервые в игре достиг 8-8. В этом случае, принимающий игрок вправе выбрать будет ли игра продолжаться до 9 очков (известна под названием «Сет 1») или до 10 очков (известна под названием «Сет 2»). В последнем случае, игрок, который первым наберет дополнительно 2 очка, выигрывает гейм. О своем выборе варианта подсчета очков игрок должен открыто проинформировать Маркера, Судью и соперника.
- 2.4. Команда Маркера «Сет 1» или «Сет 2» должна прозвучать до выполнения подачи при счете 8-8. Маркер объявляет «Гейм Бол», когда подающему игроку необходимо набрать всего одно очко для выигрыша в гейме или «Мэтч Бол» - для выигрыша в матче.

## **Приложение 8.1.**

### **Экспериментальная система судейства**

В настоящее время WSF рассматривает возможность использования альтернативной системы судейства, кроме официальной, которая предусматривает наличие Маркера и Судьи, как это описано в Правилах 18, 19 и 20.

Оценка данной системы продлится в течение периода ввода Правил 2009 года.

Альтернативная система называется 2-х судейная. Данное Приложение предлагает краткое описание этой системы. Полное описание системе бесплатно предлагается WSF в и аккредитованными при WSF федерациями.

Лицам, которые организовывают турниры по Сквошу и желающие испытать новую систему судейства, настоятельно рекомендуется получить полное описание новой системы у WSF и (если возможно) отправить короткий отчет об эффективности новой системы в главный офис WSF.

При данной системе матч обслуживаются только два Судьи: Судья и Апелляционный Судья. Судья выполняет все функции Маркера и Судьи, описанные в основной системе. Апелляционный Судья не принимает участие в принятии и вынесении судебских решений, за исключением случаев, когда поступает апелляция от



игрока или когда Аппеляционный Судья с определенностью может сказать, что Судья допустил ошибку не остановив игру. Любой из игроков может аппеллировать к Аппеляционному Судье против любого решения, принятого Судьей. Решения Аппеляционного Судьи окончательны.

Судья разрешает все первоначальные аппеляции касательно случаев создания помехи, попадания мяча в игрока, неправильной подачи или отбития мяча, но любая аппеляция по поводу принятого Судьей решения по игровой ситуации рассматривается только Аппеляционным Судьей, так как решение Судьи уже известно.

Судья и Аппеляционный Судья могут принимать решения в соответствии с Правилом 17 “Поведение на Корте”. Игроки не могут аппеллировать по дисциплинарным наказаниям, принятым в соответствии с Правилом 17.

## **Приложение 8.2.**

### **Экспериментальные правила**

Время от времени, WSF может просить или рекомендовать изменения к настоящим правилам для целей их совершенствования.

Организаторы турнира, использующие экспериментальные правила должны заблаговременно информировать будущих участников об изменениях в правилах и как они отличаются от официально принятых WSF Правил.

