

## Полные правила игры в сквош в одиночном разряде

1. Игра	2
2. Система подсчета очков	2
3. Разминка	2
4. Подача	3
5. Розыгрыш	4
6. Правильный возврат	4
7. Продолжительность розыгрыша	4
8. Выигрышный розыгрыш	5
9. Попадание мяча в игрока и разворот игрока	5
10. Повторные попытки удара по мячу	6
11. Общение с Судьей	7
12. Создание помехи	8
13. Переигровки	9
14. Мяч	10
15. Обязанности игроков	10
16. Кровотечения, недомогания, недееспособность и травмы	11
17. Поведение на корте	12
18. Контроль за ходом матча	13
19. Обязанности Маркера	13
20. Обязанности Судьи	13

## 1. Игра

Игра в сквош в одиночном разряде происходит на корте между двумя игроками, каждый из которых использует ракетку и мяч.

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.

## 2. Система подсчета очков

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

3.1. Непосредственно перед началом матча, игрокам разрешается использовать корт 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 путём 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. Не допускается 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 подброса 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 касанием передней стены, мяч коснулся боковой стены 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 касания 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 аута ("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 секундный 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.

7.3. Если игрок в ходе гейма попросит перерыв для того, чтобы заменить ракетку или обмундирование и Судья посчитает данное просьбу обоснованной, игроку разрешается заменить 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 Правилем 17.

7.5. В том случае, если игрок травмирован, болен или неспособен продолжать игру, Судья должен руководствоваться Правилем 16.

7.6. Если Судья считает, что игрок умышленно затягивает игру, Судья должен руководствоваться Правилем 17.

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.
- 7.8. Если в ходе розыгрыша один из игроков умышленно или неумышленно роняет ракетку, розыгрыш продолжается за исключением случаев, когда: выпавшая ракетка создает помеху игре (Правило 12), мяч касается 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»).
- 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

- 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.
- 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.
- 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).

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 неосмотрительного 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 Правилем 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 П.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:

12.2.1. Беспрепятственный доступ к мячу после разумного завершения собственного удара по мячу («a reasonable follow-through»)

12.2.2. Достаточную видимость мяча после его отскока от передней стены

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.

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.

12.5.1. Игрок, рассчитывающий на переигровку или присуждение очка, должен обратиться к Судье с просьбой «Прошу Лэт» ("Let please").

12.5.2. Только тот игрок может апеллировать к Судье, который должен был отбить мяч в последнем отыгрыше. Игрок имеет право апеллировать 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 апелляции 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 апелляции 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:

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.

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

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

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 помех, 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 Правилем 12.9. или присудить игроку очко в соответствии с Правилем 12.8. по своему усмотрению не дожидаясь апелляции игрока.
- 12.12. В случае создания помехи и для определения свое решения Судья может руководствоваться Правилем 17. Судья останавливает игру, если розыгрыш не был остановлен ранее, и в зависимости от игровой ситуации присваивает штрафное очко, если:
- 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.

13.1.2. Во избежание 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 сочтет, 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 Правилем 13, необходимо выполнение следующих условий:

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

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 разрешит 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.

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).

## 16. Кровотечения, недомогания, недееспособность и травмы

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 удастся 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 Правилем 16.1. Во всех иных случаях следует руководствоваться Правилем 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 Правилем 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 необоснованной 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.

## 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.

17.2. Нарушения, которые регулируются настоящим Правилем и по которым Судье необходимо выносить решения, включают словесные и визуальные оскорбления, 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.).

17.3. В качестве мер наказания в отношении вышеописанных нарушений, Судья может прибегнуть к следующим:

Предупреждение («Контакт Уорнинг» "Conduct Warning")

Штрафное очко, присужденное сопернику («Контакт Строк» "Conduct Stroke")

Признание поражения в текущем гейме нарушившему игроку («Контакт Гейм» "Conduct Game")

Признание поражения в матче нарушившему игроку («Контакт 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 («Контакт Гейм» "Conduct Game"), то, если нарушение произошло в ходе розыгрыша, гейм считается окончанным 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**

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**

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.

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.

## **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 ее нормальному 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 объявления о начале игры.