

WORLD SQUASH - WSF

PRAVIDLÁ SQUASHU 2014 (Vrátane DODATKOV 1-9)

PLATNÉ OD 1. januára 2014

WORLD SQUASH

WSF

WORLD SQUASH SINGLES RULES 2014

(INCLUDING APPENDICES 1-9)
EFFECTIVE 1ST JANUARY 2014

SQUASH – PRAVIDLÁ DVOJHRY

Obsah

1	SQUASH	4
2	POČÍTANIE	4
3	ROZHODCA	4
4	ZAHRIEVANIE	8
5	PODANIE	8
6	HRA	10
7	INTERVALY	10
8	BRÁNENIE V HRE	10
9	ZASIAHNUTIE HRÁČ A LOPTIČKOU	16
10	ODVOLANIE	18
11	LOPTIČKA	20
12	VYRUŠENIE	20
13	SPADNUTÝ PREDMET	22
14	CHOROBA, ZRANENIE A KRVÁCANIE	22
15	SPRÁVANIE SA	26
	DODATOK 1 – DEFINÍCIA	30
	DODATOK 2 – HLÁSENIA ROZHODCU	34
	DODATOK 3 – ALTERNATÍVNY SPOSOB POČÍTANIA	38
	DODATOK 4 - SYSTÉM 3 ROZHODCOV	40
	DODATOK 5 - VIDEO REVIEW	42
	DODATOK 6 – OCHRANA OČÍ	42
	DODATOK 7 – TECHNICKÉ ŠPECIFIKÁCIE	44
	DODATOK 8 – ŠPECIFIKÁCIA LOPTIČKY	48
	DODATOK 9 – ROZMERY SQUASHOVEJ RAKETY	50

SQUASH - SINGLES RULES

Table of content

1	THE GAME	5
2	SCORING	5
3	OFFICIALS	5
4	THE WARM-UP	9
5	THE SERVE	9
6	THE PLAY	11
7	INTERVALS	11
8	INTERFERENCE	11
9	BALL HITTING A PLAYER	17
10	APPEALS	19
11	THE BALL	21
12	DISTRACTION	21
13	FALLEN OBJECT	23
14	ILLNESS, INJURY AND BLEEDING	23
15	CONDUCT	27
	APPENDIX 1 - DEFINITIONS	31
	APPENDIX 2 - OFFICIALS' CALLS	35
	APPENDIX 3 - ALTERNATIVE SCORING SYSTEMS	39
	APPENDIX 4 - THE THREE-REFEREE SYSTEM	41
	APPENDIX 5 - VIDEO REVIEW	43
	APPENDIX 6 - PROTECTIVE EYEWEAR	43
	APPENDIX 7 - TECHNICAL SPECIFICATIONS	45
	APPENDIX 8 - SPECIFICATIONS OF SQUASH BALLS	49
	APPENDIX 9 - DIMENSIONS OF A SQUASH RACKET	51

SQUASH – PRAVIDLÁ DVOJHRY

Definíciu slov písaných kurzívou nájdete v dodatku č.1

ÚVOD

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

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

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

1 HRA SQUASH

1.1 Squash (dvojhru) hrajú na kurte dvaja hráči, ktorí držia rakety a odohrávajú loptičky. Kurt, loptička a rakety musia spĺňať špecifikácie WSF (pozri dodatky 7, 8 a 9).

1.2 Každá výmena začína podaním a po ňom sa hráči striedajú v odohrávaní loptičky až kým neskončí výmena (viac pravidlo 6 – Hra).

1.3 Hra musí byť plynulá.

2 POČÍTANIE

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

2.2 Každá hra sa hrá do 11 bodov, okrem stavu keď majú obaja hráči po 10 bodov. Vtedy hra pokračuje až kým jeden z hráčov nevyhrá o 2 body.

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

2.4 Alternatívny spôsob počítania je popísaný v dodatku č.3.

3 ROZHODCA

3.1 Zápas by mal byť riadený rozhodcom a markerom. Obaja zapisujú skóre, vrátane toho z ktorej strany hráč podáva.

3.2 Pokiaľ zápas rozhoduje 1 osoba, táto osoba plní úlohu rozhodcu aj markera.

3.3 Správna pozícia pre osoby rozhodujúce zápas je uprostred zadnej steny, čo najbližšie k nej a tesne nad outovou čiarou.

3.4 Alternatívny spôsob riadenia zápasov – Systém 3 rozhodcov je popísaný v Dodatku 4.

3.5 Pri oslovovaní hráča musí (ak je to možné) Rozhodca používať hráčovo priezvisko.

3.6 Marker

3.6.1 Musí uviesť zápas, uviesť každú hru a ohlásiť výsledok každej hry a zápasu (Dodatok 2);

3.6.2 Musí hlásiť „chyba“, „dole“, „out“, „not up“ alebo „stop“, ak tieto situácie nastanú alebo ak to je vhodné;

3.6.3 Nesmie hlásiť nič, pokiaľ si nie je istý, či bolo podanie alebo iný úder správne;

SQUASH - SINGLES RULES

The definition of words in italics may be found in Appendix 1.

INTRODUCTION

Squash is played in a confined space, often at a high speed. Two principles are essential for orderly play:

Safety: Players must always place safety first and not take any action that could endanger the opponent.

Fair play: Players must respect the rights of the opponent and play with honesty.

1 THE GAME

- 1.1. Singles Squash is played in a court between two players, each holding a racket to strike the ball. The court, ball, and racket must meet WSF specifications (see Appendices 7, 8 and 9).
- 1.2. Each rally starts with a serve, and the players then return the ball alternately until the rally ends (see Rule 6: The Play).
- 1.3. Play must be continuous as far as is practical.

2 SCORING

- 2.1 The winner of a rally scores 1 point and serves to begin the next rally.
- 2.2 Each game is played to 11 points, except that if the score reaches 10-all, the game continues until one player leads by 2 points.
- 2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3 games.
- 2.4 Alternative scoring systems are described in Appendix 3.

3 OFFICIALS

- 3.1 A match should normally be officiated by a Marker and a Referee, both of whom must keep a record of the score, which player is serving, and the correct box for service.
- 3.2 If there is only one Official, that Official is both the Marker and the Referee. A player may *appeal* any call or lack of call made by that Official as Marker to that same Official as the Referee.
- 3.3 The correct position for the Officials is seated at the centre of the back wall, as close to that wall as possible and just above the out-line.
- 3.4 An alternative Officiating System called the 3-Referee System is described in Appendix 4.
- 3.5 When addressing players, Officials must use the family name, where possible.

3.6 The Marker:

- 3.6.1 must announce the match, introduce each game, and announce the result of each game and of the match (see Appendix 2);
- 3.6.2 must call "*fault*," "*down*," "*out*," "*not up*" or "*stop*", as appropriate;
- 3.6.3 must make no call, if unsure about a serve or return;

- 3.6.4 Musí hlásiť na konci každej výmeny bez zbytočného zdržiavania skóre, s tým, že skóre podávajúceho hráča hlási vždy ako prvé. Ak sa mení podávajúci, hlási pred skóre „*strata*“;
- 3.6.5 Musí zopakovať rozhodnutie rozhodcu po hráčovej žiadosti o let (nová lopta, opakovaná výmena) a potom ohlásiť skóre;
- 3.6.6 Musí počkať na rozhodnutie rozhodcu po hráčovom *odvolaní* proti Markerovmu hláseniu (alebo nehláseniu) a potom ohlásiť skóre;
- 3.6.7 Musí ohlásiť „*game ball*“, keď hráč potrebuje 1 bod k zisku hry alebo „*match ball*“, keď hráč potrebuje 1 bod k zisku zápasu;
- 3.6.8 Musí ohlásiť „10-10, hráč musí vyhrať o 2 body“, keď je prvýkrát v zápase stav 10-10.

3.7 Rozhodca, ktorého rozhodnutie je konečné:

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

- 3.6.4 must call the score without delay at the end of a rally, with the server's score first, preceded by "*hand out*" when there is a change of server;
- 3.6.5 must repeat the Referee's decision after a player's request for a let, and then call the score;
- 3.6.6 must wait for the Referee's decision after a player's appeal against a Marker's call or lack of a call, and then call the score;
- 3.6.7 must call "*Game Ball*" when a player needs 1 point to win a game, or "*Match Ball*" when a player needs 1 point to win the match;
- 3.6.8 must call "10-all: a player must win by 2 points" when the score reaches 10-all for the first time in a match.

3.7 The Referee, whose decision is final:

- 3.7.1 must postpone the match if the court is not satisfactory for play; or suspend play if the match is already in progress, and when the match resumes later, allow the score to stand;
 - 3.7.2 must allow a let if through no fault of either player a change of court conditions affects a rally;
 - 3.7.3 may award the match to a player whose opponent is not on court ready to play within the time stated in the competition rules;
 - 3.7.4 must rule on all matters, including all requests for a let and all *appeals* against a Marker's call or lack of a call;
 - 3.7.5 must rule immediately if disagreeing with the Marker's call or lack of a call, stopping play if necessary;
 - 3.7.6 must correct the score immediately if the Marker announces the score incorrectly, stopping play if necessary;
 - 3.7.7 must enforce all the Rules relating to time, announcing "15 seconds," "Half-time" and "Time," as appropriate;
- Note: It is the players' responsibility to be close enough to hear these announcements.
- 3.7.8 must make the appropriate decision if the ball hits either player (see Rule 9: Ball Hitting A Player);
 - 3.7.9 may allow a let if unable to decide an *appeal* against a Marker's call or lack of call;
 - 3.7.10 must ask the player for clarification if uncertain about the reason for a request for a let or an *appeal*;
 - 3.7.11 may give an explanation for a decision;
 - 3.7.12 must announce all decisions in a voice loud enough to be heard by the players, the Marker and the spectators;
 - 3.7.13 must apply Rule 15 (Conduct) if a player's conduct is unacceptable;

3.7.14 Musí prerušiť hru, pokiaľ je správanie sa inej osoby ako hráča rušivé alebo útočné, kým sa toto neskončí alebo pokiaľ táto osoba neopustí priestor kurtu.

4 ZAHRIEVANIE (pozri definíciu v dodatku 2)

4.1 Na začiatku zápasu sú hráči spoločne 5 minút na kurte aby zahriali loptičku. Po 2,5 minútach si musia vymeniť strany, pokiaľ tak neurobili skôr.

4.2 Pri zahrievaní musia mať obidvaja hráči rovnakú príležitosť triafať do loptičky. Ak sa pri zahrievaní loptičky vyskytne neférové správanie jedného z hráčov, rozhodca musí použiť ustanovenia Pravidla 15.

5 PODANIE

5.1 Hra začína podaním a právo prvého podania sa rozhodne roztočením rakety.

5.2 Na začiatku každej hry a pri každej zmene podávajúceho má podávajúci voľbu podania z ktorejkoľvek strany. Potom podáva z oboch polí striedavo, pokiaľ podáva.

5.3 Ak výmena končí "LET" (novou loptičkou), podávajúci podáva opäť z toho istého poľa.

5.4 Ak ide hráč podávať zo zlého poľa, alebo niektorí z hráčov si nie je istý správnosťou poľa z ktorého má podávať, Marker hráčovi oznámi správne pole.

5.5 Ak si Marker nie je istý, rozhodne rozhodca.

5.6 Potom ako Marker ohlási skóre, musia obaja hráči pokračovať v hre bez zbytočného zdržiavania. Podávajúci hráč by nemal podávať, kým nie je prijímajúci hráč pripravený.

5.7 Podanie je dobré, ak:

5.7.1 podávajúci hráč pustí, alebo si nadhodí loptičku z ruky alebo rakety a odohrá ju *správne prvým alebo opakovaným pokusom* predtým ako sa loptička čohokoľvek dotkne; a zároveň

5.7.2 v okamihu zasiahnutia loptičky má podávajúci časť jednej nohy v kontakte s podlahou v poli podania, pričom sa žiadna časť tejto nohy nedotýka čiar poľa podania (časť tejto nohy môže presahovať cez túto čiaru za predpokladu, že sa čiaru nedotýka); a

5.7.3 podávajúci odohrá loptičku priamo na prednú stenu medzi čiaru podania a outovú čiaru, bez toho aby sa loptička súčasne dotkla bočnej aj prednej steny (spojnice); a

5.7.4 pokiaľ protihráč nezahrá volej, prvý dopad loptičky je v *štvrtine kurtu*, ktorá je oproti poľu podania hráča, bez toho, aby sa dotkla krátkej alebo stredovej čiar; a

5.7.5 Hráč nepodá do outu.

5.8 Podanie, ktoré nespĺňa požiadavky Pravidla 5.7 je chybné a výmenu získava prijímajúci hráč.

Poznámka: Podanie, ktoré zasiahne podávajúcu čiaru alebo stredovú čiaru alebo akúkoľvek outovú čiaru na vrchnej časti kurtu, je chybné a Marker ohlási „chyba“.

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

3.7.14 must suspend play if the behaviour of any person, other than a player, is disruptive or offensive, until the behaviour has ceased, or until the offending person has left the court area.

4 THE WARM-UP

4.1 At the start of a match the players go on court together to warm up the ball for a maximum of 5 minutes. After 2½ minutes the players must change sides, unless they have already done so.

4.2 The players must have equal opportunities to strike the ball. A player retaining control of the ball for an unreasonable time is warming up unfairly and Rule 15 (Conduct) must be applied.

5 THE SERVE

5.1 The player who wins the spin of a racket serves first.

5.2 At the beginning of each game and after each change of server, the server chooses from which service-box to serve. While retaining the serve, the server must serve from alternate boxes.

5.3 If a rally ends in a let, the server must serve again from the same box.

5.4 If the server moves to the wrong box to serve, or if either player is unsure of the correct box, the Marker must inform the players which is the correct box.

5.5 If there is any dispute about the correct box, the Referee must rule.

5.6 After the Marker has called the score, both players must resume play without unnecessary delay. However, the server must not serve before the receiver is ready.

5.7 A serve is good, if:

5.7.1 the server drops or throws the ball from a hand or racket and strikes it *correctly* on a first or *further attempt* before it touches anything else; and

5.7.2 at the time the server strikes the ball, one foot is in contact with the floor inside the service-box with no part of that foot touching any boundary of that box; and

5.7.3 the ball is struck directly to the front wall, hitting it between the service line and the out-line, but does not hit the front and side walls at the same time; and

5.7.4 the ball, unless volleyed by the receiver, bounces for the first time in the opposite *quarter-court* without touching any line; and

5.7.5 the ball is not served out.

5.8 A serve that does not comply with Rule 5.7 is a fault and the receiver wins the rally.

Note: A serve that hits the service-line, or the short-line, or the half-court line, or any line bounding the top of the court, is a fault.

5.9 If the server drops or throws the ball, but makes no attempt to strike it, this is not a serve, and the server may start again.

- 5.10 Výmena sa opakuje, pokiaľ nie je prijímajúci hráč pripravený na príjem podania a ani sa nepokúsil o jeho odohranie. Pokiaľ je ale takéto podanie chybné, podávajúci stráca výmenu.
- 5.11 Pokiaľ podávajúci podá z nesprávnej strany a následne vyhrá túto výmenu, výsledok výmeny ostáva v platnosti a hráč podáva z opačnej strany.
- 5.12 Podávajúci nesmie podávať, kým Marker neohlási skóre. Marker tak musí urobiť bez zdržiavania. Ak hráč podáva pred ohlásením skóre, rozhodca musí zastaviť hru a poučiť hráča aby podával až po ohlásení skóre.

6 HRA

- 6.1 Ak je podanie dobré, hra pokračuje tak dlho pokiaľ sú údery dobré alebo pokiaľ hráč nepožiada o LET alebo nepožiada o odvolanie alebo Rozhodca, či Marker nezastavia hru svojim hlásením alebo loptička nezasiahla hráča alebo jeho oblečenie alebo raketu nehrajúceho hráča.
- 6.2 Úder je dobrý ak loptička
- 6.2.1 je správne odohraná, predtým ako dopadne druhýkrát na podlahu; a
 - 6.2.2 zasiahne prednú stenu nad TIN doskou a pod outovou čiarou buď priamo alebo po odraze od akejkoľvek inej steny, bez toho aby zasiahol niektorého z hráčov alebo ich oblečenie alebo raketu; a zároveň
 - 6.2.3 sa odrazí od prednej steny, bez dotyku TIN dosky; a
 - 6.2.4 nie je odohraná do outu.

7 INTERVALY

- 7.1 Medzi koncom zahrievania a začiatkom hry a tiež medzi všetkými hrami je povolený interval 90 sekúnd.
- 7.2 Hráči musia byť pripravení pokračovať v hre na konci každého intervalu, ale pokiaľ sú pripravení skôr, hra môže začať skôr.
- 7.3 Na výmenu poškodeného oblečenia je povolených maximálne 90 sekúnd. To zahŕňa okuliare, ochranu očí alebo vypadnutú kontaktnú šošovku. Hráč musí previesť výmenu čo najrýchlejšie, inak sa použije pravidlo 15.
- 7.4 Intervaly v prípade zranenia alebo krvácania sú špecifikované v pravidle 14 (zranenia).
- 7.5 Počas všetkých intervalov môžu hráči rozohrávať loptičku.

8 BRÁNENIE V HRE

- 8.1 Po dokončení primeraného švihy musí hráč vynaložiť maximálne úsilie aby mal protihráč v okamžiku odrazu loptičky od prednej steny:
- 8.1.1 Korektný výhľad na loptičku v okamžiku jej odrazu od prednej steny; a
 - 8.1.2 nerušený priamy prístup k loptičke; a
 - 8.1.3 priestor zahrať loptičku primeraným švihom; a

5.10 A let is allowed if the receiver is not ready to return the serve and does not attempt to do so. However, if that serve is a fault, the server loses the rally.

5.11 If the server serves from the wrong service-box, and the server wins the rally, the rally stands and the server then serves from the alternate box.

5.12 The server must not serve until the score has been called by the Marker, who must do so without delay. In such an event, the Referee must stop play and instruct the server to wait until the score has been called.

6 THE PLAY

6.1 If the serve is good, play continues as long as each return is good, or until a player requests a let or makes an appeal, or one of the Officials makes a call, or the ball hits either player or their clothing or the non-striker's racket.

6.2 A return is good if the ball:

6.2.1 is struck correctly before it has bounced twice on the floor; and

6.2.2 without hitting either player, or their clothing or racket, hits the front wall, either directly or after hitting any other wall(s), above the tin and below the out-line, without having first bounced on the floor; and

6.2.3 rebounds from the front wall without touching the tin; and

6.2.4 is not out.

7 INTERVALS

7.1 A maximum of 90 seconds is permitted between the end of the warm-up and the start of play, and between each game.

7.2 Players must be ready to resume play at the end of any interval, but play may resume earlier if both agree.

7.3 A maximum of 90 seconds is permitted to change damaged equipment. This includes glasses, protective eye-wear or a dislodged contact lens. The player must complete the change as quickly as possible, or Rule 15 (Conduct) must be applied.

7.4 Intervals in the case of injury or bleeding are specified in Rule 14 (Injury).

7.5 During any interval either player may strike the ball.

8 INTERFERENCE

8.1 After completing a reasonable follow-through, a player must make every effort to clear, so that when the ball rebounds from the front wall the opponent has:

8.1.1 a fair view of the ball on its rebound from the front wall; and

8.1.2 unobstructed direct access to the ball; and

8.1.3 the space to make a reasonable swing at the ball; and

8.1.4 možnosť zahrať loptičku na akúkoľvek časť prednej steny.

Bránenie nastane ak hráč neumožní súperovi uplatnenie vyššie uvedených pravidiel.

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

Poznámky:

- Skôr ako rozhodca prijme ľubovoľnú formu žiadosti, musí byť presvedčený, že hráč skutočne žiada o LET.

- Žiadosť o let v sebe zahŕňa žiadosť o STROKE (výmena priznaná jednému z hráčov).

- Obvykle je to iba hrajúci hráč, ktorý môže žiadať o LET z dôvodu bránenia v hre. Ak však nehrajúci hráč žiada o LET z dôvodu neumožnenia prístupu skôr ako loptička zasiahne prednú stenu, môže byť takáto žiadosť uznaná.

8.3 Pokiaľ si rozhodca nie je istý dôvodom žiadosti, musí požiadať hráčov o vysvetlenie.

8.4 Rozhodca môže udeliť let alebo STROKE bez toho aby o to niektorý z hráčov požiadal, môže za týmto účelom zastaviť hru, obzvlášť z dôvodu bezpečnosti.

8.5 Pokiaľ hrajúci hráč odohrá loptičku a protihráč potom požiada o LET, získa protihráč výmenu, pokiaľ bola loptička hrajúceho hráča „dole“ alebo v „oute“.

8.6 Všeobecné pravidlá:

Nasledujúce ustanovenia sa použijú pri všetkých formách bránenia v hre:

8.6.1 Pokiaľ neprišlo k bráneniu v hre, ani k odôvodnenej obave zo zranenia, je udelený „NO LET“ (žiadosť o let je zamietnutá);

8.6.2 pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ale hrajúci hráč nebol schopný odohrať dobrý úder, je udelený NO LET;

8.6.3 pokiaľ hrajúci hráč pokračoval v hre aj po okamžiku bránenia a až potom požiadal o let, je udelený NO LET;

8.6.4 pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ale to nebránilo hrajúcemu hráčovi dostať sa k loptičke a odohrať dobrý úder, jedná sa o minimálne bránenie a je udelený NO LET;

8.6.5 pokiaľ by hrajúci hráč bol schopný odohrať dobrý úder, ale protihráč nevyňaložil maximálne úsilie aby sa vyhol bráneniu v hre, je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi;

8.6.6 pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ktorému sa protihráč snažil maximálne vyhnúť a hrajúci hráč by bol schopný odohrať dobrý úder, je udelený LET;

8.6.7 pokiaľ prišlo k bráneniu v hre a hrajúci hráč by bol schopný zahrať víťazný úder, je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi;

Ako doplnenie pravidla 8.6 sa pre špecifické situácie použijú nasledujúce ustanovenia.

8.1.4 the freedom to strike the ball to any part of the entire front wall.

Interference occurs when the player does not provide the opponent with all of these requirements.

8.2 A striker who believes that interference has occurred may stop and request a let, preferably by saying "Let, please." That request must be made without undue delay.

Notes:

- Before accepting any form of request the Referee must be satisfied that the player is actually requesting a let.
- A request for a let includes a request for a stroke.
- Normally, only the striker may request a let for interference. However, if the non-striker requests a let for lack of access before the ball has reached the front wall, that request may be considered, even though that player is not yet the striker.

8.3 The Referee, if uncertain about the reason for a request, must ask the player for an explanation.

8.4 The Referee may allow a let or award a stroke without a request having been made, stopping play if necessary, especially for reasons of safety.

8.5 If the striker strikes the ball and the opponent then requests a let, but then the ball goes down or out, the opponent wins the rally.

8.6 General

The following provisions apply to all forms of interference:

8.6.1 if there was neither interference nor reasonable fear of injury, no let is allowed;

8.6.2 if there was interference but the striker would not have been able to make a good return, no let is allowed;

8.6.3 if the striker continued play beyond the interference and then requested a let, no let is allowed;

8.6.4 if there was interference, but it did not prevent the striker from seeing and getting to the ball to make a good return, this is minimal interference and no let is allowed;

8.6.5 if the striker would have been able to make a good return but the opponent was not making every effort to avoid the interference, a stroke is awarded to the striker;

8.6.6 if there was interference that the opponent was making every effort to avoid and the striker would have been able to make a good return, a let is allowed;

8.6.7 if there was interference and the striker would have made a winning return, a stroke is awarded to the striker.

In addition to Rule 8.6, the following provisions apply to specific situations.

8.7 Korektný výhľad

Korektný výhľad na loptičku znamená dostatočný čas na videnie loptičky a prípravu na jej odohranie potom ako sa odrazí od prednej steny.

8.7.1 Pokiaľ hrajúci hráč požiadava o let z dôvodu neumožnenia korektného výhľadu na loptičku, použijú sa ustanovenia pravidiel 8.6.

8.8 Priamy prístup

Pokiaľ hráč požiadava o LET z dôvodu neumožnenia priameho prístupu k loptičke, tak:

8.8.1 Pokiaľ prišlo k bráneniu v hre, ale hrajúci hráč nevynaložil maximálne úsilie k tomu aby sa dostal k loptičke a odohral ju, je udelený NO LET;

Poznámka:

Maximálne úsilie o to dostať sa k loptičke by nemalo zahŕňať kontakt s protihráčom. Pokiaľ príde ku kontaktu, ktorému sa dalo predísť, musí byť použité pravidlo 15 (Správanie).

8.8.2 Pokiaľ mal hrajúci hráč voľný priamy prístup, ale miesto toho zvolil nepriamu cestu k loptičke a potom požiadaval o LET kvôli bráneniu, je udelený NO LET, pokiaľ nie je použité pravidlo 8.8.3;

8.8.3 Pokiaľ bol hrajúci hráč oklamáný a vydal sa zlým smerom, ale ukázal schopnosť situáciu zachrániť a odhrať dobrý úder, ale bolo mu bránené v hre, je udelený LET, s výnimkou situácie, keď by hrajúci hráč zahral víťazný úder. V tomto prípade je udelený STROKE hrajúcemu hráčovi.

8.9 Švih raketou

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

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

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

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

8.10 Neprimeraný švih

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

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

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

8.7 Fair View

Fair View means enough time to view the ball and prepare to strike it as it returns from the front wall.

8.7.1 If the striker requests a let for lack of fair view of the ball on its return from the front wall, the provisions of 8.6 apply.

8.8 Direct Access

If the striker requests a let for lack of direct access to the ball, then:

8.8.1 if there was interference but the striker did not make every effort to get to and play the ball, no let is allowed;

Note:

Every effort to get to and play the ball should not include contact with the opponent. If any contact that could have been avoided is made, Rule 15 (Conduct) must be applied.

8.8.2 if the striker had direct access but instead took an indirect path to the ball and then requested a let for interference, no let is allowed, unless Rule 8.8.3 applies;

8.8.3 if the striker was wrong-footed, but showed the ability to recover and make a good return, and then encountered interference, a let is allowed, unless the striker would have made a winning return, in which case a stroke is awarded to the striker.

8.9 Racket Swing

A reasonable swing comprises a reasonable backswing, a strike at the ball and a reasonable follow-through. The striker's backswing and follow-through are reasonable as long as they do not extend more than is necessary.

If the striker requests a let for interference to the swing, then:

8.9.1 if the swing was **affected** by slight contact with the opponent who was making every effort to avoid the interference a let is allowed, unless the striker would have made a winning return, in which case a stroke is awarded to the striker;

8.9.2 if the swing was **prevented** by contact with the opponent, a stroke is awarded to the striker, even if the opponent was making every effort to avoid the interference.

8.10 Excessive Swing

8.10.1 If the striker caused the interference by using an excessive swing, no let is allowed.

8.10.2 If there was interference but the striker exaggerated the swing in attempting to earn a stroke, a let is allowed.

8.10.3 The striker's excessive swing can contribute to interference for the opponent when it becomes the latter's turn to play the ball, in which case the opponent may request a let.

8.11 Voľnosť pri odohraní loptičky na ktorúkoľvek časť prednej steny

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

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

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

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

8.12 Opakovaný pokus

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

8.12.1 ak nehrajúci hráč nemal čas bráneniu predísť je pridelený LET.

8.13 Otočenie

Otočením je situácia, kedy hrajúci hráč odohrá alebo je v pozícii odohrať loptičku na svojej pravej strane potom, ako loptička preletí okolo neho na ľavej strane (alebo naopak) bez ohľadu na to, či sa fyzicky otočil.

Pokiaľ je hrajúcemu hráčovi bránené v hre potom ako sa otočil a mohol zahrať dobrý úder, tak:

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

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

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

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

9 ZASIAHNUTIE HRÁČA LOPTIČKOU

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

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

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

8.11 Freedom to strike the ball to any part of the entire front wall

If the striker refrains from striking the ball because of front-wall interference, and requests a let, then:

8.11.1 if there was interference and the ball would have hit the non-striker on a direct path to the front wall, a stroke is awarded to the striker, unless the striker had turned or was making a further attempt, in which case a let is allowed;

8.11.2 if the ball would first have hit the non-striker and then a side wall before reaching the front wall, a let is allowed, unless the return would have been a winning return, in which case a stroke is awarded to the striker; or

8.11.3 if the ball would first have hit a side wall and then the non-striker before reaching the front wall, a let is allowed unless the return would have been a winning return, in which case a stroke is awarded to the striker.

8.12 Further Attempt.

If the striker requests a let for interference while making a further attempt to strike the ball, and could have made a good return, then:

8.12.1 if the non-striker had no time to avoid the interference, a let is allowed.

8.13 Turning

Turning is the action of the player who strikes, or is in a position to strike, the ball to the right of the body after the ball has passed behind it to the left or vice versa, whether the player physically turns or not.

If the striker encounters interference while turning, and could have made a good return, then:

8.13.1 if the swing was prevented, even though the opponent was making every effort to avoid the interference, a stroke is awarded to the striker;

8.13.2 if the non-striker had no time to avoid the interference, a let is allowed;

8.13.3 if the striker could have struck the ball without turning, but turned in order to create an opportunity to request a let, no let is allowed.

8.13.4 When the striker turns, the Referee must always consider whether the action was dangerous and rule accordingly.

9 BALL HITTING A PLAYER

9.1 If the ball, on its way **to the front wall**, hits the non-striker or the non-striker's racket or clothing, play must stop; then:

9.1.1 if the return would not have been good, the non-striker wins the rally;

9.1.2 if the return was going directly to the front wall, and if the striker was making a first attempt without having turned, a stroke is awarded to the striker;

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

10 ODVOLANIE

- 10.1 Ktorýkoľvek z hráčov môže zastaviť hru a odvolať sa proti nehláseniu Markera so slovami „odvolanie prosím“.
- 10.2 Hráč ktorý prehral výmenu sa môže odvolať proti akémukoľvek hláseniu alebo nehláseniu markera slovami „odvolanie prosím“.
- 10.3 Ak si rozhodca nie je istý ktorého úderu sa odvolanie týka, musí požiadať hráča aby mu spresnil. Ak prišlo k viac ako jednému odvolaniu, musí rozhodca posúdiť každé z nich.
- 10.4 Po odohraní podania sa žiadny z hráčov nemôže odvolať voči čomukoľvek čo podaniu predchádzalo s výnimkou prasknutej loptičky.
- 10.5 Akékoľvek odvolanie týkajúce sa poslednej výmeny hry musí byť spravené okamžite po jej skončení.
- 10.6 Ako odpoveď na odvolanie proti hláseniu alebo nehláseniu markera musí rozhodca:
- 10.6.1 Ponechať výsledok výmeny, ak hlásenie alebo nehlásenie markera bolo správne, alebo

- 9.1.3 if the ball had hit or would have hit any other wall before the front wall and the striker had not turned, a let is allowed, unless the return would have been a winning return, in which case a stroke is awarded to the striker;
- 9.1.4 if the striker had not turned but was making a further attempt, a let is allowed;
- 9.1.5 if the striker had turned, a stroke is awarded to the non-striker, unless the non-striker made a deliberate movement to intercept the ball, in which case, a stroke is awarded to the striker.
- 9.2 If the ball, on its return **from the front wall**, hits a player before bouncing twice on the floor, play must stop; then:
- 9.2.1 if the ball hits the non-striker or the non-striker's racket, before the striker has made an attempt to strike the ball and no interference has occurred, the striker wins the rally, unless the striker's position has caused the non-striker to be hit, in which case a let is allowed;
- 9.2.2 if the ball hits the non-striker, or the non-striker's racket, after the striker has made one or more attempts to strike the ball, a let is allowed, providing the striker could have made a good return. Otherwise, the nonstriker wins the rally;
- 9.2.3 if the ball hits the striker and there is no interference, the non-striker wins the rally. If interference has occurred, Rule 8 (Interference) applies.
- 9.3 If the striker hits the non-striker with the ball, the Referee must consider if the action was dangerous and rule accordingly.

10 APPEALS

- 10.1 Either player may stop play during the rally and appeal against any lack of call by the Marker by saying "Appeal, please."
- 10.2 The loser of a rally may appeal against any call or lack of a call by the Marker by saying "Appeal, please."
- 10.3 If the Referee is uncertain which return is being appealed, the Referee must ask for clarification. If there is more than one appeal, the Referee must consider each one.
- 10.4 After the ball has been served, neither player may appeal anything that occurred before that serve, with the exception of a broken ball.
- 10.5 At the end of a game any appeal regarding the last rally must be immediate.
- 10.6 In response to an appeal against a Marker's call or lack of call the Referee must:
- 10.6.1 if the Marker's call or lack of call was correct, allow the result of the rally to stand; or

- 10.6.2 opakovať výmenu, ak hlásenie markera nebolo správne, s výnimkou situácie keď markerove hlásenie prerušilo víťazný úder jedného z hráčov, v takom prípade rozhodca prizná výmenu tomuto hráčovi, alebo
- 10.6.3 priznať výmenu druhému hráčovi, ak jeden hráč zahral podanie alebo úder, ktoré neboli dobré, ale marker nič nezahlásil, alebo
- 10.6.4 opakovať výmenu, ak si nie je istý či bolo podanie dobré, alebo
- 10.6.5 opakovať výmenu, ak si nie je istý či bol dobrý úder, s výnimkou situácie, keď Markerove hlásenie prerušilo víťazný úder druhého hráča, v tom prípade rozhodca prizná výmenu tomuto hráčovi.

10.7 Vo všetkých prípadoch je rozhodnutie rozhodcu konečné.

11 LOPTIČKA

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

12 VYRUŠENIE

- 12.1 Ktorýkoľvek z hráčov môže požiadať o LET z dôvodu vyrušenia, musí tak spraviť okamžite.
- 12.2 Pokiaľ bolo vyrušenie spôsobené jedným z hráčov tak:
- 12.2.1 Ak to bolo **neúmyselne**, je pridelený LET, s výnimkou situácie, keď prišlo k prerušeniu víťazného úderu jedného z hráčov, v tom prípade získava výmenu tento hráč.
- 12.2.2 Ak to bolo **úmyselné**, musí byť použité pravidlo 15 (Správanie).

10.6.2 if the Marker's call was incorrect, allow a let, unless the Marker's call interrupted a winning return by either player, in which case award the rally to that player; or

10.6.3 if the Marker made no call on a serve or return that was not good, award the rally to the other player; or

10.6.4 if the Referee was uncertain whether the serve was good, allow a let; or

10.6.5 if the Referee was uncertain whether the return was good, allow a let, unless the Marker's call interrupted a winning return by the other player, in which case award the rally to that player.

10.7 In all cases the Referee's decision is final.

11 THE BALL

11.1 If the ball breaks during a rally, a let is allowed for that rally.

11.2 If a player stops play to appeal that the ball is broken, and it is found that the ball is not broken, that player loses the rally.

11.3 If the receiver, before attempting to return serve, appeals that the ball is broken, and the ball is found to be broken, the Referee, if uncertain when it broke, must allow a let for the previous rally.

11.4 A player who wishes to appeal at the end of a game that the ball is broken must do so immediately and before leaving the court.

11.5 The ball must be changed if both players agree or if the Referee agrees with one player's request.

11.6 If a ball has been replaced, or if the players resume the match after a delay, the players may warm up the ball. Play resumes when both players agree or at the discretion of the Referee, whichever is sooner.

11.7 The ball must remain in the court at all times, unless the Referee permits its removal.

11.8 If the ball becomes wedged in any part of the court, a let is allowed.

11.9 A let may be allowed if the ball touches any article in the court.

11.10 No let is allowed for any unusual bounce.

12 DISTRACTION

12.1 Either player may request a let because of distraction, but must do so immediately.

12.2 If the distraction was caused by one of the players, then:

12.2.1 if **accidental**, a let is allowed, unless a player's winning return was interrupted, in which case the rally is awarded to that player;

12.2.2 if **deliberate**, Rule 15 (Conduct) must be applied.

12.3 Ak nebolo vyrušenie spôsobené jedným z hráčov, je pridelený LET, s výnimkou situácie, keď prišlo k prerušeniu víťazného úderu jedného z hráčov, v tom prípade získava výmenu tento hráč.

12.4 V niektorých situáciách môže prísť k vyrušeniu zo strany divákov. Aby bol podporený lepší divácky zážitok, nemusí byť pravidlo 12.3 použité vždy a keď príde k náhlemu a hlasnému zvuku zo strany divákov, očakáva sa, že hráči budú pokračovať v hre a Rozhodca nebude žiadať divákov o upokojenie sa. Ak však jeden z hráčov zastaví hru a požiadajú o LET z dôvodu hlasného zvuku mimo kurtu, môže byť pridelený LET z dôvodu vyrušenia.

13 SPADNUTÝ PREDMET

13.1 Hráč, ktorý pustí raketu, ju môže vziať a pokračovať v hre, ak sa loptička nedotkla rakety alebo neprišlo k vyrušeniu alebo rozhodca nepoužil trest pre porušenie pravidla o správaní.

13.2 Hrajúci hráč, ktorému spadne raketa z dôvodu bránenia v hre môže požiadať o LET.

13.3 Nehrajúci hráč, ktorému spadne raketa z dôvodu kontaktu s hrajúcim hráčom pri jeho snahe dostať sa k loptičke môže požiadať o let a bude použité pravidlo 12 (vyrušenie).

13.4 Ak počas výmeny spadne na kurt iný predmet ako je raketa jedného z hráčov, hra musí byť zastavená, a:

13.4.1 Ak predmet spadol jednému z hráčov bez kontaktu s protihráčom, výmenu získava protihráč:

13.4.2 Ak predmet spadol jednému z hráčov z dôvodu kontaktu s protihráčom, je pridelený LET, s výnimkou situácie, keď hrajúci hráč zahral víťazný úder alebo požiadal o LET z dôvodu bránenia v hre, v tom prípade bude použité pravidlo 8 (bránenie v hre).

13.4.3 Ak predmet spadne na kurt z niečoho iného ako z hráča, je pridelený LET ak.

13.4.4 Nebol prerušený víťazný úder hrajúceho hráča, v tom prípade získava výmenu tento hráč.

13.4.5 Ak si spadnutý predmet nikto do skončenia výmeny nevšimol a predmet nemal vplyv na výsledok výmeny, ostáva výsledok výmeny.

14 CHOROBA, ZRANENIE A KRVÁCANIE

14.1 Choroba

14.1.1 Hráč, ktorý trpí chorobou, ktorá nezahŕňa zranenie alebo krvácanie, musí pokračovať v hre alebo vzdať prebiehajúcu hru a využiť interval 90 sekúnd medzi hrami na zotavenie. To zahŕňa situáciu ako sú kŕče, pocity na zvracanie, problémy s dýchaním alebo astmu.

Hráč môže vzdať iba jednu hru. Potom musí pokračovať v hre alebo vzdať zápas.

14.1.2 Ak hráčovo povracanie sa alebo podobná situácia spôsobí že kurt je nespôsobilý k hre, zápas je priznaný pre protihráča.

12.3 If the distraction was not caused by one of the players, a let is allowed, unless a player's winning return was interrupted, in which case the rally is awarded to that player.

12.4 At some events crowd reactions during play may occur. To encourage spectator enjoyment, Rule 12.3 may be suspended, and if sudden crowd noise occurs, players will be expected to continue play and referees will not ask spectators to be quiet. However, a layer who stops play and requests a let because of a loud or isolated noise from off the court may be allowed a let for distraction.

13 FALLEN OBJECT

13.1 A player who drops a racket may pick it up and play on, unless the ball touches the racket, or distraction occurs, or the Referee applies a Conduct Penalty.

13.2 A striker who drops the racket because of interference may request a let.

13.3 A non-striker who drops the racket because of contact during the striker's effort to reach the ball may request a let, and Rule 12 (Distraction) applies.

13.4 If any object, other than a player's racket, falls to the floor during a rally, play must stop; then:

13.4.1 if the object fell from a player without any contact with the opponent, the opponent wins the rally;

13.4.2 if the object fell from a player because of contact with the opponent, a let is allowed, unless the striker has struck a winning return, or requests a let for interference, in which case Rule 8 (Interference) is applied;

13.4.3 if the object falls from a source other than a player, a let is allowed, unless;

13.4.4 the striker's winning return was interrupted, in which case the rally is awarded to the striker;

13.4.5 if the object was not seen until the rally ended and had no effect on the outcome of the rally, the result of the rally stands.

14 ILLNESS, INJURY AND BLEEDING

14.1 Illness

14.1.1 A player who suffers an illness that involves neither an injury nor bleeding must either continue play immediately, or concede the game in progress and take the 90-second interval between games to recover. This includes conditions such as a cramp, nausea, and breathlessness, as well as asthma.

Only 1 game may be conceded. The player must then resume play, or concede the match.

14.1.2 If a player's vomiting or other action causes the court to become unplayable, the match is awarded to the opponent.

14.2 Zranenie

Rozhodca:

14.2.1 Ak nie je presvedčený že prišlo k zraneniu, musí vyzvať hráča, aby buď okamžite pokračoval v hre alebo vzdal prebiehajúcu hru a využil interval 90 sekúnd medzi hrami a potom pokračoval v hre alebo vzdal zápas. Hráč môže vzdať iba jednu hru.

14.2.2 Je presvedčený, že zranenie je skutočné, musí hráčov informovať o akú kategóriu zranenia sa jedná a o povolenom čase na ošetrovanie. Čas na ošetrovanie je povolený iba vtedy, ak ku zraneniu dôjde.

14.2.3 Je presvedčený, že prišlo k obnoveniu zranenia, ktoré hráč utrpel skôr v priebehu zápasu, musí vyzvať hráča, aby buď pokračoval v hre, lebo vzdal prebiehajúcu hru a využil interval 90 sekúnd medzi hrami alebo aby vzdal zápas. Hráč môže vzdať iba jednu hru.

Poznámka: Hráčovi, ktorý vzdáva hru zostávajú všetky dovtedy získané body.

14.3 Kategórie zranení:

14.3.1 **Samo zavinené zranenie**, ktoré si hráč spôsobil sám: Toto zahŕňa natiahnutie alebo natrhnutie svalu, alebo odreninu ako následok nárazu do steny. Hráčovi sú povolené 3 minúty na ošetrovanie a ak potom nie je schopný pokračovať v hre, musí vzdať prebiehajúcu hru a využiť interval 90 sekúnd medzi hrami pre ďalšie ošetrovanie. Hráč môže vzdať iba jednu hru. Hráč po uplynutí času na ošetrovanie musí pokračovať v hre alebo vzdať zápas.

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

14.3.3 **Zranenie spôsobené protihráčom**, ak je zranenie spôsobené iba protihráčom.

14.3.3.1 V prípade **náhodne spôsobeného zranenia súperom** musí byť použité pravidlo 15 (Správanie). Zranený hráč má povolených 15 minút na zotavenie. Ak zranený hráč nemôže pokračovať po uplynutí poskytnutého času, tak je zápas priznaný zranenému hráčovi.

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

14.4 Krvácanie

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

14.2 Injury

The Referee:

- 14.2.1 if not satisfied that the injury is genuine, must advise the player to decide whether to resume play immediately, or to concede the game in progress and take the 90-second interval between games and then resume play, or concede the match. Only 1 game may be conceded;
- 14.2.2 if satisfied that the injury is genuine, must advise both players of the category of the injury and of the time permitted for recovery. Recovery time is permitted only at the time the injury takes place;
- 14.2.3 if satisfied that this is a recurrence of an injury sustained earlier in the match, must advise the player to decide whether to resume play immediately or concede the game in progress and take the 90-second interval between games, or concede the match. Only 1 game may be conceded.

Note: A player who concedes a game retains any points already scored.

14.3 Categories of injury:

- 14.3.1 **Self-inflicted**: where the injury is the result of the player's own action. This includes a muscle tear or sprain, or a bruise resulting from a collision with a wall or falling over. The player is permitted 3 minutes to recover and, if not then ready to resume play, must concede that game and take the 90-second interval between games for further recovery. Only 1 game may be conceded. The player must then resume play or concede the match.
- 14.3.2 **Contributed**: where the injury is the result of accidental action by both players. The injured player is permitted 15 minutes to recover. This may be extended by a further 15 minutes at the discretion of the Referee. If the player is then unable to continue, the match is awarded to the opponent. The score at the conclusion of the rally in which the injury occurred, stands.
- 14.3.3 **Opponent-inflicted**: where the injury is caused solely by the opponent.
 - 14.3.3.1 Where the injury is accidentally caused by the opponent, Rule 15 (Conduct) must be applied. The injured player is permitted 15 minutes to recover. If the player is then unable to resume play, the match is awarded to the injured player.
 - 14.3.3.2 Where the injury is caused by the opponent's **deliberate or dangerous** play or action, if the injured player requires any time for recovery, the match is awarded to the injured player. If the injured player is able to continue without delay, Rule 15 (Conduct) must be applied.

14.4 Bleeding

- 14.4.1 Whenever bleeding occurs, play must stop and the player must leave the court and attend to the bleeding promptly. Reasonable time for treatment is allowed. Play may resume only after the bleeding has stopped and, where possible, the wound has been covered.

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

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

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

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

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

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

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

15 SPRÁVANIE

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

15.2 Hráčom nie je povolené umiestňovať čokoľvek na kurt.

15.3 Hráči nesmú počas hry opustiť kurt bez dovolenia rozhodcu.

15.4 Hráč nesmie žiadať o zmenu rozhodcu alebo markera.

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

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

Neprijateľné správanie zahŕňa, ale nie je obmedzené len na:

15.6.1 Počuteľné alebo viditeľné obscénnosti.

15.6.2 Slovné, fyzické alebo akékoľvek iné napadnutie.

15.6.3 Zbytočný fyzický kontakt, ktorý zahŕňa odstrčenie protihráča.

15.6.4 Nebezpečnú hru, ktorá zahŕňa neprimeraný švih raketou.

15.6.5 Námietky proti rozhodcovi alebo markerovi.

15.6.6 Poškodenie vybavenia kurtu;

15.6.7 Neférové zahrievanie;

15.6.8 Zdržovanie hry, vrátane neskorého príchodu na kurt;

15.6.9 Úmyselné vyrušenie;

14.4.2 If the bleeding was **accidentally caused** by the opponent, then Rule 15 (Conduct) must be applied.

14.4.3 If the bleeding is the result of the opponent's **deliberate or dangerous** play or action, the match is awarded to the injured player.

14.4.4 A player who is unable to stop the bleeding within the time permitted must either concede 1 game and take the 90-second interval and then continue play, or concede the match.

14.4.5 If blood is again visible during play, no further recovery time is permitted, and the player must concede the game in progress and use the 90-second interval between games for further treatment. If the bleeding has not then stopped, the player must concede the match.

14.4.6 The court must be cleaned and bloodstained clothing replaced.

14.5 An injured player may resume play before the end of any permitted recovery period. Both players must be given reasonable time to prepare to resume play.

14.6 It is always the injured player's decision whether or not to resume play.

15 CONDUCT

15.1 Players must comply with any tournament regulations additional to these Rules.

15.2 Players may not place any object within the court.

15.3 Players may not leave the court during a game without the permission of the Referee.

15.4 Players may not request a change of any Official.

15.5 Players must not behave in a manner that is unfair, dangerous, abusive, offensive, or in any way detrimental to the sport.

15.6 If a player's conduct is unacceptable, the Referee must penalize the player, stopping play if necessary.

Unacceptable behaviour includes, but is not limited to:

15.6.1 audible or visible obscenity;

15.6.2 verbal, physical or any other form of abuse;

15.6.3 unnecessary physical contact, which includes pushing off the opponent;

15.6.4 dangerous play, including an excessive racket swing;

15.6.5 dissent to an Official;

15.6.6 abuse of equipment or court;

15.6.7 unfair warm-up;

15.6.8 delaying play, including being late back on court;

15.6.9 deliberate distraction;

- 15.6.10 Prijímanie pokynov (herných) počas hry.
- 15.7 Hráčom, ktorí sa týmto spôsobom previnia, môže byť podľa závažnosti previnenia udelené Napomenutie (Conduct warning) alebo trestný bod (Conduct stroke) alebo trestná hra (Conduct game) alebo trestný zápas (Conduct match).
- 15.8 Rozhodca môže prideliť za opakujúci sa podobný priestupok napomenutie, trestný bod alebo trestnú hru viackrát s tým, že úroveň potrestania nesmie byť nižšia ako predchádzajúci trest za rovnaký priestupok.
- 15.9 Napomenutie alebo potrestanie môže byť rozhodcom udelené kedykoľvek, aj pri zahrievaní a aj po skončení zápasu.
- 15.10 Ak Rozhodca:
- 15.10.1 zastaví hru, aby pridelil napomenutie, výmena sa opakuje;
 - 15.10.2 zastaví hru, aby pridelil trestný bod, tento trestný bod sa stáva výsledkom výmeny;
 - 15.10.3 pridelí trestný bod po skončení výmeny, výsledok výmeny ostáva, trestný bod sa pripočíta k aktuálnemu stavu bez zmeny strany podania;
 - 15.10.4 pridelí trestnú hru, jedná sa o prebiehajúcu alebo nasledujúcu hru, ak žiadna neprebíha. V druhom prípade sa nepoužije dodatočný interval 90 sekúnd;
 - 15.10.5 pridelí trestnú hru alebo trestný zápas, zostávajú hráčovi ktorý sa previnil všetky získané body a hry do tej doby.
- 15.11 Ak je pridelený trest podľa tohto pravidla, rozhodca musí vyplniť patričnú dokumentáciu.

- 15.6.10 receiving coaching during play.
- 15.7 A player guilty of an offence may be given a Conduct Warning or penalized with a Conduct Stroke, a Conduct Game, or a Conduct Match, depending on the severity of the offence.
- 15.8 The Referee may impose more than one warning, stroke or game to a player for a subsequent similar offence, providing any such penalty may not be less severe than the previous penalty for the same offence.
- 15.9 A warning or a penalty may be imposed by the Referee at any time, including during the warm-up and following the conclusion of the match.
- 15.10 If the Referee:
- 15.10.1 stops play to issue a Conduct Warning, a let is allowed;
 - 15.10.2 stops play to award a Conduct Stroke, that Conduct Stroke becomes the result of the rally;
 - 15.10.3 awards a Conduct Stroke after a rally has finished, the result of the rally stands, and the Conduct Stroke is added to the score with no change of service-box;
 - 15.10.4 awards a Conduct Game, that game is the one in progress or the next one if a game is not in progress. In the latter case an additional interval of 90 seconds does not apply;
 - 15.10.5 awards a Conduct Game or a Conduct Match, the offending player retains all points or games already won;
- 15.11 When a Conduct Penalty has been imposed, the Referee must complete any required documentation.

DODATOK 1 – DEFINÍCIE

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

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

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

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

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

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

CHYBA Podanie, ktoré nie je dobré.

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

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

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

STRATA zmena podávajúceho hráča.

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

ZÁPAS Kompletný súboj dvoch hráčov, vrátane zahrievania.

NOT UP Úder, ktorý:

nebol hráčom zahraný správne; alebo

pred ktorým loptička dopadla na podlahu viac ako jeden krát; alebo

pri ktorom sa loptička dotkla hrajúceho hráča alebo jeho oblečenia.

OUT Úder, ktorý:

zasiahol stenu na outovej čiare alebo

nad ňou alebo

zasiahol akékoľvek zariadenie nad outovou čiarou alebo

zasiahol hornú hranu ktorejkoľvek steny kurtu, alebo

APPENDIX 1 - DEFINITIONS

APPEAL A player's request to the Referee to review a Marker's call or lack of a call, or to appeal that the ball is broken.

ATTEMPT Any forward movement of the racket towards the ball. A fake swing is also an attempt, but racket preparation with only a backswing and no forward movement towards the ball is not an attempt.

BOX, SERVICE-BOX A square area on each side of the court bounded by the short-line, a side wall and by 2 other lines, from where the server serves.

CORRECTLY When the ball is struck with the racket, held in the hand, not more than once, and without prolonged contact on the racket.

DOWN A return that hits the tin or the floor before reaching the front wall, or hits the front wall and then the tin.

FAIR VIEW Enough time to view the ball and prepare to strike it as it returns from the front wall.

FAULT A serve that is not good.

FURTHER ATTEMPT A subsequent attempt by the striker to serve or return a ball that is still in play, after having already made one or more attempts.

GAME A part of a match. A player must win 3 games to win a best of 5-game match and 2 games to win a best of 3-game match.

GOOD RETURN A return that is struck correctly and that travels to the front wall either directly or after hitting another wall or walls without going out, and that hits the front wall above the tin and below the out-line.

HAND OUT A change of server.

LET The result of a rally that neither player wins. The server serves again from the same box.

MATCH The complete contest, including the warm-up.

NOT UP A return that:

- a player does not strike correctly; or
- bounces more than once on the floor before being struck; or
- touches the striker or the striker's clothing.

OUT A return that:

- hits the wall on or above the out-line; or
- hits any fixture above the out-line; or
- hits the top edge of any wall of the court; or

preletel nad stenou mimo kurtu alebo

preletel akýmkoľvek zariadením.

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

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

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

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

OTOČENIE Situácia, kedy hrajúci hráč zahrá alebo je v pozícii zahrať loptičku na svojej pravej strane potom ako loptička preletela okolo neho na ľavej strane alebo naopak, bez ohľadu na to či sa hráč fyzicky otočil.

Poznámka: Príprava úderu (**shaping**) s raketou na jednej strane a následne prenesenie rakety pred telom na druhú stranu nie je ani otočenie ani opakovaným pokusom.

VÍTAZNÝ ÚDER dobrý úder, na ktorý súper nemôže dosiahnuť

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

passes over a wall and out of the court; or

passes through any fixture.

QUARTER-COURT One of two equal parts of the court bounded by the short-line, a side wall, the back wall and the half-court line.

RALLY A good serve followed by one or more alternate returns until one player fails to make a good return.

STRIKER A player is the striker from the moment the opponent's return rebounds from the front wall until the player's return hits the front wall.

TIN The area of the front wall covering the full width of the court and extending from the floor up to and including the lowest horizontal line.

TURNING The action of the striker who strikes, or is in a position to strike, the ball to the right of the body after the ball has passed behind it to the left or vice versa, whether the striker physically turns or not.

Note: Shaping (preparing) to play the ball on one side and then bringing the racket across the body to strike the ball on the other side is neither turning nor making a further attempt.

WINNING RETURN A good return that the opponent could not reach.

WRONG-FOOTED The situation when a player, anticipating the path of the ball, moves in one direction, while the striker strikes the ball in another direction.

DODATOK 2 – HLÁSENIE MARKERA A ROZHODCU

2.1 MARKER

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

CHYBA Ak hráčove podanie nebolo dobré.

STRATA Ak prichádza k zmene podávajúceho hráča.

NOT UP Ak úder:

nebol zahraný správne; alebo

loptička dopadla pred úderom na podlahu viac ako jedenkrát; alebo

sa loptička dotkla hrajúceho hráča alebo jeho oblečenia.

OUT Ak úder:

Zasiahol stenu na outovej čiare alebo nad ňou; alebo

Zasiahol akékoľvek zariadenie nad outovou čiarou; alebo

Zasiahol hornú hranu ktorejkoľvek steny kurtu; alebo

Preletel nad stenou mimo kurtu; alebo

Preletel akýmkoľvek zariadením.

10-10: HRÁČ MUSÍ VYHRAŤ O DVA BODY

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

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

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

ANO LET/LET Zopakovanie rozhodnutia Rozhodcu o opakovaní výmeny.

STROKE PRE (HRÁČA alebo TÍM)

Zopakovanie rozhodnutia Rozhodcu o priznaní výmeny hráčovi alebo tímu.

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

Príklady hlásenia Markera

1. Uvedenie zápasu

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

2. Poradie hlásenia:

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

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

iii) Dodatky ku skóre (napríklad Game ball).

APPENDIX 2 - OFFICIALS' CALLS

2.1 MARKER

DOWN To indicate that a player's return hit the tin, or the floor before reaching the front wall, or hit the front wall and then the tin.

FAULT To indicate that a serve was not good.

HAND OUT To indicate a change of server.

NOT UP To indicate that a return:

was not struck correctly; or

bounced more than once on the floor before being struck; or

touched the striker or the striker's clothing.

OUT To indicate that a return:

hit the wall on or above the out-line; or

hit any fixture above the out-line; or

hit the top edge of any wall of the court or

passed over a wall and out of the court; or

passed through any fixture.

10-ALL: A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS

To indicate at 10-all that a player must lead by 2 points to win the game. Called only on the first occurrence in a match.

GAME BALL To indicate that a player requires one point to win the game.

MATCH BALL To indicate that a player requires one point to win the match.

YES, LET/ LET To repeat the Referee's decision that a rally is to be replayed.

STROKE TO (PLAYER or TEAM)

To repeat the Referee's decision to award a stroke to a player or team.

NO LET To repeat the Referee's decision that a request for a let is disallowed.

Examples of Marker's Calls

1. Match introduction:

"Smith to serve, Jones to receive, best of 5 games, love-all."

2. Order of calls:

i) Anything affecting the score (e.g. Stroke to Brown).

ii) The score with the server's score always called first.

iii) Comments on the score (e.g. Game ball).

3. Hlásenie skóre:

“Not up. Strata, 4–3.”

“Yes let, 3–4.”

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

“Chyba, strata, 8–3.”

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

“10–8, Match Ball.”

“13–12, Match Ball.”

4. Koniec hry:

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

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

“11 – 8, zápas pre Cellera, 3-2, 11–3, 11–6, 7–11, 9– 11, 11– 8.”

5. Začiatok nasledujúcej hry:

“Celler vedie 1-0. 0-0.”

“Celler vedie 2-1. Ashour podáva, 0-0.”

“2-2. Ashour podáva, 0-0.”

2.2 ROZHODCA

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

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

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

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

STROKE PRE (HRÁČA alebo TÍM)

Informácia, že hráčovi alebo tímu bola priznaná výmena.

ČAS Upozornenie pre hráčov, že uplynul povolený interval.

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

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

„Napomenutie pre Cellera za zdržiavanie hry.“

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

“Trestný bod pre Cellera, bod pre (druhý hráč alebo tím) za zdržiavanie hry.”

3. Calling the score:

“Not up. Hand-out, 4–3.”

“Yes let, 3–4.”

“Stroke to Jones, 10–8, Game Ball.”

“Fault, hand-out, 8–3.”

“Not up, 10-all: a player must win by 2 points.”

“10–8, Match Ball.”

“13–12, Match Ball.”

4. End of a game:

“11–3, game to Smith. Smith leads 1 game to love.”

“11–7, game to Jones. Smith leads 2 games to 1.”

“11 – 8, match to Jones, 3 games to 2, 3–11, 11–7, 6–11, 11– 9, 11– 8.”

5. Start of successive games:

“Smith leads 1 game to love. Love-all.”

“Smith leads 2 games to 1. Jones to serve, love-all.”

“2 games all. Smith to serve, love-all.”

2.2 REFEREE

FIFTEEN SECONDS To advise that 15 seconds of a permitted interval remain.

HALF-TIME To advise that 2 ½ minutes of the warm-up period have passed.

LET / PLAY A LET To advise that a rally is to be replayed in circumstances where the wording “Yes, Let” is not appropriate (e.g. when neither player has requested a let).

NO LET To disallow a let.

STROKE TO (player or team)

To advise that a stroke is being awarded.

TIME To indicate that a permitted interval has elapsed.

YES, LET To allow a let.

CONDUCT WARNING To advise that a Conduct Warning is being issued, e.g.:

“Conduct Warning Smith for delaying play.”

CONDUCT STROKE To advise that a Conduct Stroke is being awarded, e.g.:

“Conduct Smith, Stroke to (other player or team) for delay of game.”

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

“Trestná hra pre Cellera, hra pre (druhý hráč alebo tím) za napadnutie protihráča.”

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

“Trestný zápas pre Cellera, zápas pre (druhý hráč alebo tím) za námietky proti rozhodcovi.”

DODATOK 3 – ALTERNATÍVNY SPOSÔB POČÍTANIA

1. Počítanie bez strát do 15

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

- 1.1 Víťaz výmeny získava 1 bod a začína podaním ďalšiu výmenu.
- 1.2 *Každá hra sa hrá do 15 bodov s výnimkou situácie, keď je stav 14-14. Za tohto stavu hra pokračuje, Pokiaľ jeden z hráčov nezíska vedenie o body.*
- 1.3 Zápas sa obyčajne hrá na 3 víťazné hry, môže sa ale hrať aj na 2 víťazné hry.

2. Počítanie so stratami

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

- 2.1 *Keď podávajúci hráč vyhrá výmenu, získa bod: keď výmenu vyhrá prijímajúci hráč, stáva sa podávajúcim a skóre sa nemení.*
- 2.2 *Každá hra sa hrá do 9 bodov, s výnimkou situácie, keď je stav 8-8. Za tohto stavu zvolí prijímajúci hráč, či bude hra pokračovať do 9 (o 1) alebo 10 bodov(o dva). Prijímajúci hráč musí svoju voľbu zreteľne oznámiť markerovi, rozhodcovi a protihráčovi.*
- 2.3 Zápas sa obvykle hrá na 3 víťazné hry, ale môže sa hrať aj na 2 víťazné hry.

CONDUCT GAME To advise that a Conduct Game is being awarded, e.g.:

“Conduct Jones, Game to (other player or team) for abuse of opponent.”

CONDUCT MATCH To advise that a Conduct Match is being awarded, e.g.:

“Conduct Jones, Match to (other player or team) for dissent to Referee.”

APPENDIX 3 - ALTERNATIVE SCORING SYSTEMS

1. Point-a-rally scoring to 15

Rule 2 (Scoring) is replaced by (see italics):

1.1 The winner of a rally scores 1 point and serves to begin the next rally.

1.2 *Each game is played to 15 points, except that if the score reaches 14-all, the game continues until one player leads by 2 points.*

1.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3.

2. Hand-in/hand-out scoring

Rule 2 (Scoring) is replaced by (see italics):

2.1 *The server, on winning a rally, scores a point; the receiver, on winning a rally, becomes the server without a change of score.*

2.2 *Each game is played to 9 points, except that if the score reaches 8-all, the receiver chooses, before the next service, to continue that game either to 9 (known as "Set 1") or to 10 (known as "Set 2"). The receiver must clearly indicate this choice to the Marker, Referee and the opponent.*

2.3 A match is normally the best of 5 games, but may be the best of 3.

DODATOK 4 – SYSTÉM 3 ROZHODCOV

1. Systém 3 rozhodcov používa Centrálného rozhodcu (CR) a dvoch postranných rozhodcov (PR), ktorí spolupracujú ako tím. Všetci by mali byť pokiaľ je to možné čo najvyššie kvalifikovanými rozhodcami. Ak nie sú všetci 3 rozhodcovia rovnakej úrovne, mal by najskúsenejší z nich plniť úlohu centrálného rozhodcu .
2. Centrálny rozhodca, ktorý plní všetky úlohy markera, kontroluje zápas a s postrannými rozhodcami by sa mal dohodnúť pred zápasom a ak je to nutné (možné) aj medzi hrami, aby zaistil konzistentné používanie a výklad pravidiel. Jeden z postranných rozhodcov tiež vedie záložný zápis skóre. V prípade nejasností ohľadom skóre, platí zápis centrálného rozhodcu.
3. Obaja postranní rozhodcovia by mali sedieť za zadnou stenou na úrovni vnútornej čiary podávacieho boxu na každej strane, o jednu radu nižšie ako centrálny rozhodca.
4. Postranní rozhodcovia rozhodujú po ukončení výmeny – nie v jej priebehu – iba v nasledujúcich prípadoch:
 - 4.1 Ak jeden z hráčov požiada o let, alebo sa odvoláva proti hláseniu alebo nehláseniu dole, not up, out alebo chybe centrálného rozhodcu.
 - 4.2 Ak má ktorýkoľvek rozhodca zakrytý výhľad, jeho rozhodnutie je „Áno, LET“.
 - 4.3 Ak si centrálny rozhodca nie je istý dôvodom odvolania, musí požiadať hráčov o spresnenie.
 - 4.4 Ak si postranný rozhodca nie je istý, čoho sa odvolanie týka, musí sa spýtať centrálného rozhodcu na spresnenie.
5. Iba centrálny rozhodca rozhoduje vo všetkých ostatných záležitostiach, to zahŕňa časové intervaly, správanie sa , zranenia, vyrušenia, prasknutú loptičku, spadnutý predmet a spôsobilosť kurtu na hru. Proti žiadnemu z týchto rozhodnutí sa nedá odvolať.
6. Všetky odvolania musia byť rozhodnuté všetkými 3 rozhodcami súčasne a nezávisle.
7. Rozhodnutie väčšiny z 3 rozhodcov je konečné, s výnimkou situácie, keď sa použije systém video review.
8. Centrálny rozhodca musí oznámiť rozhodnutie 3 rozhodcov bez odhalenia rozhodnutí jednotlivých rozhodcov.
9. V prípade 3 rôznych rozhodnutí (LET, STROKE, NO LET), je konečné rozhodnutie „ÁNO LET“
10. Hráči môžu hovoriť iba s hlavným rozhodcom. Dialóg musí byť minimálny.
11. Rozhodcovia môžu rozhodovať pomocou :
 - 11.1 Elektronických zariadení; alebo
 - 11.2 Rozhodovacích kariet pre rozhodcov; alebo
 - 11.3 Signálov rukou.
12. Ak sa použijú signály rukou, tak:
 - Áno, LET = Palec a ukazovák v tvare „L“.

APPENDIX 4 - THE THREE-REFEREE SYSTEM

1. The Three-Referee System uses a Central Referee (CR) and two Side Referees (SRs) who must work together as a team. All should be the highest accredited referees available. If the 3 Officials are not of a similar standard, then the Referee of the highest standard should normally act as the CR.
2. The CR, who is also the Marker, controls the match and must consult with the SRs before the match and if necessary (and if possible) between games, to try and ensure consistency of rules application and interpretation. One of the SRs keeps score as a backup. In the event of a discrepancy the CR's score is final.
3. The two SRs should be seated behind the back wall in line with the inside line of the service box on each side, one row in front of the CR.
4. The SRs make decisions at the end of rallies – not during them – on the following matters only:
 - 4.1 When a player requests a let; or appeals against a call or lack of a call of down, not up, out, or fault by the CR.
 - 4.2 If any Referee is unsighted that Referee's decision is "Yes, Let."
 - 4.3 If the CR is unsure of the reason for an appeal, the CR must ask the player for clarification.
 - 4.4 If a SR is unsure of what is being appealed, the SR must ask the CR for clarification.
5. Only the CR decides all other matters including time-periods, conduct, injury, distraction, broken ball, fallen object, and court conditions, none of which may be appealed.
6. Every appeal must be decided by all 3 Referees, simultaneously and independently.
7. A majority decision of the 3 referees is final, unless a video referee system is in operation.
8. The decision of the 3 Referees must be announced by the CR without revealing the individual decisions.
9. In the case of 3 different decisions (Yes Let, No Let, Stroke), the final decision will be "Yes, Let."
10. Players may speak only to the CR. Dialogue must be kept to a minimum.
11. The Referees may give their decisions using (in order of preference):
 1. Electronic consoles; or
 2. Referee Decision Cards; or
 3. Hand signals.
12. If hand-signals are used:

Yes, Let = Thumb and forefinger in the shape of an 'L'.

Stroke = Zovretá päšť.

No Let = Ruka s natiahnutými prstami držaná dlaňou dole.

Loptička bola dole/not up/out/chyba = Palec dole.

Loptička bola dobrá = Palec hore

DODATOK 5 - VIDEO REVIEW

Môže byť použité, kde to technológia umožňuje.

PRAVIDLÁ/POSTUP

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

DODATOK 6 – OCHRANA OČÍ

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

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

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

Stroke = Clenched fist.

No Let = Hand held out flat, palm downwards.

Ball was Down/ Not Up/ Out/ Fault = Thumb Down.

Ball was Good = Thumb Up.

APPENDIX 5 - VIDEO REVIEW

May be used where the technology is available.

RULES/PROCEDURE

1. A player may request a review of an Interference decision of Let, Stroke or No Let only, but may not appeal any Marker calls. Each player has one review per game; if the original decision is overruled, the player retains the review.
2. The player must clearly and immediately ask the Central Referee (CR) for a "Video Review, please."
3. The CR then states: "Video review, please, (player's name), on the Yes, Let/No Let/Stroke decision."
4. The replays will be shown on the screens.
5. The decision of the Video Review Official, whose decision is final, will be displayed on the screens.
6. The CR then states either: "Yes, Let/No Let/Stroke decision upheld, (player's name) has no review remaining"; or "Yes, Let/No Let/Stroke decision overruled, (player's name) has 1 review remaining."
7. When the score reaches 10-all, each player will have only 1 further review available. Unused reviews may not be carried over beyond the score of 10-all or into any following games. The CR announces: "10-all, a player must win by 2 points. Each player has 1 review available."
8. If a video review is unavailable because of technical difficulties, this will not count as a review being used.

APPENDIX 6 - PROTECTIVE EYEWEAR

The WSF recommends that all squash players should wear protective eyewear, manufactured to an appropriate National Standard, properly over the eyes at all times during play, including the warmup.

Current National Standards for Racket Sport Eye Protection are published by the Canadian Standards Association, the United States ASTM, Standards Australia/New Zealand and British Standards Institution. It is the responsibility of the player to ensure that the quality of the product worn is appropriate for the purpose.

Protective eyewear, meeting any of the above standards (or equivalent), is mandatory for all doubles and junior events sanctioned by the WSF.

DODATOK 7 – TECHNICKÉ ŠPECIFIKÁCIE

DODATOK 7.1

POPIS A ROZMERY KURTU PRE SQUASH (DVOJHRU)

POPIS

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

ROZMERY

Dĺžka kurtu medzi prednou a zadnou stenou	9 750 mm
Šírka kurtu medzi bočnými stenami	6 400 mm
Diagonála	11 665 mm
Výška spodného okraja čiary na prednej stene nad podlahou	4 570 mm
Výška spodného okraja čiary na zadnej stene nad podlahou	2 130 mm
Výška spodného okraja čiary podania na prednej stene nad podlahou	1 780 mm
Výška horného okraja tinu nad podlahou	480 mm
Vzdialenosť od bližšieho okraja krátkej čiary k zadnej stene	4 260 mm
Vnútorň rozmer podávacích boxov	1 600 mm
Šírka všetkých čiar	50 mm
Minimálna svetlá výška nad podlahou kurtu	5 640 mm

POZNÁMKY

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

APPENDIX 7 - TECHNICAL SPECIFICATIONS

APPENDIX 7.1

DESCRIPTION AND DIMENSIONS OF A SINGLES COURT

DESCRIPTION

A squash court is a rectangular area bounded by 4 walls: the front wall, 2 side walls and the back wall. It has a level floor and a clear height above the court area.

DIMENSIONS

Length of court between playing surfaces	9 750 mm
Width of court between playing surfaces	6 400 mm
Diagonal	11 665 mm
Height above floor to lower edge of front-wall line	4 570 mm
Height above floor to lower edge of back-wall line	2 130 mm
Height above floor to lower edge of service-line on front wall	1 780 mm
Height above floor to upper edge of tin	480 mm
Distance to nearest edge of short-line from back wall	4 260 mm
Internal dimensions of service-boxes	1 600 mm
Width of all lines	50 mm
Minimum clear height above the floor of the court	5 640 mm

NOTES

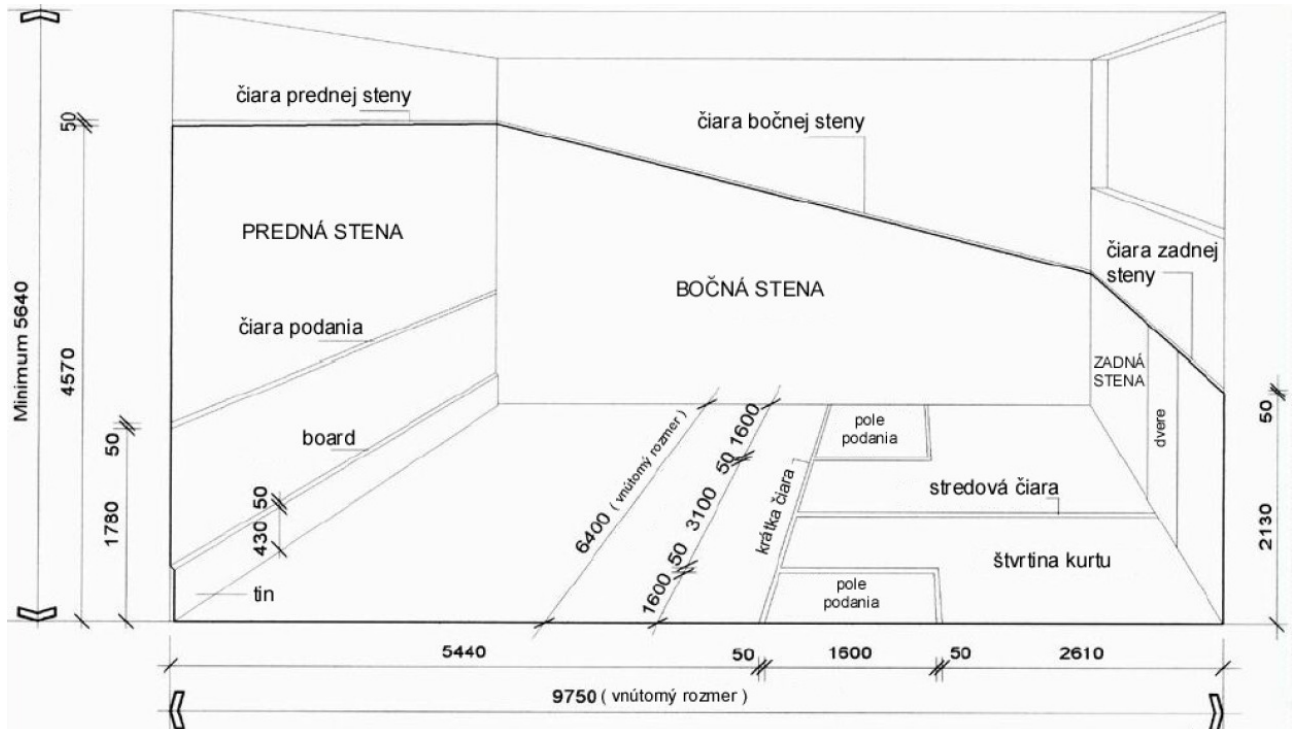
1. The side-wall lines connect the front-wall line and the back-wall line.
2. The service-box is a square formed by the short-line, one side wall and two other lines marked on the floor.
3. The length, width and diagonal of the court are measured at a height of 1000 mm above the floor.
4. It is recommended that the front-wall line, side-wall lines, back-wall line and the top 50mm of the tin be shaped so as to deflect any ball that strikes them.
5. The tin must not project from the front wall by more than 45 mm.
6. It is recommended that the door to the court be 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 at Appendix 7.2.

KONŠTRUKCIA

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

DODATOK 7.2

VŠEOBECNÁ KONFIGURÁCIA MEDZINÁRODNÉHO KURTU PRE DVOJHRU



VYSVETLIVKY:

FRONT WALL – predná stena

SIDE WALL – bočná stena

BACK WALL – zadná stena

QUARTER (COURT) – štvrtina (kurtu)

SERVICE BOX – podávací box

DOOR – dvere

FRONT WALL LINE – čiara na prednej stene

SIDE WALL LINE – čiara na bočnej stene

BACK WALL LINE – čiara na zadnej stene

SERVICE LINE – čiara podania

SHORT LINE – krátka čiara

HALF COURT LINE – stredová čiara

MINIMUM CLEAR HEIGHT – minimálna svetlá výška

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

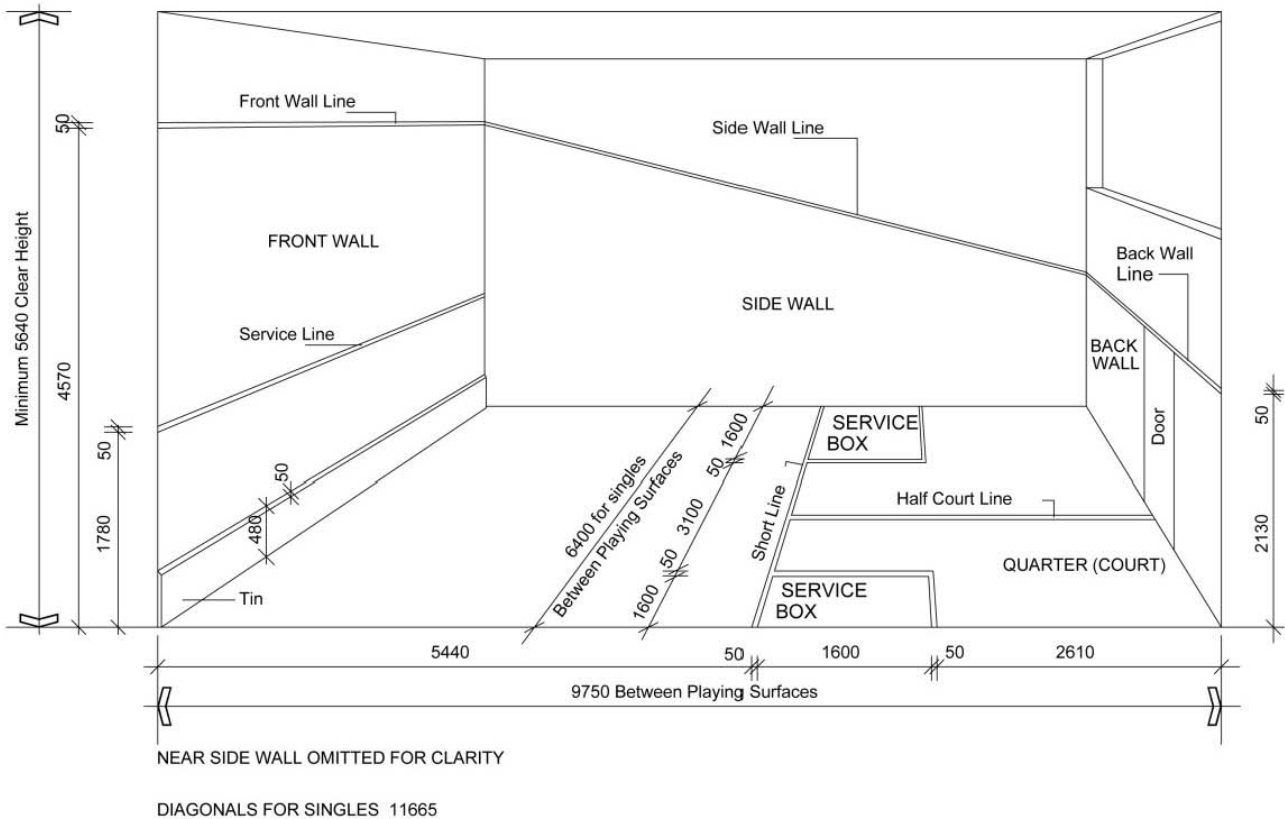
DIAGONALS FOR SINGLES – diagonály pre dvojhru 11 665 mm

CONSTRUCTION

A squash court may be constructed from various 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. A National or Regional Governing Body may require that the WSF standards must be met for competitive play.

APPENDIX 7.2

GENERAL CONFIGURATION OF THE INTERNATIONAL SINGLES COURT



DODATOK 8 – ŠPECIFIKÁCIA SQUASHOVEJ LOPTIČKY

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

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

Priemer (v milimetroch) 40.0 + - 0.5

Váha (v gramoch) 24.0 + - 1.0

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

Pevnosť švu (v N/mm) minimálne 6.0

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

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

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

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

Priemer (v milimetroch) 40.0 + - 0.5

Váha (v gramoch) 24.0 + - 1.0

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

Pevnosť švu (v N/mm) minimálne 6.0

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

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

POZNÁMKY

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

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

Pre začiatočníkov:

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

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

Pre mierne pokročilých hráčov:

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

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

APPENDIX 8 - SPECIFICATIONS OF SQUASH BALLS

1. A STANDARD DOUBLE YELLOW DOT (Competition) BALL

The following specification is the standard for a double yellow dot (Competition) 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 254 centimetres

@ 23 degrees C. 12% minimum

@ 45 degrees C. 25% - 30%

2. A STANDARD SINGLE YELLOW DOT (Club) BALL

The following specification is the standard for a single yellow dot (Club) 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 254 centimetres

@ 23 degrees C. 15% minimum

@ 45 degrees C. 30% - 35%

NOTES

1. The full procedure for testing balls to the above specifications 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 Club and Competition specifications. Where faster speeds of ball are produced they may vary from the diameter and weight in the above specifications. 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%

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

Rýchlosť loptičky môže byť znázornená aj nasledujúcim spôsobom:

Veľmi pomalá – Žltá bodka (jedna alebo dve)

Pomalá – Biela bodka alebo zelená bodka

Stredná – Červená bodka

Rýchla – Modrá bodka

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

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

DODATOK 9 – ROZMERY SQUASHOVEJ RAKETY

ROZMERY

Maximálna dĺžka	686 mm
Maximálna šírka, meraná v pravom uhle k rúčke	215 mm
Maximálna dĺžka strún	390 mm
Maximálna vypletená plocha	500 cm ²
Minimálna šírka rámu alebo s ním pevne spojené časti (v rovine strún)	7 mm
Maximálna výška rámu alebo pevne spojenej súčasti (kolmo k rovine strún)	26 mm
Minimálny rádius v akomkoľvek bode vnútorného zakrivenia rámu	50 mm
Minimálny rádius zakrivenia akejkoľvek hrany rámu alebo pevne spojenej súčasti	2 mm

HMOTNOSŤ

Maximálna hmotnosť	255 g
--------------------------	-------

KONŠTRUKCIA

a) Hlava rakety je definovaná ako časť rakety obsahujúca alebo obopínajúca vypletenú plochu.

b) Výplet a jeho zakončenie musí byť zapustené do hlavy rakety alebo v prípade, že to jej materiál alebo design neumožňujú, musí byť zakrytý pevne pripojeným ochranným pásom.

c) Ochranný pás musí byť vyrobený z pružného materiálu, ktorý nevytvára ani po silnejšom dotyku rakety s o stenou alebo podlahou ostré hrany.

d) Ochranný pás má byť z bieleho, čierneho alebo bezfarebného materiálu. Ak výrobca použije z kozmetických dôvodov farebný ochranný pás, mal by preukázať dostatočným spôsobom WSF, že pás nezanecháva po kontakte so stenou alebo podlahou farebné stopy.

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 (Single or Double)

Slow - White Dot or Green Dot

Medium - Red Dot

Fast - Blue Dot

3. Balls which are used at World Championships or at similar standards of play must meet the above specifications for the Standard Double Dot (Competition) ball. Additional subjective testing may be carried out by the WSF with players of the identified standard to determine the suitability of the nominated ball for Championship usage.

4. 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 9 - 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.

- e) Rám rakety by mal byť vyrobený z takého materiálu a farby, ktoré nebudú pri normálnej hre zanechávať farebné stopy pri dotyku rakety so stenou alebo podlahou.
- f) Výplet má byť z prírodného čreva, nylonu alebo podobného materiálu, za predpokladu, že nebude použitý kov.
- g) Sú povolené len dve vrstvy výpletu, ktoré sú vzájomne prepletené v miestach svojho skríženia. Kríženie strún by malo byť pravidelné, jednotné a malo by vytvárať jednotnú plochu hlavy rakety.
- h) Akékoľvek zariadenie na ochranu výpletu v ráme, zariadenie k vymedzeniu výpletu, alebo ďalšie zariadenia spojené s akoukoľvek časťou rakety by mali byť určené výhradne k zabráneniu alebo obmedzeniu opotrebovania, namáhaniu alebo vibrovaniu výpletu a mali by mať primeranú veľkosť a umiestnenie pre svoj účel. Nemali by byť spojené s výpletom v oblasti, kde je väčšinou trafená loptička.
- i) Vnútri konštrukcie rakety by nemali byť žiadne nevypletené časti, ktoré by umožnili priechod objektu s priemerom väčším ako 50 mm.
- j) celá konštrukcia rakety vrátane jej hlavy má byť symetrická podľa osy prechádzajúcej stredom rakety od hlavy k rúčke pri pohľade na raketu.
- k) O akejkoľvek zmene v špecifikácii rakety sa bude informovať 2 roky pred vstupom tejto zmeny do platnosti.
- WSF rozhoduje vo všetkých otázkach týkajúcich sa rakiet a ich prototypov súvisiacich s vyššie uvedenými špecifikáciami alebo iných schválených alebo neschválených pravidiel pre hru a bude vydávať usmernenia na pomoc pri výklade vyššie uvedených pravidiel.

Vydané v novembri 2013:

World Squash Federation Ltd

25 Russell Street

Hastings

East Sussex TN34 1QU

United Kingdom

Telefón: +44 1424 447440

E-mail: wsf@worldsquash.org

Web: www.worldsquash.org

Preklad: Dušan Lorinčík

Rozhodcovská komisia SSQA r.2014

- 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 WSF 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.

Published November 2013 by:

World Squash Federation Ltd

25 Russell Street

Hastings

East Sussex TN34 1QU

United Kingdom

Telephone: 44+ 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org