



WORLD SQUASH SINGLES RULES 2009

Effective 1st April 2009

PRAVIDLA SQUASHE

Tato pravidla jsou platná od 1. dubna 2009

1. Hra squash

2. Skóre

- 2.1. Body
- 2.2. Hry a zápasy

3. Zahřívání

- 3.1. Začátek zápasu
- 3.2. Rovnoměrné zahřívání
- 3.3. Zahřívání míče během přestávky
- 3.4. Zahřívání míče po přestávce

4. Podání

- 4.1. První podávající
- 4.2. Pole podání
- 4.3. Provedení podání
- 4.4. Správné podání
 - 4.4.1. Chyba nohou
 - 4.4.2. Not up
 - 4.4.3. Chyba nebo Dolů
 - 4.4.4. Chyba
 - 4.4.5. Out
- 4.5. Nesprávné podání a hlášení markera
- 4.6. Hlášení skóre

5. Hra

6. Správný return

- 6.1. Správné zasažení míče
- 6.2. Míč se musí odrazit od přední stěny
- 6.3. Míč není v outu

7. Pokračování hry

- 7.1. Přerušení hry
- 7.2. Přestávka mezi hrami a po ukončení zahřívání
- 7.3. Výměna vybavení
- 7.4. Hlášení rozhodčího týkající se časových intervalů
- 7.5. Zranění, nemoc nebo nevolnost
- 7.6. Zdržování hry
- 7.7. Spadlý předmět
 - 7.7.1. Rozhodčí zastaví hru
 - 7.7.2. Hráčovo odvolání
 - 7.7.3. Hráči upadne předmět
 - 7.7.4. Předmět spadlý nehrajícímu hráči
 - 7.7.5. Vítězný return
 - 7.7.6. Nepovšimnutý spadlý předmět
- 7.8. Upuštěná raketa

8. Vítězná výměna

- 8.1. Nesprávné podání
- 8.2. Nesprávný return
- 8.3. Míč zasáhne nehrajícího hráče
- 8.4. Rozhodčí udělí stroke

9. Zasažení protihráče míčkem a otáčení

- 9.1. Hráč zasáhne míček – hra se zastaví
 - 9.1.1. Stroke pro hrajícího hráče s výjimkou pravidel 9.1.2 a 9.1.3
 - 9.1.2. Otočka – stroke pro soupeře
 - 9.1.3. Opakovaný pokus – let
 - 9.1.4. Míček odražený nejprve od boční nebo zadní stěny – let s výjimkou pravidla 9.1.5
 - 9.1.5. Vítězný return – stroke pro hrajícího hráče
 - 9.1.6. Nesprávný return – stroke pro soupeře
- 9.2. Otáčení
 - 9.2.1. Obava ze zasažení soupeře
 - 9.2.1.1. Let
 - 9.2.1.2. Správný return není možný, no let
 - 9.2.2. Bránění při otáčení
 - 9.2.2.1. Let, jestliže je hrajícímu hráči bráněno
 - 9.2.2.2. Stroke, hráč, který bránění způsobil, nevynaložil dostatečné úsilí mu zabránit
 - 9.2.2.3. Není udělen let – hráč není schopen odehrát správný return
 - 9.2.3. Zbytečné otáčení

10. Opakovaný pokus o zasažení míče

- 10.1. Míč zasáhne soupeře
 - 10.1.1 Let – správný return je možný
 - 10.1.2 Stroke pro soupeře – správný return není možný
- 10.2. Let, jestliže je při opakovaném pokusu zasažen soupeř
- 10.3. Bránění při opakovaném pokusu
 - 10.3.1 Let, jestliže je možný správný return
 - 10.3.2 Stroke pro hrajícího hráče – soupeř se nesnažil bránění vyhnout
 - 10.3.3 No let, jestliže by opakovaný pokus nebyl dobrý

11. Odvolání

- 11.1 Při podání
 - 11.1.1 Odvolání podávajícího
 - 11.1.2 Žádné hlášení markera – odvolání přijímajícího
 - 11.1.2.1 Správné podání – stroke pro podávajícího
 - 11.1.2.2 Rozhodčí si není jistý – let
- 11.2 Při hře mimo podání
 - 11.2.1 Hráč se odvolává proti hlášení markera
 - 11.2.1.1 Let s výjimkou pravidel 11.2.1.2 nebo 11.2.1.3
 - 11.2.1.2 Stroke pro hrajícího hráče, jestliže markerovo hlášení přerušilo jeho vítězný return
 - 11.2.1.3 Stroke pro soupeře, jestliže markerovo hlášení přerušilo jeho vítězný return
 - 11.2.2 Odvolání v případě, že marker neprovedl hlášení
 - 11.2.2.1 Správný return – stroke pro podávajícího

- 11.2.2.2 Rozhodčí si není jistý – let
- 11.3 Odvolání k předcházejícím skutečnostem po provedení podání
- 11.4 Vícenásobná odvolání
- 11.5 Odvolání proti hlášení při podání, které je následně dolů nebo out
- 11.6 Postup rozhodčího, jestliže se hráč odvolává proti hlášení a následující úder je dolů nebo out

12. Bránění ve hře

- 12.1 Ochrana hráče před bráněním
- 12.2 Definice ochrany hráče před bráněním
 - 12.2.1 Přímý přístup
 - 12.2.2 Korektní výhled
 - 12.2.3 Svobodné zasažení míče
 - 12.2.4 Svobodné odehrání míče na přední stěnu
- 12.3 Definice bránění
- 12.4 Bránění způsobené nepřiměřeným nápřahem
- 12.5 Hráčovo odvolání
 - 12.5.1 Způsob odvolání „let, prosím“
 - 12.5.2 Načasování odvolání
- 12.6 Rozhodnutí rozhodčího
- 12.7 No let
 - 12.7.1 Žádné a minimální bránění
 - 12.7.2 Nemožný správný return nebo nedostatečné úsilí
 - 12.7.3 Pokračování ve hře i po bránění
 - 12.7.4 Bránění, které si hráč vytvořil sám
- 12.8 Stroke
 - 12.8.1 Bránění, kterému se soupeř nesnažil vyhnout
 - 12.8.2 Bránění, kdy i přes snahu vyhnout se, soupeř neumožní provést úder
 - 12.8.3 Bránění, kdy i přes snahu vyhnout se, soupeř zabrání vítěznému úderu
 - 12.8.4 Bránění, kdy hráč zadrží zahrání následujícího úderu
- 12.9 Let
- 12.10 Neudělení stroke při nepřiměřeném nápřahu
- 12.11 Let nebo stroke bez odvolání
- 12.12 Použití pravidla 17 při bránění
 - 12.12.1 Fyzický kontakt
 - 12.12.2 Nebezpečný, nepřiměřený nápřah

13. Nové míče - lety

- 13.1 Rozhodčí může udělit let
 - 13.1.1 Míč se dotkne předmětu na kurtu
 - 13.1.2 Zastavený úder – obavy ze zasažení soupeře
 - 13.1.3 Vyrušení
 - 13.1.4 Změna podmínek na kurtu
- 13.2 Rozhodčí udělí let
 - 13.2.1 Přijímající hráč není připraven
 - 13.2.2 Praskne míč při hře
 - 13.2.3 Rozhodčí si není jistý odvoláním
 - 13.2.4 Dobrý return, míč uvízne v kurtu
- 13.3 Podmínky, za kterých rozhodčí udělí let
- 13.4 Podmínky, za kterých rozhodčí udělí let i přesto, že hrající hráč se pokusí

zasáhnout míč

- 13.5 Požadavky na odvolání
 - 13.5.1 Nezbytnost hráčova odvolání
 - 13.5.2 Hráčovo odvolání nebo přerušení rozhodčím

14. Míček

- 14.1 Výměna míče
- 14.2 Prasklý míč
- 14.3 Prasklý míč bez povšimnutí
 - 14.3.1 Odvolání přijímajícího hráče
- 14.4 Odvolání při poslední výměně hry
- 14.5 Hráč zastaví hru, aby se odvolal
- 14.6 Míč zůstává na kurtě
- 14.7 Zahřívání po výměně míče

15. Povinnosti hráčů

- 15.1. Dodržovat pravidla a ducha hry
- 15.2. Být připraven k pokračování hry
- 15.3. Zákaz umísťování jakýchkoliv předmětů na kurtu
- 15.4. Zákaz opustit kurt
- 15.5. Zákaz požadovat výměnu rozhodčího
- 15.6. Není dovoleno úmyslné odvádění pozornosti
- 15.7. Způsob odvolání hráče
- 15.8. Vyhovět všem doplňkovým požadavkům

16. Krvácení, nemoc, nevolnost a zranění

- 16.1 Krvácení
 - 16.1.1 Znovuobnovené krvácení
- 16.2 Možnosti při nemoci nebo nevolnosti
 - 16.2.1 Pokračovat ve hře
 - 16.2.2 Vzdát hru
 - 16.2.3 Vzdát zápas
- 16.3 Zranění
 - 16.3.1 Rozhodnutí rozhodčího
 - 16.3.1.1 Samozaviněné zranění
 - 16.3.1.2 Zranění s přispěním soupeře
 - 16.3.1.3 Zranění způsobené soupeřem
 - 16.3.2 Zranění s krvácením – použití pravidla 16.1
 - 16.3.3 Rozhodnutí o zranění bez krvácení
 - 16.3.3.1 Samozaviněné zranění
 - 16.3.3.2 Zranění s přispěním soupeře
 - 16.3.3.3 Zranění způsobené soupeřem
- 16.4 Zraněný hráč je připraven ke hře před uplynutím určené lhůty
- 16.5 Rozhodčí neuzná hráčovo zranění
- 16.6 Hráč vzdává hru

17. Chování na kurtu

- 17.1 Postup rozhodčího
- 17.2 Přestupky
- 17.3 Rozhodčím udělované tresty
 - 17.3.1 Napomenutí - let

- 17.3.2 Výměna přiznaná soupeři
- 17.3.3 Výměna přiznaná soupeři mezi výměnami
- 17.3.4 Hra přiznaná soupeři

18. Řízení zápasu

- 18.1 Počet rozhodčích
- 18.2 Pozice rozhodčích

19. Povinnosti markera

- 19.1 Hlášení
- 19.2 Hlášení skóre bez otálení
- 19.3 Po markerově hlášení se hra zastaví
- 19.4 Marker neměl dobrý výhled
- 19.5 Hra se zastaví bez markerova hlášení
- 19.6 Marker zapisuje skóre

20. Povinnosti rozhodčího

- 20.1 Rozhodovat všechna odvolání a rozhodnutí oznamovat
- 20.2 Rozhodčí kontroluje
 - 20.2.1 Odvolání hráčů
 - 20.2.2 Správné uplatňování pravidel
 - 20.2.3 Chování diváků
- 20.3 Rozhodčí opravuje hlášení skóre
- 20.4 Rozhodčí opravuje hlášení při hře
- 20.5 Hlídá časové intervaly
- 20.6 Zapisuje skóre
- 20.7 Je odpovědný za podmínky na kurtu
- 20.8 Přidělí zápas hráči jehož soupeř není přítomen

1. Hra squash

Squash (dvouhra) je hra pro dva hráče. Hraje se s míčkem, raketami a na kurtu, vše v souladu se specifikacemi WSF .

2. Skóre

- 2.1 Bod mohou vždy získat oba hráči. Pokud podávající vyhraje výměnu, získá bod a nadále podává, vyhraje-li výměnu přijímající, získá bod a stane se podávajícím.
- 2.2 Zápas se hraje na dvě nebo tři vítězné hry podle volby organizátorů soutěže.
- 2.3 Každá hra se hraje do 11 bodů. Hráč, který jako první získá 11 bodů, vyhrává hru s výjimkou situace, kdy je stav 10-10. V takovém případě hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská vedení o dva body.
- 2.4 Vždy, když je stav 10-10, ohlásí Marker „10-10, hráč musí vyhrát o 2 body“.
- 2.5 Marker ohlásí „Game ball“, aby oznámil , že hráč, který vede, potřebuje jeden bod k tomu, aby vyhrál právě probíhající hru, nebo „Match ball“, aby oznámil, že hráč, který vede, potřebuje jeden bod k tomu, aby vyhrál zápas. Platí to i pro situaci, kdy hráčem, který potřebuje jeden bod, aby vyhrál hru nebo zápas, je přijímající hráč (t.j. „10-6 game (nebo match) ball“, po čemž následuje hlášení „7-10 game (nebo match) ball“.

3. Zahřívání

- 3.1 Před začátkem utkání mohou oba hráči společně po dobu pěti minut hrát na kurtu, aby se rozehráli.

Po dvou a půl minutách zahřívání rozhodčí ohlásí „Half time“ – „Poločas“ a hráči si vymění své strany, pokud tak už neučinili. Rozhodčí také oznámí hráčům konec doby pro zahřívání hlášením „Time“ – „Čas“.
- 3.2 Při zahřívání musí mít oba hráči stejnou příležitost k rozehraní. Hráč, který své údery opakuje nepřiměřenou dobu se rozehrává nekorektně. Rozhodčí rozhodne, zda se jedná o nekorektní rozehrávání se a použije pravidlo 17.
- 3.3 Oba hráči mohou míč zahřívát i během jakékoliv přestávky.
- 3.4 Hráči mohou se souhlasem rozhodčího míč zahřát na herní podmínky po jakémkoliv přerušení hry.

4. Podání

- 4.1 Hra je zahájena podáním a roztočení rakety rozhodne o právu prvního podání. Podávající pak podává tak dlouho, dokud výměnu neprohráje. Poté se jeho protihráč stane podávajícím a tento postup pokračuje po

celý zápas. Při zahájení druhé a každé následující hry podává jako první vítěz předchozí hry.

- 4.2 Na začátku každé hry (a při každé změně podávajícího) si podávající zvolí, ze kterého pole podání bude podávat a dále podává střídavě z obou polí tak dlouho, dokud zůstává podávajícím. V případě, že výměna končí rozhodnutím „Let“ (novým míčem), podávající podává opět ze stejného pole.

Jestliže se hráč chystá podávat z nesprávného pole nebo si hráči nejsou jisti správným polem pro podání, marker vyhlásí správné pole. Rozhodčí oznámí správné pole, jestliže si marker není jistý, neví nebo dojde ke sporu.

- 4.3 Při podání hráč vypustí (nadhodí) míč z ruky nebo z rakety a poté jej odehraje. Jestliže hráč neučiní žádný pokus o odehrání takto nadhozeného míče, má možnost pro toto podání míč znovu nadhodit.

- 4.4 Podání je správné, jestliže jsou splněny podmínky pravidel 4.4.1 – 4.4.5:

- 4.4.1 Podávající má v okamžiku, kdy odehrává míč alespoň část jedné nohy v kontaktu s podlahou uvnitř pole podání tak, že se žádná její část nedotýká čáry pole podání (část nohy může být nad touto čárou, ale nesmí se jí dotýkat).
- 4.4.2 Podávající po nadhození míče k podání jej odehraje správně na první nebo další pokus dříve, než míč spadne na podlahu, dotkne se zdi, nebo hráče a jakékoliv součásti hráčova oděvu.
- 4.4.3 Podávající odehraje míč přímo na přední stěnu mezi čárou podání a outovou čárou.
- 4.4.4 Jestliže jej přijímající nezasáhne z voleje, první dopad míče na podlahu je v opačné zadní čtvrtině kurtu, aniž by se dotkl krátké nebo středové čáry na podlaze.
- 4.4.5 Podávající nezahraje podání do outu.

- 4.5 Podání, které neodpovídá požadavkům pravidel 4.4.1 – 4.4.5 není správné a marker provede odpovídající hlášení.

Možná hlášení jsou:

„chyba nohou“ pro pravidlo 4.4.1

„not up“ pro pravidlo 4.4.2

„chyba“ pro pravidlo 4.4.3, jestliže je míč odehrán nejdříve na boční stěnu nebo na přední stěnu do čáry podání nebo pod ní, ale nad lištu (tin)

„dole“ pro pravidlo 4.4.3, jestliže je míč odehrán do lišty, pod lištu nebo do podlahy

„chyba“ pro pravidlo 4.4.4

„out“ pro pravidlo 4.4.5

Podání, které je odehráno současně na přední i boční stěnu (svislý nick), není správné a je ohlášena „chyba“.

- 4.6 Podávající nesmí podávat, dokud marker neukončil hlášení skóre.
Marker musí hlásit skóre bez zbytečného otálení. Jestliže hráč podává nebo se pokusí podávat předtím, než marker dokončí hlášení skóre, rozhodčí zastaví hru a požádá podávajícího, aby počkal, dokud marker nedokončí ohlášení skóre.

5. Hra

Poté, co podávající provede správné podání, hráči střídavě vracejí míček, dokud je ve hře v souladu s pravidly, dokud se hráč neodvolá, nebo dokud rozhodčí nebo marker neprovedou hlášení.

6. Správný return

Return je správný, pokud jsou splněny všechny požadavky pravidel 6.1 – 6.3:

- 6.1 Hrající hráč odehraje míč správně dříve, než dopadne dvakrát na podlahu.
- 6.2 Míč zasáhne přední stěnu nad lištou (buďto přímo nebo odrazem od boční a/nebo zadní stěny) bez toho, aby se nejprve dotkl podlahy nebo kterékoliv části těla nebo oděvu hrajícího hráče nebo rakety, těla, nebo oděvu protihráče.
- 6.3 Míč není v outu nebo dole

7. Pokračování hry

Poté, co podávající provede první podání, hra pokračuje, dokud je to prakticky možné.

- 7.1 Rozhodčí může kdykoliv hru pozastavit vzhledem ke špatným světelným či jiným podmínkám mimo kontrolu hráčů a rozhodčích na takovou dobu, o jaké rozhodne rozhodčí. Skóre zůstává nezměněno. Pokud je k dispozici jiný kurt a původní kurt zůstává nevhodný pro hru, rozhodčí tam může zápas přesunout.
- 7.2 Mezi koncem zahřívání a počátkem hry stejně jako mezi všemi hrami je interval devadesáti vteřin. Během těchto intervalů mohou hráči opustit kurt, ale musí být připraveni ke hře ještě před uplynutím tohoto intervalu. Po vzájemné dohodě hráčů může hra začít nebo pokračovat před uplynutím devadesátivteřinového intervalu.
- 7.3 Pokud hráč uspokojivě vysvětlí rozhodčímu nezbytnost výměny výstroje, oděvu nebo obuvi, může se souhlasem rozhodčího opustit kurt. Výměnu musí uskutečnit co nejdříve a musí to stihnout do devadesáti vteřin.
- 7.4 Patnáct vteřin před vypršením intervalu devadesáti vteřin rozhodčí ohlásí „15 vteřin“, aby upozornil hráče, že musí být připraveni pokračovat ve hře. Na konci devadesátivteřinového intervalu ohlásí rozhodčí „Čas“.

Je povinností hráčů, aby byli v doslechu hlášení „15 vteřin“ a „Čas“.

Jestliže jeden nebo oba hráči nejsou připraveni pokračovat ve hře při hlášení „Čas“, použije rozhodčí pravidlo 17.

- 7.5 Jestliže je hráč zraněný, nemocný nebo neschopný pokračovat, použije rozhodčí pravidlo 16.
- 7.6 Jestliže rozhodčí usoudí, že hráč nepřiměřeně zdržuje hru, použije pravidlo 17.
- 7.7 Pokud na podlahu kurtu během výměny dopadne předmět jiný než hráčova raketa:
- 7.7.1 Rozhodčí okamžitě zastaví hru, povšimne-li si spadlého předmětu.
- 7.7.1.1.1 Hráč, který si povšimne spadlého předmětu, může zastavit hru a odvolat se.
- 7.7.2 Jestliže předmět spadne hráči, pak tento hráč ztrácí výměnu, pokud není použito pravidlo 7.7.5, nebo pokud je důvodem kolize s protihráčem. Ve druhém případě rozhodčí udělí let kromě případu, kdy se hráč odvolává kvůli bránění ve hře a rozhodčí použije pravidlo 12.
- 7.7.3 Jestliže předmět nepadne hráči, ale dopadne odjinud, rozhodčí povolí let, pokud se nepoužije pravidla 7.7.5
- 7.7.4 Jestliže hráč v okamžiku pádu objektu na podlahu kurtu již odehrál čistý vítězný míček, pak tento hráč získává výměnu.
- 7.7.5 Jestliže spadlý předmět zůstane nepovšimnut do konce výměny, zůstává v platnosti výsledek výměny.
- 7.8 Jestliže hráč upustí raketu, rozhodčí umožní pokračovat ve hře, pokud nedojde k bránění ve hře (pravidlo 12), míč se nedotkne rakety (pravidlo 13.1.1), nedojde k vyrušení (odvedení pozornosti) (pravidlo 13.1.3) nebo rozhodčí nepoužije trestů (pravidlo 17).

8. Vítězná výměna

Hráč vyhraje výměnu, jestliže:

- 8.1 Protihráči se nepodaří zahrát správné podání (pravidlo 4.4).
- 8.2 Protihráči se nepodaří zahrát správný return (pravidlo 6), pokud rozhodčí neudělí let nebo stroke pro protihráče.
- 8.3 Míček se dotkne protihráče (včetně všeho co má oblečené nebo drží), kterému není bráněno ve hře a který není hrajícím hráčem, vyjma ustanovení pravidel 9 a 10. V případě bránění ve hře rozhodčí použije ustanovení pravidla 12. Ve všech případech patřičně rozhodne rozhodčí.

8.4 Rozhodčí udělí hráči stroke podle ustanovení těchto pravidel.

9. Zasažení protihráče míčkem a otáčení

9.1 Jestliže hráč zahraje míč tak, že ten ještě před dopadem na přední stěnu zasáhne protihráče (včetně všeho, co má oblečené nebo drží), hra se zastaví. Rozhodčí po zvážení možného porušení pravidla 17 posoudí dráhu míče a rozhodne:

- 9.1.1 Přidělí stroke hrajícímu hráči, jestliže by return byl správný a míč by zasáhl přední stěnu, aniž by se předtím dotkl jakékoliv jiné stěny s výjimkou použití pravidel 9.1.2 a 9.1.3.
- 9.1.2 Přidělí stroke protihráči, jestliže se hrající hráč otočil a jestliže protihráč neudělal záměrný pohyb, aby přerušil dráhu returnu. V tomto případě rozhodčí přidělí stroke hrajícímu hráči.
- 9.1.3 Udělí let, jestliže return hrajícího hráče je opakovaným pokusem o zahrání míče a není použito ustanovení pravidla 9.1.2.
- 9.1.4 Udělí let, jestliže míč zasáhl (nebo by zasáhl) jakoukoliv jinou stěnu před dopadem na přední stěnu a return by byl dobrý a nejedná se o pravidlo 9.1.5.
- 9.1.5 Přidělí stroke hrajícímu hráči, jestliže rozhodne, že return by byl vítězný.
- 9.1.6 Přidělí stroke protihráči, jestliže by return nebyl dobrý.

9.2 Jestliže se hrající hráč otočí:

- 9.2.1 Může, ještě než zasáhne míč, z obavy ze zasažení protihráče zastavit hru a odvolat se. Rozhodčí potom:
 - 9.2.1.1 Udělí let, jestliže usoudí, že obava ze zasažení protihráče míčkem byla oprávněná a hráč by byl schopen zahrát dobrý return a není použito pravidla 9.2.3 nebo
 - 9.2.1.2 Neudělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč by nebyl schopen zahrát dobrý return.
- 9.2.2 Může z důvodu bránění ve hře zastavit hru a odvolat se. Rozhodčí potom:
 - 9.2.2.1 Udělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč není schopen dokončit svůj pokus o odehrání míče z důvodu protihráčova bránění ve hře nebo
 - 9.2.2.1 Přidělí stroke hrajícímu hráči, jestliže usoudí, že protihráč nevyvinul maximální úsilí vyhnout se bránění ve hře po otočce.
 - 9.2.2.3 Neudělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč by nezahrál dobrý return bez ohledu na bránění ve hře.

- 9.2.3 Rozhodčí neudělí let, jestliže usoudí, že se hráč otočil za účelem vytvořit si příležitost k odvolání se a ne za účelem odehrání míče.

10. Opakované pokusy zasáhnout míček

Jestliže hrající hráč při úderu nezasáhne míček, může učinit opakované pokusy o jeho zasažení.

- 10.1 V případě, že poté, co jej minul, se míček dotkne protihráče (včetně všeho, co má oblečené nebo drží), rozhodčí:
- 10.1.1 Udělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč by jinak provedl dobrý return nebo
 - 10.1.2 Udělí stroke protihráči, jestliže usoudí, že hrající hráč nemohl provést dobrý return.
- 10.2 Rozhodčí udělí let, jestliže takovýto opakovaný pokus je úspěšný, ale jinak dobrý return nemůže zasáhnout přední stěnu, protože se dotkne protihráče včetně všeho, co má oblečené nebo drží.
- 10.3 Hrající hráč může z důvodu bránění ve hře při opakovaném pokusu zastavit hru a odvolat se. Rozhodčí potom:
- 10.3.1 Udělí let, jestliže hrající hráč není schopen dokončit opakovaný pokus o odehrání míče, za předpokladu, že dobrý return byl možný nebo
 - 10.3.2 Udělí stroke hrajícímu hráči, jestliže usoudí, že protihráč nevytlačil maximální úsilí vyhnout se bránění ve hře při opakovaném pokusu nebo
 - 10.3.3 Neudělí let, jestliže usoudí, že výsledkem opakovaného pokusu by nebyl dobrý return.

11. Odvolání

Hráč, který prohraje výměnu, se může odvolat proti jakémukoliv rozhodnutí markera, které ovlivnilo tuto výměnu.

Hráč by měl každé své odvolání podle pravidla 11 ohlásit slovy „odvolání prosím“. Když se hráč odvolá, hra se zastaví. Jestliže si rozhodčí není jistý důvodem odvolání, může hráče požádat o vysvětlení.

Jestliže rozhodčí odvolání podle pravidla 11 neuzná, platí rozhodnutí markera. Jestliže si rozhodčí není jistý, udělí let, vyjma situací, kdy jsou uplatněna pravidla 11.2.1, 11.5 nebo 11.6.

Odvolání i zásahy rozhodčího v určitých situacích jsou popsány dále (viz. také pravidlo 20.4).

11.1 Odvolání při podání

11.1.1 Jestliže marker zvolá „chyba nohou“, „chyba“, „not up“, „dole“ nebo „out“ při podání, podávající se může odvolat. Jestliže rozhodčí odvolání uzná, udělí let.

11.1.2 Jestliže po podání marker neprovede žádné hlášení, přijímající hráč se může odvolat buď ihned, nebo po skončení výměny. Jestliže si rozhodčí je jistý, že podání nebylo dobré, bez čekání na odvolání přeruší hru a přizná výměnu protihráči. V reakci na odvolání rozhodčí:

11.1.2.1 Přizná výměnu podávajícímu hráči, jestliže si je jistý, že podání bylo dobré.

11.1.2.2 Udělí let, jestliže si není jistý.

11.2 Odvolání ve hře mimo podání

11.2.1 Hráč se může odvolat, jestliže marker zvolá „not up“, „dole“ nebo „out“ po hráčově returnu. Rozhodčí, jestliže odvolání uzná nebo si není jistý, zda markerovo hlášení bylo správné:

11.2.1.1 Udělí let, jestliže nejsou použita pravidla 11.2.1.2 nebo 11.2.1.3.

11.2.1.2 Udělí hráči stroke, jestliže markerovo hlášení přerušilo jeho vítězný úder.

11.2.1.3 Udělí stroke protihráči, jestliže markerovo hlášení přerušilo nebo zabránilo protihráčovu vítěznému returnu.

11.2.2 Pokud marker opomine zvolat „not up“, „dole“ nebo „out“ po hráčově returnu, protihráč se může odvolat buď ihned, nebo po skončení výměny. Jestliže si je rozhodčí jistý, že return nebyl dobrý, bez čekání na odvolání přeruší hru a přizná výměnu protihráči. V reakci na odvolání rozhodčí:

11.2.2.1 Přizná výměnu hráči, jestliže usoudí, že return byl dobrý.

11.2.2.2 Udělí let, jestliže si není jistý.

11.3 Po zahrání podání se ani jeden z hráčů nemůže odvolat v záležitosti, která předcházela tomuto podání s výjimkou pravidla 14.3.

11.4 Jestliže hráč, který prohrál výměnu, učiní více než jedno odvolání týkající se výměny, rozhodčí posoudí každé odvolání.

11.5 Jestliže se hráč odvolá proti markerovu hlášení „chyba nohou“, „chyba“, „not up“, „dole“ nebo „out“ při svém podání, ale jeho podání

je následně jasně chyba, not up, dole nebo out, rozhodčí posoudí pouze následné skutečnosti.

11.6 Jestliže se hráč odvolá proti markerovu hlášení „not up“, „dole“ nebo „out“ při svém returnu, ale tento jeho return je následně jasně dole nebo out, rozhodčí posoudí pouze následné skutečnosti.

12. Bránění ve hře

12.1 Je-li hráč na řadě odehrát míček, má právo na to, aby mu protihráč nebránil ve hře.

12.2 Chce-li se protihráč vyhnout bránění ve hře, musí vyvinout veškeré úsilí, aby hráči umožnil:

12.2.1 Nerušený přímý přístup k míčku po dokončení přiměřeného došvihu.

12.2.2 Korektní výhled na míček v okamžiku jeho odrazu od přední stěny.

12.2.3 Svobodné zasažení míčku přiměřeným švihem.

12.2.4 Svobodné odehrání míčku přímo na jakoukoliv část přední stěny.

12.3 Za bránění ve hře se považuje, pokud protihráč nesplní některý z požadavků pravidla 12.2, přestože protihráč učiní vše, aby tyto požadavky splnil.

12.4 Hráčův nepřiměřený švih může přispět k vytvoření bránění protihráči, jestliže ten je na řadě odehrát míč.

12.5 Jestliže se hráč setká s případným bráněním ve hře, má možnost pokračovat ve hře nebo zastavit hru a odvolat se k rozhodčímu.

12.5.1 Hráč, který žádá o let nebo stroke, by se měl odvolat slovy: „Let prosím“.

12.5.2 Pouze hráč, který je na řadě odehrát míč, se může odvolat. Hráč se musí odvolat buď v okamžiku, kdy k bránění dojde nebo pokud hráč zjevně nepokračuje ve hře po okamžiku bránění bez nepřiměřeného prodlení.

12.6 Rozhodčí rozhodne o odvolání a oznámí své rozhodnutí slovy „No let“, „Stroke pro (jméno hráče nebo týmu)“ nebo „Ano let“. Rozhodčí provádí všechna rozhodnutí sám a jeho rozhodnutí jsou konečná. Jestliže si rozhodčí není jistý důvodem odvolání, může požádat hráče o vysvětlení.

12.7 Rozhodčí neudělí let a hráč prohraje výměnu, jestliže rozhodčí rozhodne, že:

12.7.1 Nedošlo k bránění ve hře nebo bylo bránění tak minimální, že hráčův korektní výhled na míček a svobodný přístup k míči a jeho zasažení nebyly bráněním ovlivněny.

12.7.2 K bránění došlo, ale hráč by buď stejně neodehrál dobrý return nebo nevynaložil veškeré úsilí k dosažení a odehrání míče.

12.7.3 Hráč přešel okamžik bránění a hrál dál.

12.7.4 Hráč sám způsobil bránění ve hře pohybem za míčkem.

12.8 Rozhodčí udělí hráči stroke, jestliže:

12.8.1 Došlo k bránění ve hře, při kterém protihráč nevyvinul veškeré úsilí, aby mu zabránil a hráč by mohl odehrát dobrý return.

12.8.2 Došlo k bránění ve hře, při němž protihráč vynaložil veškeré úsilí, aby mu zabránil, ale jeho pozice zabránila hráči v provedení přiměřeného švihů a hráč by mohl odehrát dobrý return.

12.8.3 Došlo k bránění ve hře, při němž protihráč vynaložil veškeré úsilí, aby mu zabránil a hráč by mohl odehrát vítězný return.

12.8.4 Hráč se zdržel zasažení míčku, který by zjevně zasáhl protihráče na přímé cestě k čelní stěně nebo k boční stěně. Pokud by míček směřoval nejdříve k boční stěně, získal by hráč stroke v případě, že by se zjevně jednalo o vítězný úder (pokud se ani v jednom z těchto případů nejedná o otáčení nebo opakovaný pokus o odehrání míče).

12.9 Rozhodčí udělí let, jestliže došlo k bránění ve hře, při kterém protihráč vyvinul veškeré úsilí, aby mu zabránil a hráč by mohl odehrát dobrý return.

12.10 Rozhodčí neudělí stroke hráči, který způsobil bránění nepřiměřeným švihem.

12.11 Rozhodčí může udělit let podle pravidla 12.9 nebo stroke podle pravidla 12.8 bez odvolání, a jestliže je to nutné, zastaví hru, aby tak mohl učinit.

12.12 Rozhodčí může také při bránění ve hře použít pravidla 17. Rozhodčí, pokud hra již nebyla zastavena, hru zastaví a použije patřičný trest, v případě, že:

12.12.1 Hráč učiní zbytečný nebo úmyslný fyzický kontakt s protihráčem.

12.12.2 Hráč ohrozil protihráče nepřiměřeným švihem rakety.

13. Nový míč - let

Kromě „Nových míčků – letů“ povolených podle předchozích pravidel, může rozhodčí povolit let i v jiných případech. Hráč by měl žádat o let slovy „Let prosím“. Jestliže si rozhodčí není jistý důvodem odvolání, může hráče požádat o vysvětlení.

13.1 Rozhodčí může povolit let, jestliže:

13.1.1 Míček se v průběhu hry dotkne jakéhokoliv předmětu ležícího na podlaze.

13.1.2 Hráč se zdrží zasažení míčku na jakoukoliv stěnu včetně zadní v přiměřené obavě, že by zranil svého protihráče.

13.1.3 Rozhodčí rozhodne, že okolnosti na kurtu nebo mimo něj rušily některého z hráčů. Hráč, který se odvolává z důvodu vyrušení tak musí učinit v okamžiku vyrušení. Přesto může rozhodčí udělit stroke hráči, který byl vyrušen, a to tehdy, jestliže by tento hráč mohl zahrát vítězný úder nebýt vyrušení.

13.1.4 Rozhodčí rozhodne, že změna stavu kurtu ovlivnila výsledek výměny.

13.2 Rozhodčí povolí let, jestliže:

13.2.1 Přijímající není připraven a neučiní pokus vrátit podání.

13.2.2 Během hry se poškodí míček.

13.2.3 Rozhodčí si není jistý odvoláním.

13.2.4 Hráč zahraje jinak dobrý úder, ale míček buď uvízne v některé části hrací plochy kurtu a nemůže se proto odrazit na podlaze více než jednou, nebo se míček po prvním dopadu dostane do autu.

13.3 Jestliže hrající hráč žádá o let podle pravidel 13.1.1 až 13.1.4, rozhodčí udělí let pouze v případě, že hráč mohl odehrát dobrý return. Toto ustanovení se nevztahuje na nehrajícího hráče odvolávajícího se podle pravidel 13.1.1, 13.1.3 a 13.1.4.

13.4 Pokud se hráč pokusil míček odehrát, může rozhodčí udělit let podle pravidel 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 a 13.2.2.

13.5 Předpoklady pro odvolání podle pravidla 13 jsou:

13.5.1 Hráčovo odvolání je nezbytné, aby rozhodčí udělil let podle pravidel 13.1.2 (pouze hrající hráč), 13.1.3, 13.2.1 (pouze přijímající hráč) a 13.2.3.

13.5.2 Hráčovo odvolání nebo zásah rozhodčího jsou možné u pravidel 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 a 13.2.4.

14. Míček

14.1 Kdykoliv míček není ve hře, může kterýkoliv hráč nebo rozhodčí míček kdykoliv prohlédnout. Rozhodčí může míček vyměnit na základě vzájemné dohody obou hráčů nebo na požádání jednoho z hráčů.

14.2 Jestliže se míček poškodí během hry, rozhodčí jej poté, co zkontroluje, zda je poškozený, okamžitě nahradí jiným.

14.3 Jestliže se míček poškodí během hry nepozorovaně, rozhodčí udělí let pro výměnu, ve které se míček poškodil, a to na požádání podávajícího před dalším podáním nebo přijímajícího předtím, než se pokusí podání odehrát.

14.3.1 Jestliže se přijímající hráč odvolá předtím, než se pokusí podání odehrát a rozhodčí rozhodne, že k rozbití míčku došlo při tomto podání, povolí let pouze pro tuto výměnu, ale pokud si není jistý, povolí let pro předešlou výměnu.

14.4 Ustanovení pravidla 14.3 se nevztahuje na poslední výměnu hry. V tomto případě se musí hráč odvolat ihned po výměně.

14.5 Jestliže hráč zastaví hru během výměny, aby se odvolal kvůli poškozenému míčku a následně se zjistí, že tomu tak není, pak tento hráč výměnu ztrácí.

14.6 Míček zůstává na kurtě po celou dobu zápasu, pokud rozhodčí nepovolí, aby kurt opustil.

14.7 Jestliže rozhodčí vyměnil míček, nebo jestliže hráči pokračují v zápase po určitém prodlení, umožní rozhodčí hráčům míček zahřát na hrací podmínky. Hra potom pokračuje na pokyn rozhodčího nebo po vzájemné dohodě hráčů ještě dříve.

15. Povinnosti hráčů

15.1 Hráči musí dodržovat všechna pravidla a ducha hry. Jejich nedodržování by mohlo vést k poškození pověsti hry a může být použito pravidla 17.

15.2 Hráči musí být připraveni zahájit hru v oznámeném čase zápasu.

- 15.3 Hráčům není dovoleno umísťovat uvnitř kurtu jakékoliv předměty, oblečení nebo vybavení.
- 15.4 Hráčům není dovoleno opustit kurt během hry s výjimkou povolenou rozhodčím. Jestliže hráči kurt opustí, rozhodčí může použít pravidla 17.
- 15.5 Hráčům není dovoleno požadovat výměnu markera nebo rozhodčího.
- 15.6 Hráči nesmí úmyslně odvádět protihráčovu pozornost. Jestliže se tak stane, rozhodčí použije pravidla 17.
- 15.7 Hráč by se měl odvolávat k rozhodčímu slovy: „Let prosím“ nebo „Odvolání prosím“ podle vzniklých okolností. Zvednutý prst, raketa, jiná gesta, zvednuté obočí nebo jiná neverbální aktivita nejsou obecně uznávanými metodami odvolání.
- 15.8 Hráči musí vyhovět všem doplňkovým požadavkům soutěže (např. požadavky na oblečení při turnaji) a také požadavkům obsaženým v pravidlech.

16. Krvácení, nemoc, nevolnost a zranění

16.1 Krvácení:

Rozhodčí okamžitě zastaví hru, jestliže jeden z hráčů viditelně krvácí, má otevřené poranění nebo krví potřísněné oblečení. Před pokračováním ve hře rozhodčí požádá o zastavení krvácení, zakrytí poranění a vyměnění krví potřísněného oblečení. K tomu povolí přiměřený a nezbytný časový interval, který je možný v závislosti na časovém rozvrhu turnaje. Jestliže bylo krvácení zapříčiněno pouze protihráčem, rozhodčí okamžitě ukončí zápas ve prospěch zraněného hráče.

16.1.1 Znovuobnovené krvácení:

Jestliže se znovu obnoví krvácení, na jehož ošetření už byl jednou poskytnut časový interval, nepovolí žádnou další dobu na ošetření s výjimkou situace, kdy hráč vzdá probíhající hru a použije na ošetření devadesátivteřinový interval mezi hrami. Jestliže i po uplynutí 90 vteřin zranění viditelně krvácí, hráč ztrácí zápas. Hráč může vzdát pouze jednu hru a využít pouze devadesátivteřinový interval. Jestliže obvaz (náplast) z krvácejícího poranění odpadne nebo je odstraněna a zranění tak není zakryto, rozhodčí to bude považovat za znovuobnovení krvácení, pokud již nezmizely všechny stopy po krvácení.

16.2 Nemoc nebo nevolnost:

Hráč, který trpí nemocí nebo nevolností, která není spojena s krvácením, má následující možnosti.

16.2.1 Pokračovat ve hře bez prodlení.

16.2.2 Vzdát probíhající hru a využít intervalu 90 vteřin nebo

16.2.3 Vzdát zápas.

Příznaky únavy, údajné nemoci nebo nevolnosti rozhodčímu ne zcela zřejmé nebo znovuoobnovení již dříve existujících potíží, včetně zranění utrpených v průběhu zápasu budou posuzována podle tohoto pravidla 16.2. To zahrnuje i křeče, žaludeční nevolnosti a dýchací potíže včetně astma. Rozhodčí informuje hráče o požadavcích pravidel a svým rozhodnutí.

16.3 Zranění:

- 16.3.1 Jestliže hráč prohlásí, že se zranil, musí být rozhodčí přesvědčen, že zranění skutečně existuje. Jestliže je, rozhodne o jeho kategorii, informuje hráče o svém rozhodnutí a o požadavcích pravidel. Hráč má nárok na dobu na zotavení pouze ihned poté, co se zraní.

Kategorie zranění jsou:

- 16.3.1.1 Zranění, které si hráč způsobil sám, bez přispění protihráče.

- 16.3.1.2 Zranění s přispěním protihráče, kde protihráč náhodně přispěl nebo způsobil zranění. Rozhodčí si nesmí vykládat slova „náhodně přispěl“ nebo „náhodně způsobil“ tak, že zahrnují situaci, kdy zranění hráče bylo způsobeno postavením zbytečně blízko k protihráči.

- 16.3.1.3 Zranění způsobené protihráčem, kdy protihráč sám zavinil zranění.

- 16.3.2 Jestliže je zranění krvácející, bude až do zastavení krvácení použito pravidlo 16.1. Následně bude použito pravidlo 16.3.3.

- 16.3.3 Jestliže zranění nekrvácí, použijí se následující pravidla:

- 16.3.3.1 Pro zranění, které si hráč způsobil sám (pravidlo 16.3.1.1), povolí rozhodčí zraněnému hráči 3 minuty na ošetření. Na konci třiminutového intervalu rozhodčí ohlásí „čas“, poté, co hráče upozornil ohlášením „15 vteřin“. Jestliže hráč požaduje na zotavení čas přesahující tři minuty, rozhodčí mu nabídne vzdát jednu hru, využít intervalu 90 vteřin mezi hrami a potom pokračovat ve hře nebo zápas vzdát. Jestliže se zraněný hráč nevrátí na kurt v okamžiku hlášení „čas“, rozhodčí přizná zápas protihráči.

- 16.3.3.2 Při zranění s přispěním protihráče (pravidlo 16.3.1.2) povolí rozhodčí zraněnému hráči na ošetření jednu hodinu a případně takovou dodatečnou dobu, kterou umožňuje časový rozvrh soutěže. Jakoukoliv přidělenou dobu na ošetření rozhodčí ukončí hlášením „čas“. Na konci této doby musí zraněný hráč pokračovat ve hře nebo vzdát zápas.

Jestliže zraněný hráč pokračuje ve hře, zůstává skóre po ukončení výměny, ve které došlo ke zranění.

16.3.3.3 Při zranění způsobeném protihráčem (pravidlo 16.3.1.3) rozhodčí použije pravidla 17 a jestliže zraněný hráč požaduje čas na ošetření, rozhodčí přizná zápas zraněnému.

16.4 Jestliže je zraněný hráč, kterému byla povolena doba na ošetření, připraven pokračovat ve hře ještě před uplynutím této doby, povolí rozhodčí protihráči dostatečný čas na přípravu na pokračování ve hře.

16.5 Jestliže hráč prohlásí, že je zraněný a rozhodčí není o jeho zranění přesvědčen, požádá hráče o pokračování ve hře nebo o vzdání jedné hry a využití intervalu mezi hrami a poté hráč buď pokračuje ve hře nebo vzdá zápas.

16.6 Jestliže hráč vzdá hru, zůstávají mu body, které do té doby získal a na konci devadesátivteřinového intervalu buď pokračuje ve hře nebo vzdá zápas.

17. Chování na kurtu

17.1 Jestliže rozhodčí usoudí, že chování hráče je rušivé, zastrašující nebo útočné vůči protihráči, činovníkovi nebo divákovi nebo by jinak mohlo znevážit hru, hráče potrestá.

17.2 Přestupky, na které rozhodčí má reagovat podle tohoto pravidla zahrnují slyšitelné a viditelné obscénnosti, slovní a fyzické napadení, námitky vůči markerovi nebo rozhodčímu, špatné zacházení s raketou, míčkem nebo kurtem a koučování, jindy než během přestávky mezi hrami. Další přestupky zahrnují významný nebo úmyslný fyzický kontakt (pravidlo 12.12.1), přílišný švih rakety (pravidlo 12.4), nekorektní zahřívání, pozdní návrat na kurt (pravidlo 7.4), nebezpečnou hru nebo čin (pravidlo 16.3.1.3) a zdržování (pravidlo 7.6).

17.3 Rozhodčí za tyto a všechny další přestupky použije následující tresty:

Výstraha – napomenutí rozhodčího (Conduct Warning)
Výměna přiznaná protihráči (Conduct Stroke)
Hra přiznaná protihráči (Conduct Game)
Zápas přiznaný protihráči (Conduct Match)

17.3.1 Jestliže rozhodčí zastaví hru, aby udělil napomenutí, výměna se opakuje.

17.3.2 Jestliže dojde během výměny k incidentu, který opravňuje rozhodčího k udělení Výměny přiznané protihráči, rozhodčí zastaví hru, jestli už nebyla přerušena a přizná výměnu protihráči. Použití Výměny přiznané protihráči se stává výsledkem výměny.

17.3.3 Jestliže rozhodčí udělí Výměnu přiznanou protihráči za

incident, ke kterému došlo mezi výměnami, zůstává výsledek dohrané výměny a Výměna přiznaná protihráči je dodatečnou změnou skóre bez změny pole podání.

- 17.3.4 Jestliže rozhodčí udělí Hru přiznanou protihráči, jedná se o právě probíhající hru nebo následující hru, pokud zrovna žádná neprobíhá. Ve druhém případě se nepoužívá intervalu mezi hrami. Potrestanému hráči zůstávají všechny body, které získal v této hře.

18. Řízení zápasu

- 18.1 Zápas obvykle řídí rozhodčí za asistence markera. Ačkoliv rozhodčí na sebe může vzít i povinnosti markera, WSF (Světová federace squashe) doporučuje, aby tyto dvě úlohy zastávali dva činovníci.
- 18.2 Správná pozice pro rozhodčího a markera je uprostřed zadní stěny, co nejbližší u skla, nad čarou zadní stěny a pokud možno v sedě.

19. Povinnosti markera

- 19.1 Marker vyzve ke hře ohlášením skóre, přičemž skóre podávajícího hlásí jako první. Marker hlásí nesprávná podání a returny podle potřeby „Chyba“, „Chyba nohou“, „Not up“, „Dole“, „Out“, „Ztráta“ a „Stop“ a opakuje rozhodnutí rozhodčího.
- 19.2 Po skončení výměny Marker bez prodlení a poté, co rozhodčí rozhodl veškerá odvolání ohlásí skóre.
- 19.3 Po hlášení markera je hra zastavena.
- 19.4 Jestliže si marker není jistý nebo neměl dobrý výhled, neprovádí žádná hlášení.
- 19.5 Je-li hra přerušena, aniž marker provede hlášení a marker měl špatný výhled nebo si není rozhodnutím jistý, oznámí to hráčům a rozhodčí učiní patřičné rozhodnutí. Jestliže si ani rozhodčí není jistý, bude povolen let.
- 19.6 Marker zapisuje skóre a správné pole pro podání.

20. Povinnosti rozhodčího

- 20.1 Rozhodčí rozhoduje všechna odvolání, činí rozhodnutí, kde to pravidla vyžadují a rozhoduje odvolání proti hlášení markera nebo proti jejich absenci. Rozhodnutí rozhodčího jsou konečná.

Rozhodčí musí oznámit všechna svá rozhodnutí hráčům na kurtě a musí svá hlášení provádět tak hlasitě, aby byl slyšet na kurtě i v hledišti.

- 20.2 Rozhodčí rozhoduje a dohlíží:
 - 20.2.1 Při odvolání jednoho z hráčů, včetně odvolání proti některému ustanovení pravidel.
 - 20.2.2 Nad tím, zda ustanovení příslušných pravidel jsou použita správně.
 - 20.2.3 Jestliže chování jakéhokoliv diváka, činovníka, manažera nebo trenéra ruší hru nebo je útočné vůči hráčům, činovníkům nebo divákům. Rozhodčí přeruší hru, pokud vyrušování trvá a jestliže je to nutné, požádá vyrušující osobu (osoby) o opuštění prostoru kurtu.
- 20.3 Rozhodčí nezasahuje do ohlašování skóre markerem vyjma případu, kdy rozhodčí rozhodne, že marker ohlásil skóre špatně. V tomto případě rozhodčí opraví skóre a marker zopakuje opravené skóre.
- 20.4 Rozhodčí nezasahuje do hlášení markera o hře vyjma případu, kdy podle názoru rozhodčího udělal marker chybu tím, že nesprávně hru zastavil nebo povolil ve hře pokračovat. V tomto případě rozhodčí okamžitě zjedná nápravu.
- 20.5 Rozhodčí dohlíží na všechny časové intervaly podle pravidel.
- 20.6 Rozhodčí zapisuje skóre a správné pole pro podání.
- 20.7 Rozhodčí je odpovědný za způsobilosti kurtu ke hře.
- 20.8 Rozhodčí může přiznat zápas hráči, jehož protihráč není přítomen na kurtu a není připraven ke hře během deseti minut po oznámení zahájení zápasu.

Pokyny k výkladu pravidel

Obsah:

Úvod

P1 Výměna výstroje

P2 Zdržování

P3 Spadlý předmět

P4 Hráč zasažený míčkem, včetně otáčení a opakovaného pokusu

P5 Bránění při otáčení a opakovaném pokusu

P6 Maximální úsilí a minimální bránění

P7 Bránění při úderu a oprávněná obava ze zasažení protihráče

P8 Způsob odvolání

P9 Načasování odvolání

P10 Předčasné odvolání

P11 Bránění ve hře

P12 Zbytečný nebo úmyslný fyzický kontakt

P13 Poškozený míček

P14 Krvácení, nemoc, nevolnost a zranění

P15 Koučování

P16 Postup při udělování trestů

P17 Jeden rozhodčí

P18 Pokyny pro markera

P19 Pokyny pro rozhodčího

Úvod

Prvořadým principem pravidel squashu a jejich výkladu je umožnit spravedlivý výsledek každého zápasu. To vyžaduje od rozhodčího, aby pravidla používal objektivně pro oba hráče během celého utkání.

Tyto pokyny byly schváleny Světovou squashovou federací (WSF) a měly by být čteny ve spojitosti s pravidly.

P1 Výměna výstroje

Aby se zamezilo jednomu z hráčů neregulérně získat čas na odpočinek tím, že si bude měnit výstroj, přesvědčí se rozhodčí předtím, než hráči dovolí opustit kurt kvůli výměně, že skutečně došlo k poškození materiálu na výstroji.

Upřednostňování jiné rakety nebo jiných bot, jestliže žádné fyzické poškození na stávající výstroji není zřejmé, není pro hráče dostatečným důvodem k její výměně.

Hráč může opustit kurt, aby provedl výměnu co nejrychleji, nejdéle do 90 vteřin.

Jestliže se hráči rozbijí brýle nebo ztratí kontaktní čočky, je mu povoleno 90 vteřin, po jejich uplynutí musí pokračovat ve hře.

V případě, že hráč není schopen ve hře pokračovat, protože nemá náhradní výstroj, přisoudí rozhodčí utkání protihráči.

P2 Zdržování

Zdržováním je pokus jednoho hráče získat výhodu nad protihráčem. Obzvláště se to týká zdoluhavých diskusí s rozhodčím, pomalé přípravy k podání či k příjmu podání. Rozhodčí by v těchto případech měl použít pravidla 17.

Přestože nadměrné driblování s míčkem před podáním je zdržováním, podávajícímu by podání nemělo být odebráno.

Hráči by měli vědět, že pokyn rozhodčího „15 vteřin“ během 90-ti vteřinové přestávky, je pro ně výzvou k návratu na kurt. Hráč, který není schopen pokračovat na povel „čas“ získává nekorektní výhodu a rozhodčí by měl použít pravidla 17.

P3 Spadlý předmět

Pravidlo 7.7 jasně říká, že spadne-li či je-li vhozen jakýkoliv předmět na podlahu kurtu, hra musí být přerušena. Protože může dojít ke zranění, jestliže hráč stoupne na jakýkoliv předmět určité velikosti nebo materiálu, rozhodčí nebo marker by měli zastavit hru hlášením „stop!“, nebo se hráč (i hráči) mohou zastavit sami a odvolat. Jestliže je spadlý předmět nepovšimnut hráči ani rozhodčím až do konce výměny a rozhodčí usoudí, že neměl žádný vliv na její výsledek, platí tento výsledek (pravidlo 7.7.6).

Hráči zodpovídají za to, aby jim jednotlivé části výstroje během hry nepadaly. Je obecným pravidlem, že hráč, který upustí nebo zahodí část vybavení, ztrácí výměnu. Výjimkou je situace, kdy vybavení spadne následkem srážky hráčů, kdy rozhodčí udělí let nebo ponechá výsledek výměny, v případě, že hráč již zahrál vítězný úder. Jestliže po srážce dojde k odvolání z důvodu bránění, bude použito pravidla 12.

Jestliže hráč upustí raketu, aniž by se srazil s protihráčem, rozhodčí nechá ve většině případů výměnu pokračovat. Rozumí se, že hráč je již ve velké nevýhodě, protože musí raketu sebrat, aby mohl ve výměně pokračovat.

Hráčovo úmyslné upuštění nebo hození jakéhokoliv předmětu na podlahu kurtu, použije rozhodčí pravidla 17.

P4 Hráč zasažený míčkem, včetně otáčení a opakovaného pokusu

Jestliže míček zasáhne nehrajícího hráče, rozhodne vždy rozhodčí a hlášení markera následuje až po jeho rozhodnutí.

Jestliže míček odražený od čelní zdi zasáhne nehrajícího hráče (bez bránění ve hře), pak tento nehrající hráč ztrácí výměnu, pokud se nejedná o opakovaný pokus o odehrání míčku (pravidlo 10). Definice „pokus“ vysvětluje, že i promáchnutí raketou nebo pohyb k míčku jsou za pokus považovány, ale příprava rakety na úder zahrnující pouze nápřah bez pohybu rakety proti míčku za pokus považována není.

Pravidla 9 a 10 zahrnují různé situace, ve kterých míček letící na přední stěnu zasáhne nehrajícího hráče.

Jestliže míček zasáhne hrajícího hráče (bez bránění) ztrácí tento hráč výměnu a marker hlásí „not up“, protože hrající hráč nezahrál míček správně. Rozhodčí nemusí v této situaci rozhodovat, s výjimkou situace, kdy marker neprovede hlášení.

Jestliže míč zasáhne kteréhokoliv z hráčů a došlo přitom k bránění, rozhodčí použije pravidla 12.

Jestliže se hráč rozhodne zahrát míček po otočení, musí si být jistý, že jeho úder nezasáhne soupeře. Jestliže hráč zasáhne svého protihráče po otočení, rozhodčí udělí stroke protihráči s výjimkou situace, kdy protihráč svým úmyslným pohybem zabrání míčku v zasažení přední stěny. V tomto případě udělí rozhodčí stroke hrajícímu hráči.

P5 Bránění při otáčení a opakovaném pokusu

Jestliže se hráč otočí nebo učiní opakovaný pokus o odehrání míčku, je povinností protihráče vynaložit maximální úsilí umožnit protihráči volný výhled na míček a možnost dostat se k němu a zahrát ho jak to popisuje pravidlo 12. Situace, kdy dojde k otočení nebo ke snaze o opakovaný pokus jsou často tak rychlé, že protihráč nemá přiměřenou možnost vyhnout se bránění. V těchto případech rozhodčí udělí let. A opačně, jestliže protihráč má dostatek času vyhnout se bránění, ale vůbec se o to nesnaží nebo svým úmyslným pohybem bránění vytvoří, rozhodčí udělí stroke hrajícímu hráči.

Jestliže se hráč staví k míčku jednou stranou a pak raketou překříží tělo tak, aby míček odehrál na straně opačné, nejedná se o otočení ani opakovaný pokus. A jestliže přitom dojde k bránění, použije se pravidlo 12. Tato situace často nastává poté, co se míček odrazí od rohu boční a čelní stěny doprostřed kurtu.

P6 Maximální úsilí a minimální bránění

Hráč musí vyvinout maximální úsilí, aby uvolnil protihráči cestu k míčku. Jeho pohyb by měl umožnit protihráči nerušený přímý přístup k míčku. Předpokladem je, že protihráč se nepřemístil tak rychle za účelem odehrát míček, aby tím zablokoval hráči cestu k ústupu. V tomto případě rozhodčí udělí let s výjimkou situace, kdy protihráč nemohl zahrát dobrý úder – v tomto případě rozhodčí udělí no let.

Stejně tak je důležité pro hráče, aby vyvinul maximální úsilí dostat se k míčku a odehrát ho. Jestliže hráč takové úsilí nevyvine, je to důležitým faktorem pro rozhodčího v jeho rozhodování, zda-li tento hráč mohl nebo nemohl dosáhnout na míček a odehrát dobrý úder.

Rozhodčí posoudí úroveň úsilí, které by měl hráč ukázat. Toto nedává hráči právo napadat protihráče fyzicky. Rozhodčí každý takový úmyslný nebo zbytečný kontakt potrestá podle pravidla 12 nebo 17.

Jestliže hráč žádá o let poté, co byl vystaven určitému bránění ve hře, rozhodčí usoudí, že bránění nemělo žádný vliv na hráčův výhled na míček a jeho svobodné dosažení a odehrání, udělí no let. Jedná se o minimální bránění a zahrnuje následující situace: protihráč překřížil dráhu letu míčku brzy po jeho odrazu od přední stěny, ale stále umožnil hráči míček včas spatřit; hráč lehce zavadil o svého soupeře na cestě k míči, aniž by to ovlivnilo možnost jeho přímého přístupu; raketa při úderu lehce zavadila o protihráče, jeho oblečení nebo raketu, aniž by to úder ovlivnilo.

Rozhodčí by neměl zamítnout žádost o nový míč v situacích, kdy hráč jasně vynaložil maximální úsilí (i když bez fyzického kontaktu s protihráčem), aby se dostal k míčku a dokázal rozhodčímu schopnost dosáhnout na míček.

P7 Bránění při úderu a oprávněná obava ze zasažení protihráče

Pravidlo 12.2.3 umožňuje hráči „svobodné zasažení míčku přiměřeným švihem“. Jestliže se hráč zastaví, protože mu protihráč toto neumožnil a odvolá se, rozhodčí posoudí následující možnosti:

1. Jestliže je protihráč příliš blízko a neumožnil hráči přiměřený švih a je zasažen nebo by byl zasažen raketou, rozhodčí udělí stroke hrajícímu hráči.
2. Jestliže hrající hráč zastavil hru z důvodu lehkého kontaktu raketou se svým soupeřem, který vyvíjí maximální snahu vyhnout se bránění, udělí rozhodčí let. To je

odlišné od minimálního bránění popsaného v P6. Kontakt musí být takový, aby ovlivnil hráčův švih, ale zároveň mu v něm nesmí zabránit.

3. Jestliže hráč zastaví hru z důvodu obavy ze zasažení protihráče a protihráč, přestože není daleko, nezabránil hráči v přiměřeném švih, udělí rozhodčí let podle pravidla 13.1.2 – oprávněná obava ze zranění. Jestliže protihráč neznemožní přiměřený švih, je let vhodným rozhodnutím.
4. Jestliže hráč zastaví hru z obavy ze zasažení protihráče a ten je od něj tak daleko, že vůbec nebrání přiměřenému švih, rozhodčí udělí no let, protože hrající hráč špatně posoudil protihráčovu pozici.

P8 Způsob odvolání

Správným způsobem odvolání – jestliže došlo k bránění nebo k situaci popsané v pravidle 13 – jsou slova „let, prosím“. Pro ostatní situace popsané v pravidle 11 pak slova „odvolání, prosím“. Hráči někdy používají i jiné formy odvolání, jako je například zvednutá ruka nebo raketa, zvláště v situacích, kdy je komunikace mezi hráči a rozhodčím obtížná. Rozhodčí, který akceptuje jiné formy odvolání než „let, prosím“ nebo „odvolání, prosím“, si musí být jistý, že se hráč právě odvolává.

P9 Načasování odvolání

Je důležité odvolat se včas proti bránění ve hře.

V případě, kdy se odvolání týká dobrého výhledu a svobodného odehrání míče přímo na přední stěnu (obvykle definované jako křížení dráhy letu míče), posoudí rozhodčí situaci v okamžiku, kdy hráč mohl odehrát míč.

V případě bránění ve hře při nápřahu musí být odvolání okamžité, předtím než hráč učiní jakýkoliv pokus míč odehrát. Jakýkoliv pokus odehrát míč po bránění ve hře při nápřahu znamená, že hráč bránění ve hře akceptoval a vzdává se tím možnosti odvolání. Jestliže dojde k bránění při zahrání míče, což zahrnuje přiměřený nápřah, úder a přiměřené protažení úderu, odvolání je oprávněné.

Rozhodčí při rozhodování zda udělí let nebo stroke posoudí, zda protihráč byl příliš blízko a neumožnil volné odehrání míčku. Jestliže se hráč odvolává z důvodu nepřipravenosti příjmu podání, udělí rozhodčí let s výjimkou situace, kdy usoudí, že hráč hru zbytečně zdržuje. V tomto případě použije rozhodčí pravidla 17.

P10 Předčasné odvolání

Jestliže se hráč odvolá z důvodu bránění dříve, než je znám výsledek protihráčova úderu, je to považováno za předčasné odvolání. Jestliže se hráč předčasně odvolá, a soupeřův úder je následně dolů nebo out, rozhodčí ponechá výsledek výměny a tento hráč je jejím vítězem.

Jestliže protihráč žádá o let z důvodu bránění předtím, než hráč dokončí přiměřené protažení úderu, je to také považováno za předčasné odvolání. V tomto případě nemá proti hráč právo odvolání a rozhodčí mu neudělí let.

P11 Bránění ve hře

Po celou dobu musí protihráč umožnit hráči nerušený, přímý přístup k míčku. Někdy ale vzniknou situace, kdy protihráč bránění ve hře nezpůsobil (tj. protihráč zjevně umožnil požadovaný přímý přístup), ale hráč zvolil nepřímou cestu k míčku, která ho

zavedla přímo nebo velmi blízko k pozici protihráče. Hráč poté žádá nový míč, protože mu byl „znemožněn přístup k míčku“.

Není-li však k takové nepřímé cestě žádný zvláštní důvod, hráč vytvořil bránění ve hře tam, kde žádné neexistovalo a žádá-li o opakování výměny, rozhodčí mu neudělí let. Skutečnost, zda-li mohl být zahrán dobrý úder není rozhodující a hráč se, aby zůstal ve hře, musí k míčku dostat a odehrát jej.

Toto je odlišné od dvou situací, ve kterých hráč – ve snaze dostat se z nevýhodné pozice – nemá přímý přístup k míčku. V první z nich je hráč špatně postaven a očekává, že protihráč zahraje míček určitým směrem, tím směrem se rozběhne, ale po špatném odhadu, mění směr a střetává se s protihráčem. V této situaci by měl rozhodčí udělit let, je-li z hráčova pohybu k míčku zřejmé, že by odehrál dobrý úder. V situaci, kdy protihráč zabrání přicházejícímu hráči v zahrání vítězného úderu, udělí rozhodčí tomuto hráči stroke. Druhá situace nastává, když hráč odehraje slabý úder, který protihráče postaví do výhody. Rozhodčí udělí let pouze tehdy, zamíří-li hráč k odehrání dalšího úderu přímočaře a rozhodčímu je zřejmé, že nebýt bránění ve hře, hráč by se k míčku dostal a odehrál by jej.

P12 Zbytečný nebo úmyslný fyzický kontakt

Zbytečný nebo úmyslný fyzický kontakt je ke škodě hry a je potenciálně nebezpečný. Ve zjevných případech rozhodčí přeruší hru a udělí přiměřený trest. Tam, kde hráč strčí do svého protihráče, aniž by ho poškodil, rozhodčí nechá hru pokračovat a hráče na konci výměny napomene. Tam kde dojde k poškození, rozhodčí zastaví hru a použije pravidla 17.

P13 Poškozený míček

Jestliže se přijímající hráč – aniž by se pokusil podání vrátit – odvolá z důvodu poškozeného míčku, rozhodčí většinou udělí let. Jestliže však usoudí, že k poškození míčku došlo už během předchozí výměny, nechá zopakovat tuto předchozí výměnu. To se týká také případů, kdy je podání chybné.

P14 Krvácení, nemoc, nevolnost a zranění

1. Jestliže hráč viditelně krvácí, požádá ho rozhodčí, aby okamžitě opustil kurt. Rozhodčí nedá souhlas k pokračování ve hře, dokud je krvácení viditelné. Rozhodčí schválí dobu na ošetření krvácení podle pravidla 16.1. Hráč, který nezastaví krvácení během času uděleného rozhodčím, by měl buď vzdát jednu hru a získat dalších 90 vteřin a pak pokračovat ve hře bez krvácení nebo vzdát celý zápas. Jestliže byl hráčův oděv poškozen krví, hráč musí před pokračováním hry tento oděv vyměnit. Jestliže dojde k obnovení krvácení, poté co byl hráči už jednou udělen čas k jeho zastavení, rozhodčí neposkytne žádný další čas k ošetření, s výjimkou situace, kdy hráč vzdá probíhající hru a k ošetření použije intervalu mezi hrami.
2. Hráč trpící nemocí nebo nevolností na kurtu má s výjimkou situace, kdy dojde ke krvácení možnost tuto probíhající hru dokončit nebo ji vzdát nebo vzdát celý zápas. Hráč, který si nepřeje vzdát celý zápas, ale požaduje dobu na ošetření nebo musí opustit kurt, musí vzdát probíhající hru. Poté, co o tom informuje rozhodčího, použije na ošetření interval 90 vteřin mezi hrami. Po něm musí být buď připraven ke hře nebo vzdát celý zápas. Hráč může vzdát pouze jednu hru. Jestliže hráč pozvrací nebo

jiným způsobem znečistí kurt, takže jeho stav nedovoluje pokračovat ve hře, rozhodčí udělí zápas jeho proti hráči bez ohledu na to, je-li hráč s nevolností schopen dokončit zápas (pravidlo 17). Rozhodnutí rozhodčího o stavu kurtu je konečné. V případě projevů únavy, údajného zranění, nedostatečně prokazatelného rozhodčímu nebo dříve existujícím bolestem, nepovolí rozhodčí čas na ošetření (s výjimkou situací, kdy hráč vzdá probíhající hru, využije intervalu mezi hrami – 90 vteřin a pak pokračuje ve hře). Případy z této kategorie jsou například křeče (břišní nebo svalové), nevolnost nebo dýchavičnost (včetně astmatické).

3. Jestliže je hráč zraněn, rozhodčí poté co potvrdí, že ke zranění skutečně došlo, informuje hráče o požadavcích pravidel, kategorii zranění a ujistí se o hráčových záměrech ohledně pokračování ve hře.

Jestliže hráč utrpí zranění, které si způsobil sám, tj. zranění, kde nedošlo k zavinění protihráčem, jak to popisuje pravidlo 16.3.1.1 rozhodčí udělí čas na ošetření povolený pravidlem 16.3.3.1. Toto zranění může být následkem úderu do tváře či hlavy, vzniklým srážkou se zdí nebo pádem na podlahu nebo přetržením svalu či zvrtnutím kloubu, které hráči zabrání ve hře. Je povinností zraněného hráče aby se vrátil na kurt, když rozhodčí zvolá „čas“, ať už chce ve hře pokračovat nebo si prodloužit čas na ošetření v případě, že jeho zranění stále krvácí. Není-li hráč přítomen v momentě, kdy je voláno „čas“, rozhodčí přisoudí zápas protihráči. Rozhodnutí o pokračování ve hře je vždy rozhodnutím hráče. Úkolem rozhodčího je rozhodnout zda zranění existuje, uplatňovat a sledovat časové intervaly a uplatňovat pravidla v případě, že doba na ošetření vypršela.

P15 Koučování

Koučování hráčů je povoleno pouze v přestávkách mezi hrami. Koučování nezahrnuje krátké povzbuzování mezi výměnami, které zjevně nemají vliv na plynulost hry. Rozhodčí určí, zda se jedná o přípustné povzbuzování nebo nepovolené koučování. Používání jiných komunikačních prostředků je zakázáno. Rozhodčí může trestat jakékoliv koučování během hry podle pravidla 17.

P16 Postup při udělování trestů

Tresty, které může rozhodčí udělit podle pravidla 17 jsou:

- výstraha – napomenutí rozhodčího (Conduct Warning)
- stroke – výměna přiznaná protihráči (Conduct Stroke)
- hra přiznaná protihráči (Conduct Game)
- zápas přiznaný protihráči (Conduct Match)

Pokyny pro udělování trestů jsou následující:

Jestliže rozhodčí poprvé použije trest pro určité provinění, může se jednat o napomenutí, výměnu, hru nebo zápas přiznaný proti hráči v závislosti na vážnosti provinění. Žádný další trest za prohřešek stejného typu u jednoho hráče nesmí být mírnější než předchozí trest za takovýto prohřešek. Rozhodčí tak může udělit více než jedno napomenutí nebo několik výměn přiznaných proti hráči za stejný typ prohřešku, jestliže se rozhodne, že přestupek nevyžaduje přísnější trest.

Při udělování trestů užívá rozhodčí následující terminologie:

Trest napomenutí (jméno hráče nebo týmu) za (přestupek).

Trest výměna přiznaná protihráči (jméno hráče nebo týmu) za (přestupek), hra přiznaná protihráči (jméno protihráče).

Trest hra přiznaná protihráči (jméno hráče nebo týmu) za (přestupek), hra přiznaná protihráči (jméno protihráče).

Trest zápas přiznaný protihráči (jméno hráče nebo týmu) za (přestupek), zápas přiznaný protihráči (jméno protihráče).

Marker opakuje jen tu část rozhodnutí rozhodčího, která se týká skóre.

P17 Jeden rozhodčí

Není-li možné mít dva činovníky na jeden zápas, pak se jeden činovník chová jako marker i jako rozhodčí dohromady. Provádí všechna hlášení jako marker a rozhoduje o odvoláních jako rozhodčí.

Jestliže je jen jeden rozhodčí, nepředstavují žádný problém rozhodnutí, která normálně (při dvou činovnících) provádí přímo rozhodčí – např. když je hráč zasažen míčkem nebo se odvolává podle pravidla 12. Existují však určitá omezení při odvoláních, vztahujících se na rozhodnutí markera. Jestliže marker provedl hlášení (například out), je nepravděpodobné, že jako rozhodčí toto své rozhodnutí změní při odvolání. Obráceně však v případě, že marker hlášení neprovede, např. domnělá chyba při podání, odvolání může být úspěšné, protože odpověď rozhodčího může být buď „dobrý“ nebo „nejsem si jistý“. V tomto případě udělí rozhodčí let.

P18 Pokyny pro markera

Marker příslušným hlášením okamžitě hlásí podání a údery, které nejsou dobré a přerušují tak hru.

Správné pořadí hlášení je:

1. Cokoliv co se týká skóre.
2. Skóre (podávající vždy jako první).
3. Poznámky ke skóre.

Příklady různých hlášení:

„Not up, ztráta, 4-3“.

„Dole, 10-10, hráč musí vyhrát o dva body“.

„Out, 10-10, hráč musí vyhrát o dva body.“

„Let, 3-4.“

„No let, ztráta, 5-7.“

„Stroke pro Nováka, 10-2, match ball.“

„Chyba nohou, ztráta, 0-0.“

„Chyba.“ (Podávající se odvolá, rozhodčí si není jist). „Let, 10-3, gameball.“

Úvod utkání:

„Podává Novák, přijímá Skočdopole, na tři vítězné hry, 0-0.“

Konec utkání:

„11-7, hra pro Nováka, Novák vede 1-0.“

„12-10, hra pro Nováka, Novák vede 2-0.“

„11-3, hra pro Skočdopoleho, Novák vede 2-1.“

„11-4, hra pro Skočdopoleho, 2-2.“

„12-10, zápas pro Nováka, 11-7, 12-10, 3-11,4-11, 12-10.“

Začátek nové hry:

„Novák vede 1-0, 0-0.“

„Novák vede 2-1, podává Skočdopole, 0-0.“

„2-2, podává Skočdopole, 0-0.“

Po udělení trestu:

„Stroke pro Nováka, 7-2.“

„11-7, hra pro Skočdopoleho, 2-2.“

P19 Pokyny pro rozhodčího

Oslovení hráčů:

Rozhodčí by měl používat příjmení hráčů. To eliminuje náznaky familiérnosti, které mohou hráči nebo diváci považovat za nadržování.

Vysvětlení rozhodnutí:

Po hráčově odvolání rozhodčí oznámí své rozhodnutí a hra pokračuje. Mohou však nastat situace, kdy je vhodné hráčům rozhodnutí vysvětlit. V těchto případech může rozhodčí podat k rozhodnutí stručné vysvětlení. Hráčům pomáhá, jestliže rozhodčí při vysvětlení svého rozhodnutí používá terminologie příslušného pravidla.

APPENDIX 5.1

DESCRIPTION AND DIMENSIONS OF A SINGLES COURT

DESCRIPTION

A Squash Court is a rectangular box with four vertical walls of varying height; being the Front Wall, Side Walls and Back Wall. It has a level floor and a clear height above the court area.

DIMENSIONS

Length of court between playing surfaces	9750 mm
Width of court between playing surfaces	6400 mm
Diagonal	11665 mm
Height above floor to lower edge of Front Wall Line	4570 mm
Height above floor to lower edge of Back Wall Line	2130 mm
Height above floor to lower edge of Service Line on Front Wall	1780 mm
Height above floor to upper edge of Board	480 mm
Distance to nearest edge of Short Line from Back Wall	4260 mm
Internal dimensions of Service Boxes	1600 mm
Width of all lines and the Board	50 mm
Minimum clear height above the floor of the court	5640 mm

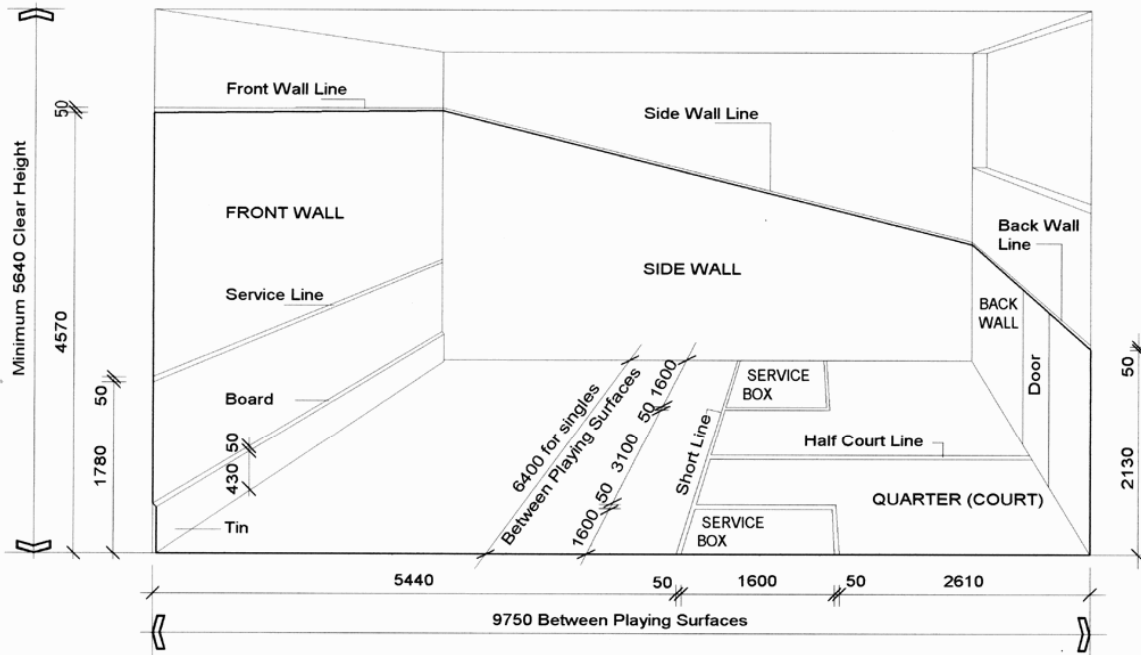
NOTES

1. The Side Wall Line is angled between the Front Wall Line and the Back Wall Line.
2. The Service Box is a square formed by the Short Line, the Side Wall and two other lines marked on the floor.
3. The length, width and diagonal of the court are measured at a height of 1000 mm above the floor.
4. It is recommended that the Front Wall Line, Side Wall Line, Back Wall Line and Board are shaped so as to deflect any ball that strikes them.
5. The Board shall not project from the Front Wall by more than 45 mm.
6. It is recommended that the door to the court is in the centre of the Back Wall.
7. The general configuration of a Squash Court, its dimensions and its markings are illustrated on the diagram.

CONSTRUCTION

A Squash Court may be constructed from a number of materials providing they have suitable ball rebound characteristics and are safe for play; however, the WSF publishes a Squash Court Specification which contains recommended standards. The standards must be met for competitive play as required by the appropriate National Governing Body of Squash.

SQUASH COURT DIMENSIONS DIAGRAM



NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY

DIAGONALS FOR SINGLES 11665

Dimensions of Singles Squash Court

DIAGRAM NO. 1 Date February 1999



APPENDIX 5.2

SPECIFICATIONS OF A STANDARD YELLOW DOT SQUASH BALL

The following specification is the standard for a yellow dot ball to be used under the Rules of Squash.

Diameter	(millimetres)	40.0 + or - 0.5
Weight	(grams)	24.0 + or - 1.0
Stiffness	(N/mm) @ 23 degrees C.	3.2 + or - 0.4
Seam Strength	(N/mm)	6.0 minimum
Rebound Resilience	- from 100 inches/254 centimetres	
@ 23 degrees C.	12% minimum	
@ 45 degrees C.	26% - 33%	

NOTES

1. The full procedure for testing balls to the above specification is available from the WSF. The WSF will arrange for testing of balls under standard procedures if requested.
2. No specifications are set for faster or slower speeds of ball, which may be used by players of greater or lesser ability or in court conditions which are hotter or colder than those used to determine the yellow dot specification. Where faster speeds of ball are produced they may vary from the diameter and weight in the above specification of a standard yellow dot squash ball. It is recommended that balls bear a permanent colour code or marking to indicate their speed or category of usage. It is also recommended that balls for beginners and improvers conform generally to the rebound resilience figures below.

Beginner	Rebound resilience @ 23 degrees C	not less than 17%
	Rebound resilience @ 45 degrees C	36% to 38%
Improver	Rebound resilience @ 23 degrees C	not less than 15%
	Rebound resilience @ 45 degrees C	33% to 36%

Specifications for balls currently fulfilling these requirements can be obtained from the WSF on request

The speed of balls may also be indicated as follows

Super slow -	Yellow Dot
Slow -	White Dot or Green Dot
Medium -	Red Dot
Fast -	Blue Dot

3. Yellow dot balls which are used at World Championships or at similar standards of play must meet the above specifications but additional subjective testing will be carried out by the WSF with players of the identified standard to determine the suitability of the nominated ball for Championship usage. The slowest speed of balls intended for elite players and Championship usage may if required be identified by a double yellow dot. Such balls will be deemed for the purposes of this specification to be yellow dot squash balls.
4. From 1 May 2001, yellow dot balls of a larger diameter than 40.0mm specified above, but which otherwise meet the specification, may be authorised for use in tournaments by the official organising body.

APPENDIX 5.3

DIMENSIONS OF A SQUASH RACKET

DIMENSIONS

Maximum length	686 mm
Maximum width, measured at right angles to the shaft	215 mm
Maximum length of strings	390 mm
Maximum strung area	500 sq. cm
Minimum width of any frame or any structural member (measured in plane of strings)	7 mm
Maximum depth of any frame or other structural member (measured at right angles to plane of strings)	26 mm
Minimum radius of outside curvature of frame at any point	50 mm
Minimum radius of curvature of any edge of frame or other structural member	2 mm

WEIGHT

Maximum weight	255 gm
----------------	--------

CONSTRUCTION

- a) The head of the racket is defined as that part of the racket containing or surrounding the strung area.
- b) Strings and string ends must be recessed within the racket head or, in cases where such recessing is impractical because of racket material, or design, must be protected by a securely attached bumper strip.
- c) The bumper strip must be made of a flexible material which cannot crease into sharp edges following abrasive contact with the floor or walls.
- d) The bumper strip shall be of a white, colourless or unpigmented material. Where for cosmetic reasons a manufacturer chooses to use a coloured bumper strip, then the manufacturer shall demonstrate to the satisfaction of the WSF that this does not leave a coloured deposit on the walls or floor of the court after contact.
- e) The frame of the racket shall be of a colour and/or material which will not mark the walls or floor following an impact in normal play.
- f) Strings shall be gut, nylon or a substitute material, provided metal is not used.
- g) Only two layers of strings shall be allowed and these shall be alternately interlaced or bonded where they cross and the string pattern shall be generally uniform and form a single plane over the racket head.
- h) Any grommets, string spacers or other devices attached to any part of the racket shall be used solely to limit or prevent wear and tear or vibration and be reasonable in size and placement for such purpose. They shall not be attached to any part of the strings within the hitting area (defined as the area formed by overlapping strings).
- i) There shall be no unstrung areas within the racket construction such that will allow the passage of a sphere greater than 50mm in diameter.
- j) The total racket construction including the head shall be symmetrical about the centre of the racket in a line drawn vertically through the head and shaft and when viewed face on.
- k) All changes to the racket specification will be subject to a notice period of two years before coming into force.

The World Squash Federation shall rule on the question of whether any racket or prototype complies with the above specifications, or is otherwise approved or not approved for play and will issue guidelines to assist in the interpretation of the above.