
**WORLD
SQUASH**

WSF

PRAVIDLA SQUASHE 2014

(VČETNĚ DODATKŮ 1-9)

PLATNÁ OD 1. LEDNA 2014

Obsah

1	SQUASH	1
2	POČÍTÁNÍ	1
3	ROZHODČÍ	1
4	ZAHŘÍVÁNÍ	2
5	PODÁNÍ	3
6	HRA	3
7	INTERVALY	4
8	BRÁNĚNÍ VE HŘE	4
9	ZASAŽENÍ HRÁČE MÍČKEM	6
10	ODVOLÁNÍ	7
11	MÍČEK	8
12	VYRUŠENÍ	8
13	SPADLÝ PŘEDMĚT	8
14	NEMOC, ZRANĚNÍ A KRVÁCENÍ	9
15	CHOVÁNÍ	10
	DODATEK 1 - DEFINICE.....	12
	DODATEK 2 – HLÁŠENÍ ROZHODČÍCH.....	13
	DODATEK 3 – ALTERNATIVNÍ ZPŮSOBY POČÍTÁNÍ.....	15
	DODATEK 4 - SYSTÉM 3 ROZHODČÍCH.....	16
	DODATEK 5 - VIDEO REVIEW.....	17
	DODATEK 6 – OCHRANA OČÍ.....	18
	DODATEK 7 – TECHNICKÉ SPECIFIKACE.....	19
	DODATEK 8 – SPECIFIKACE SQUASHOVÝCH MÍČKŮ.....	21
	DODATEK 9 – ROZMĚRY SQUASHOVÉ RAKETY.....	22

SQUASH – PRAVIDLA DVOUHRY

Definice slov psaných kurzívou najdete v Dodatku 1.

ÚVOD

Squash se hraje v omezeném prostoru, často ve vysoké rychlosti. Pro řádnou hru je nezbytné dodržovat 2 základní principy:

Bezpečnost: Hráči vždy musí dbát na prvním místě na bezpečnost a nesmí podniknout žádné kroky, které by mohly ohrozit protihráče.

Fair play: Hráči musí respektovat práva protihráče a hrát čestně.

1 SQUASH

- 1.1. Squash (dvouhru) hrají 2 hráči na kurtu. Každý z nich drží raketu pro odehrání míčku. Kurt, míček a raketa musí splňovat požadavky WSF (viz. Dodatky 7, 8 a 9).
- 1.2. Každá výměna začíná podáním. Po něm se hráči střídají v odehrávání míčku, dokud výměna neskončí (viz. Pravidlo 6 – Hra).
- 1.3. Hra musí být pokud možno plynulá.

2 POČÍTÁNÍ

- 2.1 Vítěz výměny získává 1 bod a zahajuje podáním další výměnu
- 2.2 Každá hra se hraje do 11 bodů s výjimkou situace, kdy je stav 10-10. Za tohoto stavu hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská vedení o 2 body.
- 2.3 Zápas se obvykle hraje na 3 vítězné hry, ale může se hrát i na 2 vítězné hry.
- 2.4 Alternativní způsoby počítání jsou popsány v Dodatku 3.

3 ROZHODČÍ

- 3.1 Zápas by měl být řízen Markerem a Rozhodčím. Oba musí vést zápis skóre, včetně toho, který hráč a z jaké strany podává.
- 3.2 Jestliže je zápas řízen 1 osobou, plní tato osoba roli Markera i Rozhodčího. Hráč může podat *odvolání* proti hlášení (nebo nehlášení) této osoby v roli Markera k té stejné osobě v roli Rozhodčího.
- 3.3 Správná pozice pro osoby řídící zápas je vsedě uprostřed zadní stěny, co nejbližší této stěně a těsně nad outovou čarou.
- 3.4 Alternativní způsob řízení zápasu – Systém 3 rozhodčích – je popsán v Dodatku 4.
- 3.5 Při oslovení hráče musí Rozhodčí používat hráčovo příjmení (kde je to možné).
- 3.6 **Marker:**
 - 3.6.1 musí uvést zápas, zahájit každou hru a ohlásit výsledek každé hry i zápasu (viz. Dodatek 2);
 - 3.6.2 musí hlásit „chyba“, „dolů“, „out“, „not up“ nebo „stop“, když tyto situace nastanou nebo je to vhodné;
 - 3.6.3 nesmí hlásit nic, jestliže si není jistý, zda bylo podání nebo jiný úder správné;
 - 3.6.4 musí hlásit na konci každé výměny bez zbytečného prodloužení skóre, s tím, že skóre podávajícího hráče hlásí vždy jako první. Jestliže dochází ke změně podávajícího, předchází hlášení skóre „ztráta“;

- 3.6.5 musí zopakovat rozhodnutí Rozhodčího po hráčově žádosti o let (nový míček, opakovaná výměna) a poté ohlásit skóre;
- 3.6.6 musí počkat na rozhodnutí Rozhodčího po hráčově odvolání proti Markerové hlášení (nebo nehlášení) a potom ohlásit skóre;
- 3.6.7 musí ohlásit "Game Ball", když hráč potřebuje 1 bod k zisku hry nebo "Match Ball", když hráč potřebuje 1 bod k zisku zápasu;
- 3.6.8 musí ohlásit "10-10, hráč musí vyhrát o 2 body", když je poprvé v zápase stav 10-10.

3.7 Rozhodčí, jehož rozhodnutí je konečné:

- 3.7.1 musí odložit zápas, jestliže kurt není způsobilý ke hře, nebo přerušit zápas, jestliže ten již probíhá. Když pak zápas pokračuje, zůstává skóre, které platilo v době přerušení;
- 3.7.2 musí udělit let, jestliže dojde bez zavinění hráčů ke změně podmínek na kurtu, které ovlivní výměnu;
- 3.7.3 může přiznat zápas hráči, jehož protihráč není připraven ke hře v čase určeném pravidly soutěže;
- 3.7.4 musí rozhodovat ve všech záležitostech, včetně všech žádostí o let a všech odvolání proti hlášením (nebo nehlášením) Markera;
- 3.7.5 musí reagovat okamžitě, jestliže nesouhlasí s hlášením (nebo nehlášením) Markera, přitom zastaví hru, když je to nutné;
- 3.7.6 musí okamžitě opravit skóre, jestliže ho Marker ohlásí nesprávně, přitom zastaví hru, když je to nutné;
- 3.7.7 musí hlídat dodržování všech Pravidel, týkajících se času a hlásit podle nich "15 vteřin", "Poločas" a "Čas";
Poznámka: Je zodpovědností hráčů být nablízku, aby slyšeli tato hlášení.
- 3.7.8 musí učinit příslušné rozhodnutí, jestliže dojde k zasažení hráče míčkem (viz. Pravidlo 9 – Zasažení hráče míčkem);
- 3.7.9 může udělit let, jestliže není schopen rozhodnout odvolání proti hlášení (nebo nehlášení) Markera;
- 3.7.10 musí se hráče zeptat na vyjasnění, jestliže si není jistý důvodem žádosti o let nebo odvolání;
- 3.7.11 může poskytnout vysvětlení svého rozhodnutí;
- 3.7.12 musí ohlašovat všechna svá rozhodnutí dostatečně hlasitě, aby ho slyšeli hráči, Marker a diváci;
- 3.7.13 musí použít Pravidlo 15 (Chování), jestliže je chování hráče nepřijatelné;
- 3.7.14 musí přerušit hru, jestliže je chování jiné osoby než hráče rušivé nebo útočné, dokud toto chování neskončí nebo dokud tato osoba neopustí prostor u kurtu.

4 ZAHŘÍVÁNÍ

- 4.1** Na začátku zápasu jdou hráči společně maximálně na 5 minut na kurt, aby zahřáli míček. Po 2,5 minutách si hráči musí vyměnit strany, jestliže tak již neučinili dříve.
- 4.2** Hráči musí mít stejnou možnost odehrávat míček. Chování hráče, který zahřívá míček po nepřiměřenou dobu na své straně, není férové a musí být použito Pravidlo 15 (Chování).

5 PODÁNÍ

- 5.1** Hráč, který vyhraje los roztočením rakety, podává jako první.
- 5.2** Na začátku každé hry a po každé změně podávajícího si podávající volí stranu pro podání. Dokud si hráč drží podání, musí střídat strany, ze kterých podává.
- 5.3** Jestliže se výměna opakuje, musí podávající podávat ze stejné strany.
- 5.4** Jestliže hráč míří na špatnou stranu pro podání nebo když si oba hráči nejsou jistí správnou stranou pro podání, musí Marker informovat hráče, ze které strany podávat.
- 5.5** Jestliže dojde ke sporu ohledně strany pro podání, určí stranu Rozhodčí.
- 5.6** Poté, co Marker ohlásí skóre, musí oba hráči pokračovat ve hře bez zbytečného prodlení. Podávající hráč by ale neměl podávat, dokud není přijímající hráč připraven.
- 5.7** Podání je dobré, pokud:
- 5.7.1 podávající hráč upustí nebo nadhodí míček z ruky nebo rakety a odehraje ho *správně* prvním nebo *opakovaným pokusem* před tím, než se míček čehokoliv dotkne; a
 - 5.7.2 v okamžiku, kdy podávající hráč odehrává míček, má jednu nohu v kontaktu s podlahou uvnitř podávacího čtverce (boxu), a přitom se žádná její část nedotýká hranice podávacího čtverce; a
 - 5.7.3 míček je odehrán přímo na přední stěnu, které se dotkne mezi podávací čarou a outovou čarou, aniž by se současně dotkl přední stěny a boční stěny; a
 - 5.7.4 míček, pokud není odehrán přijímajícím hráčem z voleje, dopadne při svém prvním dopadu do opačné čtvrtiny kurtu, aniž by se dotkl jakékoliv čáry; a
 - 5.7.5 míček není odehrán do outu.
- 5.8** Podání, které nesplní některé z ustanovení Pravidla 5.7 je chybné a přijímající hráč získává výměnu.
Poznámka: Podání, které zasáhne podávací čáru nebo krátkou čáru nebo středovou čáru nebo jakoukoliv outovou čáru na vrchní části kurtu, je chybné a Marker ohlásí „chyba“.
- 5.9** Jestliže podávající hráč upustí nebo nadhodí míček, ale neučiní *pokus* o jeho odehrání, není to považováno za podání a podávající může začít znovu.
- 5.10** Výměna se opakuje, jestliže přijímající hráč není připraven k příjmu podání, ani neučinil pokus o jeho odehrání. Nicméně, jestliže je takové podání chybné, podávající hráč ztrácí výměnu.
- 5.11** Jestliže podávající hráč podá z nesprávné strany a poté vyhraje tuto výměnu, výsledek výměny zůstává a podávající podává z opačné strany.
- 5.12** Podávající nesmí podávat, dokud Marker neohlásí skóre. Ten tak musí učinit bez prodlení. Jestliže k tomu přesto dojde, Rozhodčí musí zastavit hru a poučit hráče, že má podávat až po ohlášení skóre.

6 HRA

- 6.1** Jestliže je podání dobré, pokračuje hra dokud je každý úder dobrý nebo dokud jeden z hráčů nepožádá o let nebo neučiní odvolání nebo Rozhodčí nebo Marker nezastaví hru svým hlášením nebo míček nezasáhne jednoho z hráčů nebo jejich oblečení nebo raketu hráče, který není na řadě odehrát míček (nehrajícího hráče).

- 6.2** Úder je dobrý, jestliže míček:
- 6.2.1 je odehrán *správně* dříve, než dopadne dvakrát na podlahu; a
 - 6.2.2 zasáhne přední stěnu nad tinem a pod outovou čarou buď přímo nebo po odrazu od jakékoliv jiné stěny (nebo jakýchkoliv jiných stěn), aniž by zasáhl některého z hráčů nebo jejich oblečení nebo raketu a aniž by před tím nejdříve dopadl na zem; a
 - 6.2.3 odrazí se od přední stěny, aniž by se dotkl tinu; a
 - 6.2.4 není odehrán do outu.

7 INTERVALY

- 7.1** Maximálně 90 vteřin je povoleno mezi koncem zahřívání a zahájením hry a mezi všemi dalšími hrami.
- 7.2** Hráči musí být připraveni pokračovat ve hře na konci každého intervalu, ale jestliže jsou oba hráči připraveni, může hra začít dříve.
- 7.3** Maximálně 90 vteřin je povoleno k výměně poškozeného vybavení. To zahrnuje i brýle, ochranu očí nebo vypadlou kontaktní čočku. Hráč musí provést výměnu co nejrychleji nebo musí být použito Pravidlo 15 (Chování).
- 7.4** Intervaly v případě zranění nebo krvácení jsou specifikovány v Pravidle 14 (Zranění).
- 7.5** Během všech intervalů mohou oba hráči odehrávat míček.

8 BRÁNĚNÍ VE HŘE

- 8.1** Po dokončení přiměřeného protažení úderu, musí hráč vynaložit veškeré úsilí, aby měl protihráč v okamžiku odrazu míčku od přední stěny:
 - 8.1.1 korektní výhled na míček v okamžiku jeho odrazu od přední stěny; a
 - 8.1.2 nerušený přímý přístup k míčku; a
 - 8.1.3 prostor k provedení přiměřeného švihů a odehrání míčku; a
 - 8.1.4 volnost k odehrání míčku na kteroukoliv část celé přední stěny.K bránění ve hře dojde, jestliže hráč protihráči neposkytne všechny tyto požadavky.
- 8.2** Hráč, který je na řadě odehrát míček (hrající hráč), a který se domnívá, že došlo k bránění ve hře, může zastavit hru a požádat o let, nejlépe slovy „Let, prosím“. Tato žádost musí být učiněna bez zbytečné prodlevy.
Poznámky:
 - Dříve než Rozhodčí přijme libovolnou formu žádosti, musí být přesvědčený, že hráč skutečně žádá o let.
 - Žádost o let v sobě zahrnuje žádost o stroke (výměna přiznaná jednomu hráči).
 - Obvykle je to pouze hrající hráč, který může žádat o let z důvodu bránění ve hře. Nicméně, jestliže nehrající hráč žádá o let z důvodu neumožnění přístupu dříve, než míček zasáhne přední stěnu, může být tato žádost uznána, ačkoliv hráč ještě není hrajícím hráčem.
- 8.3** Jestliže si Rozhodčí není jistý důvodem žádosti, musí hráče požádat o vysvětlení.
- 8.4** Rozhodčí může udělit let nebo stroke, aniž by o to jeden z hráčů požádal, může za tím účelem zastavit hru, obzvláště z důvodu bezpečnosti.
- 8.5** Jestliže hrající hráč odehraje míček a protihráč poté žádá o let, získá protihráč výměnu, jestli byl míček hrajícího hráče „*dolů*“ nebo „*out*“.

8.6 Obecná pravidla

Následující ustanovení se použijí u všech forem bránění ve hře:

- 8.6.1 jestliže nedošlo k žádnému bránění ve hře, ani k odůvodněné obavě ze zranění, je udělen „no let“ (je zamítnuta žádost o let);
- 8.6.2 jestliže došlo k bránění ve hře, ale hrající hráč by nebyl schopen odehrát dobrý úder, je udělen no let;
- 8.6.3 jestliže hrající hráč pokračoval ve hře i po okamžiku bránění a až poté požádal o let, je udělen no let;
- 8.6.4 jestliže došlo k bránění ve hře, ale to nebránilo hrajícímu hráči dostat se k míčku a odehrát dobrý úder, jedná se o minimální bránění a je udělen no let;
- 8.6.5 jestliže by hrající hráč byl schopen odehrát dobrý úder, ale protihráč nevynaložil veškeré úsilí k tomu, aby předešel bránění ve hře, je udělen stroke hrajícímu hráči;
- 8.6.6 jestliže došlo k bránění ve hře, kterému se protihráč maximálně snažit předejít a hrající hráč by byl schopen odehrát dobrý úder, je udělen let;
- 8.6.7 jestliže došlo k bránění ve hře a hrající hráč by byl schopen zahrát vítězný úder, je udělen stroke hrajícímu hráči.

Jako doplnění Pravidla 8.6 se pro specifické situace použijí následující ustanovení.

8.7 Korektní výhled

Korektní výhled na míček znamená dostatečný čas vidět míček a připravit se k jeho odehrání poté, co se odrazil od přední stěny.

- 8.7.1 Jestliže hrající hráč požádá o let z důvodu neumožnění korektního výhledu na míček, použijí se ustanovení Pravidla 8.6.

8.8 Přímý přístup

Jestliže hrající hráč požádá o let z důvodu neumožnění přímého přístupu k míčku, pak:

- 8.8.1 jestliže došlo k bránění ve hře, ale hrající hráč nevynaložil veškeré úsilí k tomu, aby se dostal k míčku a odehrál ho, je udělen no let;

Poznámka:

Veškeré úsilí k tomu dostat se k míčku a odehrát ho by nemělo zahrnovat kontakt s protihráčem. Jestliže dojde ke kontaktu, kterému se dalo předejít, musí být použito Pravidlo 15 (Chování).

- 8.8.2 jestliže měl hrající hráč volný přímý přístup, ale místo toho zvolil nepřímou cestu k míčku a poté požádal o let, je udělen no let, pokud není použito Pravidlo 8.8.3;
- 8.8.3 jestliže byl hrající hráč oklamán a vydal se špatným směrem (wrong-footing), ale ukázal schopnost situaci zachránit a odehrát dobrý úder, ale bylo mu bráněno ve hře, je udělen let, s výjimkou situace, kdy by hrající hráč zahrál *vítězný úder*, v tom případě je udělen stroke hrajícímu hráči.

8.9 Švih raketou

Přiměřený švih raketou se skládá z přiměřeného nápřahu, odehrání míčku a přiměřeného protažení úderu. Nápřah a protažení úderu hrajícího hráče jsou přiměřené, pokud nejsou větší, než je nezbytně nutné.

Jestliže hrající hráč žádá o let z důvodu bránění při švih raketou, pak:

- 8.9.1 jestliže je švih **ovlivněn** lehkým kontaktem s protihráčem, který se snažil bránění ve hře předejít, je udělen let, s výjimkou situace, kdy by hrající hráč zahrál vítězný úder, v tom případě je udělen stroke hrajícímu hráči;

8.9.2 jestliže je švih **zabráněno** kontaktem s protihráčem, je udělen stroke hrajícímu hráči, a to i v situaci, kdy se protihráč maximálně snažil bránění předejít.

8.10 Nepřiměřený švih

8.10.1 Jestliže hrající hráč způsobil bránění ve hře svým nepřiměřeným švihem, je udělen no let.

8.10.2 Jestliže došlo k bránění ve hře, ale hrající hráč použil nepřiměřený švih, aby získal stroke, je udělen let.

8.10.3 Nepřiměřený švih hrajícího hráče může přispět k bránění ve hře protihráči, ještě než se stane hrajícím hráčem (je na řadě odehrát míček), v tomto případě může protihráč žádat o let.

8.11 Volnost k odehrání míčku na kteroukoliv část celé přední stěny

Jestliže hrající hráč neodehraje míček a zastaví hru z důvodu bránění ve hře na přední stěnu a požádá o let, pak:

8.11.1 jestliže došlo k bránění ve hře a míček by zasáhl nehrajícího hráče při přímé cestě na přední stěnu, je udělen stroke hrajícímu hráči, s výjimkou situace, kdy se hrající hráč *otočil* nebo se jednalo o *opakovaný pokus* o odehrání míčku, v těchto případech je udělen let;

8.11.2 jestliže by míček zasáhl nehrajícího hráče a poté boční stěnu před tím, než by zasáhl přední stěnu, je udělen let, s výjimkou situace, kdy by se jednalo o *vítězný úder*, v tom případě je udělen stroke hrajícímu hráči; nebo

8.11.3 jestliže by míček zasáhl nejdříve boční stěnu a poté nehrajícího hráče před tím, než by zasáhl přední stěnu, je udělen let, s výjimkou situace, kdy by se jednalo o *vítězný úder*, v tom případě je udělen stroke hrajícímu hráči.

8.12 Opakovaný pokus

Jestliže hrající hráč požádá o let z důvodu bránění ve hře při *opakovaném pokusu* o odehrání míčku, při kterém by mohl zahrát *dobry úder*, pak:

8.12.1 jestliže nehrající hráč neměl čas bránění předejít, je udělen let.

8.13 Otočení

Otočením je situace, kdy hrající hráč odehraje nebo je v pozici odehrát míček na své pravé straně poté, co míček proletěl kolem něj na levé straně (nebo naopak) bez ohledu na to, zda se fyzicky otočil.

Jestliže je hrajícímu hráči bráněno ve hře poté, co se *otočil*, a mohl zahrát dobrý úder, pak:

8.13.1 jestliže bylo švihů zabráněno, přestože se protihráč maximálně snažil bránění předejít, je udělen stroke hrajícímu hráči;

8.13.2 jestliže nehrající hráč neměl čas bránění předejít, je udělen let;

8.13.3 jestliže hrající hráč mohl odehrát míček bez otočení, ale otočil se, aby získal možnost požádat o let, je udělen no let.

8.13.4 Když se hrající hráč otočí, musí Rozhodčí vždy posoudit, zda se jednalo o nebezpečnou situaci a jednat podle toho.

9 ZASAŽENÍ HRÁČE MÍČKEM

9.1 Jestliže míček na své cestě **na přední stěnu** zasáhne nehrajícího hráče nebo jeho raketu nebo oblečení, hra se musí zastavit a:

9.1.1 jestliže by úder nebyl dobrý, nehrající hráč získává výměnu;

9.1.2 jestliže úder mířil přímo na přední stěnu a jednalo se o první *pokus* o odehrání míče bez *otočení*, je udělen stroke hrajícímu hráči;

- 9.1.3 jestliže míč zasáhl nebo by zasáhl před přední stěnou jakoukoliv jinou stěnu a hrající hráč se přitom *neotočil*, je udělen let, s výjimkou situace, kdy se jednalo o *vítězný úder*, v tom případě je udělen stroke hrajícímu hráči;
- 9.1.4 jestliže se hrající hráč *neotočil*, ale provedl *opakovaný pokus* o odehrání míčku, je udělen let;
- 9.1.5 jestliže se hrající hráč *otočil*, je udělen stroke nehrajícímu hráči, s výjimkou situace, kdy nehrající hráč úmyslným pohybem přerušil dráhu míčku, v tom případě je udělen stroke hrajícímu hráči.
- 9.2** Jestliže míček po odrazu **od přední stěny** zasáhne před tím, než podruhé dopadne na zem jednoho z hráčů, hra se musí zastavit a:
- 9.2.1 jestliže míček zasáhne **nehrajícího hráče** nebo jeho raketu před tím, než hrající hráč provede *pokus* o odehrání míčku aniž by došlo k bránění ve hře, získává výměnu hrající hráč, s výjimkou situace, kdy jeho pozice způsobila zasažení nehrajícího hráče, v tom případě je udělen let;
- 9.2.2 jestliže míček zasáhne **nehrajícího hráče** nebo jeho raketu poté, co hrající hráč učinil jeden nebo více *pokusů* o odehrání míčku, je udělen let za předpokladu, že hrající hráč by byl schopen odehrát *dobrý úder*. Jestliže by hrající hráč nebyl schopen odehrát *dobrý úder*, získává výměnu nehrající hráč;
- 9.2.3 jestliže míček zasáhne **hrajícího hráče** aniž by došlo k bránění ve hře, získává výměnu nehrající hráč. Jestliže došlo k bránění ve hře, použijí se ustanovení Pravidla 8 (Bránění ve hře).
- 9.3** Jestliže hrající hráč zasáhne míčkem nehrajícího hráče, musí Rozhodčí posoudit, jestli se jednalo o nebezpečnou hru a podle toho jednat.

10 ODVOLÁNÍ

- 10.1** Kterýkoliv z hráčů může zastavit hru a odvolat se proti nehlášení Markera slovy „Odvolání, prosím“.
- 10.2** Hráč, který prohrál výměnu se může odvolat proti jakémukoliv hlášení nebo nehlášení Markera slovy „Odvolání, prosím“.
- 10.3** Jestliže si Rozhodčí není jistý, kterého úderu se odvolání týká, musí požádat hráče, aby mu to upřesnil. Jestliže došlo k více než jednomu odvolání, musí Rozhodčí posoudit každé z nich.
- 10.4** Po zahrání podání se žádný z hráčů nemůže odvolat na cokoli, co podání předcházelo, s výjimkou prasklého míčku.
- 10.5** Jakékoliv odvolání týkající se poslední výměny hry musí být učiněno okamžitě po jejím skončení.
- 10.6** Jako odpověď na odvolání proti hlášení nebo nehlášení Markera musí Rozhodčí:
- 10.6.1 ponechat výsledek výměny, jestliže hlášení nebo nehlášení Markera bylo správné; nebo
- 10.6.2 opakovat výměnu, jestliže Markerovo hlášení bylo nesprávné, s výjimkou situace, kdy Markerovo hlášení přerušilo vítězný úder jednoho z hráčů, v tom případě Rozhodčí přizná výměnu tomuto hráči; nebo
- 10.6.3 přiznat výměnu druhému hráči, jestliže jeden hráč zahrál podání nebo úder, které nebyly dobré, ale Marker neprovedl žádné hlášení; nebo
- 10.6.4 opakovat výměnu, jestliže si není jistý, zda bylo podání dobré; nebo

10.6.5 opakovat výměnu, jestliže si není jistý, zda byl úder dobrý, s výjimkou situace, kdy Markerovo hlášení přerušilo vítězný úder druhého hráče, v tom případě Rozhodčí přizná výměnu tomuto hráči.

10.7 Rozhodnutí Rozhodčího je ve všech případech konečné.

11 MÍČEK

11.1 Jestliže během výměny praskne míček, výměna se opakuje.

11.2 Jestliže hráč zastaví hru a odvolává se, že míček je prasklý, a zjistí se, že míček není prasklý, ztrácí tento hráč výměnu.

11.3 Jestliže se přijímající hráč před tím, než se pokusí odehrát příjem podání, odvolá, že míček je prasklý, a zjistí se, že míček je prasklý, musí Rozhodčí, jestliže si není jistý, kdy míček praskl, opakovat předchozí výměnu.

11.4 Hráč, který se chce odvolat na konci hry, že míček je prasklý, tak musí učinit okamžitě po jejím skončení a před tím, než opustí kurt.

11.5 Míček musí být vyměněn, když s tímto požadavkem souhlasí oba hráči nebo když Rozhodčí souhlasí s požadavkem na výměnu míčku jednoho z hráčů.

11.6 Jestliže byl míček vyměněn nebo hráči pokračují v zápase po jeho přerušení, mohou hráči zahřívát míček. Hra pokračuje, když s tím oba hráči souhlasí nebo na pokyn Rozhodčího, pokud k němu dojde dříve.

11.7 Míček musí po celou dobu zápasu zůstat v kurtu, pokud Rozhodčí nepovolí jinak.

11.8 Jestliže se míček zaklíní v kterékoliv části kurtu, výměna se opakuje.

11.9 Výměna se může opakovat, jestliže se míček dotkne jakéhokoliv předmětu v kurtu.

11.10 V případě neobvyklého odskoku míčku se výměna neopakuje.

12 VYRUŠENÍ

12.1 Kterýkoliv z hráčů může požádat o let z důvodu vyrušení, musí tak učinit okamžitě.

12.2 Jestliže bylo vyrušení způsobeno jedním z hráčů, pak:

12.2.1 jestliže to bylo **neúmyslné**, je udělen let, s výjimkou situace, kdy došlo k přerušení vítězného úderu jednoho z hráčů, v tom případě získává výměnu tento hráč;

12.2.2 jestliže to bylo **úmyslné**, musí být použito Pravidlo 15 (Chování).

12.3 Jestliže nebylo vyrušení způsobené jedním z hráčů, je udělen let, s výjimkou situace, kdy došlo k přerušení vítězného úderu jednoho z hráčů, v tom případě získává výměnu tento hráč.

12.4 Při některých akcích může dojít k vyrušení ze strany diváků. Aby byl podpořen lepší divácký zážitek, nemusí být Pravidlo 12.3 vždy použito a když dojde k náhlému a hlasitému zvuku ze strany diváků, očekává se, že hráči budou pokračovat ve hře a Rozhodčí nebudou žádat diváky o klid. Nicméně, když jeden z hráčů zastaví hru a požádá o let z důvodu ojedinělého a hlasitého zvuku mimo kurt, může být udělen let z důvodu vyrušení.

13 SPADLÝ PŘEDMĚT

13.1 Hráč, který upustí raketu, jí může sebrat a pokračovat ve hře, pokud se míček nedotkl rakety nebo nedošlo k vyrušení nebo Rozhodčí nepoužil trestu pro porušení Pravidla o chování.

13.2 Hrající hráč, který upustí raketu z důvodu bránění ve hře, může požádat o let.

- 13.3** Nehrající hráč, který upustí raketu z důvodu kontaktu s hrajícím hráčem při jeho snaze dostat se k míčku, může požádat o let a bude použito Pravidlo 12 (Vyrušení).
- 13.4** Jestliže během výměny spadne na podlahu kurtu jiný předmět, než je raketa jednoho z hráčů, hra musí být zastavena a:
- 13.4.1 jestliže předmět spadl jednomu z hráčů bez kontaktu s protihráčem, získává výměnu protihráč;
- 13.4.2 jestliže předmět spadl jednomu z hráčů z důvodu kontaktu s protihráčem, je udělen let, s výjimkou situace, kdy hrající hráč zahrál vítězný úder nebo požádá o let z důvodu bránění ve hře, v tom případě bude použito Pravidlo 8 (Bránění ve hře);
- 13.4.3 jestliže předmět spadne na kurt odjinud, než od jednoho z hráčů, je udělen let, pokud
- 13.4.4 nebyl přerušen vítězný úder hrající hráče, v tom případě získává výměnu tento hráč;
- 13.4.5 jestliže si spadlého předmětu nikdo do skončení výměny nevšiml a předmět neměl vliv na výsledek výměny, zůstává výsledek výměny.

14 NEMOC, ZRANĚNÍ A KRVÁCENÍ

14.1 Nemoc

- 14.1.1 Hráč, který trpí nemocí, která nezahrnuje zranění nebo krvácení, musí buď pokračovat ve hře nebo vzdát probíhající hru a využít intervalu 90 vteřin mezi hrami k zotavení. Toto zahrnuje situace jako jsou křeče, pocity na zvracení, problémy s dýcháním nebo astma. Hráč může vzdát pouze jednu hru. Poté musí hráč buď pokračovat ve hře nebo vzdát zápas.
- 14.1.2 Jestliže hráčovo zvracení nebo podobná akce učiní kurt nezpůsobilým ke hře, zápas je přiznán protihráči.

14.2 Zranění

Jestliže Rozhodčí:

- 14.2.1 není přesvědčen, že došlo ke zranění, musí vyzvat hráče, aby buď okamžitě pokračoval ve hře nebo vzdal probíhající hru a využil intervalu 90 vteřin mezi hrami a poté pokračoval ve hře nebo vzdal zápas. Hráč může vzdát pouze jednu hru;
- 14.2.2 je přesvědčen, že zranění je skutečné, musí hráče informovat, o jakou kategorii zranění se jedná a o povoleném čase na ošetření. Čas na ošetření je povolen pouze tehdy, když ke zranění dojde;
- 14.2.3 je přesvědčen, že došlo k obnovení zranění, které hráč utrpěl již dříve v průběhu zápasu, musí vyzvat hráče, aby buď okamžitě pokračoval ve hře nebo vzdal probíhající hru a využil intervalu 90 vteřin mezi hrami nebo vzdal zápas. Hráč může vzdát pouze jednu hru.

Poznámka: Hráči, který vzdá hru, zůstávají body, které do té doby získal.

14.3 Kategorie zranění:

- 14.3.1 **Samozaviněné zranění**, které si hráč způsobil sám. Toto zahrnuje natažení nebo natržení svalu nebo odřenin jako následek nárazu do stěny nebo pádu. Hráči jsou povoleny 3 minuty na ošetření a jestliže poté není schopen pokračovat ve hře, musí vzdát probíhající hru a využít intervalu 90 vteřin mezi hrami pro další ošetření. Hráč může vzdát pouze jednu hru. Poté musí buď pokračovat ve hře, nebo vzdát zápas.

- 14.3.2 **Zranění s přispěním protihráče**, kdy zranění je následkem nezaviněné kolize obou hráčů. Zraněnému hráči je povoleno 15 minut na ošetření. Toto může být rozhodnutím Rozhodčího prodlouženo o dalších 15 minut. Jestliže poté hráč není schopen pokračovat ve hře, zápas je přiznán protihráči. Stav na konci výměny, při které došlo ke zranění, zůstává.
- 14.3.3 **Zranění způsobené protihráčem**, kdy je zranění způsobeno pouze protihráčem.
- 14.3.3.1 Jestliže je zranění způsobené protihráčem **neúmyslně**, musí být použito Pravidlo 15 (Chování). Zraněnému hráči je povoleno 15 minut na ošetření. Jestliže poté hráč není schopen pokračovat ve hře, zápas je přiznán zraněnému hráči.
- 14.3.3.2 Jestliže je zranění způsobené **úmyslným nebo nebezpečným** činem nebo jednáním protihráče, pak v případě, že zraněný hráč potřebuje jakýkoliv čas na ošetření, je zápas přiznán zraněnému hráči. Jestliže je zraněný hráč schopen pokračovat ve hře bez prodloužení, musí být použito Pravidlo 15 (Chování).

14.4 Krvácení

- 14.4.1 Kdykoliv dojde ke krvácení, musí být hra vždy zastavena, hráč musí opustit kurt a krvácení musí být ošetřeno. K tomu je poskytnut přiměřený čas. Hra může pokračovat až poté, co bylo krvácení zastaveno a když je to možné, tak i zakryto.
- 14.4.2 Jestliže bylo krvácení **neúmyslně způsobené** protihráčem, musí být použito Pravidlo 15 (Chování).
- 14.4.3 Jestliže bylo krvácení způsobené **úmyslným nebo nebezpečným** činem nebo jednáním protihráče, je zápas přiznán zraněnému hráči.
- 14.4.4 Jestliže hráč není schopen zastavit krvácení během poskytnutého času, musí buď vzdát jednu hru a využít intervalu 90 vteřin a poté pokračovat ve hře nebo vzdát zápas.
- 14.4.5 Jestliže se po ošetření krvácení obnoví, není povolen žádný další čas na ošetření a hráč musí vzdát probíhající hru a pro další ošetření využít intervalu 90 vteřin mezi hrami. Jestliže se mu nepodaří krvácení zastavit, musí vzdát zápas.
- 14.4.6 Kurt musí být od krve vyčištěn a krví potřísněné oblečení vyměněno.

14.5 Zraněný hráč může pokračovat ve hře před koncem povolené doby na ošetření. Oběma hráčům musí být poskytnut přiměřený čas na přípravu k pokračování ve hře.

14.6 Rozhodnutí, zda pokračovat ve hře, je vždy na zraněném hráči.

15 CHOVÁNÍ

- 15.1** Hráči musí dodržovat všechna pravidla stanovená pro konkrétní soutěž nad rámec těchto pravidel.
- 15.2** Hráčům není povoleno cokoliiv umístit na kurt.
- 15.3** Hráči nesmí během hry opustit kurt bez svolení Rozhodčího.
- 15.4** Hráči nesmí požadovat změnu Rozhodčího nebo Markera.
- 15.5** Hráči se nesmí chovat způsobem, který je neférový, nebezpečný, napadající, útočný nebo jiným způsobem poškozující sport.

- 15.6** Jestliže je chování hráče nepřijatelné, musí ho Rozhodčí potrestat. Když je to nutné, může za tím účelem i zastavit hru.
Nepřijatelné chování zahrnuje mimo jiné:
- 15.6.1 slyšitelné nebo viditelné obscénnosti;
 - 15.6.2 slovní, fyzické nebo jakékoliv jiné napadení;
 - 15.6.3 zbytečný fyzický kontakt, který zahrnuje odstrčení protihráče;
 - 15.6.4 nebezpečnou hru, která zahrnuje nepřiměřený švih raketou;
 - 15.6.5 námitky vůči Rozhodčímu nebo Markerovi;
 - 15.6.6 poškození vybavení nebo kurtu;
 - 15.6.7 neférové zahřívání;
 - 15.6.8 zdržování hry, včetně pozdního návratu na kurt;
 - 15.6.9 úmyslné vyrušení;
 - 15.6.10 přijímání pokynů kouče během hry.
- 15.7** Hráči, který se tímto způsobem proviní, může být podle závažnosti provinění uděleno Napomenutí (Conduct Warning) nebo může být potrestán Trestným bodem (Conduct Stroke), Trestnou hrou (Conduct Game) nebo Trestným zápasem (Conduct Match).
- 15.8** Rozhodčí může udělit za opakující se obdobný přestupek Napomenutí, Trestný bod nebo Trestnou hru více než jednou, s tím, že úroveň potrestání nesmí být nižší, než předchozí trest za stejný přestupek.
- 15.9** Napomenutí nebo potrestání může být Rozhodčím uděleno kdykoliv, včetně zahřívání i po skončení zápasu.
- 15.10** Jestliže Rozhodčí:
- 15.10.1 zastaví hru, aby udělil Napomenutí, výměna se opakuje;
 - 15.10.2 zastaví hru, aby udělil Trestný bod, tento Trestný bod se stává výsledkem výměny;
 - 15.10.3 udělí Trestný bod po skončení výměny, výsledek výměny zůstává, Trestný bod se přičte k aktuálnímu stavu beze změny strany pro podání;
 - 15.10.4 udělí Trestnou hru, jedná se o probíhající hru nebo následující hru, když žádná neprobíhá. Ve druhém případě se nepoužije dodatečný interval 90 vteřin;
 - 15.10.5 udělí Trestnou hru nebo Trestný zápas, zůstávají hráči, který se provinil, všechny do té doby získané body a hry;
- 15.11** Když je udělen trest podle tohoto Pravidla, musí Rozhodčí vyplnit požadovanou dokumentaci.

DODATEK 1 – DEFINICE

PODÁVACÍ BOX	Čtverec na každé straně kurtu vymezený krátkou čarou, boční stěnou a 2 dalšími čarami, ze kterého podávající hráč podává.
ČTVRTINA KURTU	Jedna ze dvou stejných částí kurtu vymezených krátkou čarou, boční stěnou, zadní stěnou a středovou čarou.
DOBŘÝ ÚDER	Úder, který je správně zahráný a který letí na přední stěnu buď přímo nebo po odrazu od jiné stěny nebo stěn, aniž by byl v outu, a který zasáhne přední stěnu nad tinem a pod outovou čarou.
DOLŮ	Úder, který zasáhne tin nebo podlahu předtím, než zasáhne přední stěnu nebo zasáhne přední stěnu a poté tin.
HRA	Část zápasu. Hráč musí vyhrát 3 hry, aby vyhrál zápas na 3 vítězné hry a 2 hry, aby vyhrál zápas na 2 vítězné hry.
HRAJÍCÍ HRÁČ	Hráč se stává hrajícím hráčem v okamžiku, kdy se protihráčův úder odrazí od přední stěny a je jím, dokud se od ní neodrazí jeho úder.
CHYBA	Podání, které není dobré.
KOREKTNÍ VÝHLED	Dostatečný čas vidět míček a připravit se k jeho odehrání poté, co se odrazí od přední stěny.
LET	Výsledek výměny, kterou nezískal ani jeden z hráčů a která se opakuje. Podávající hráč podává ze stejné strany.
NOT UP	Úder, který nebyl hráčem zahrán správně; nebo před kterým míček dopadl na podlahu více než jednou; nebo při kterém se míček dotkl hrajícího hráče nebo jeho oblečení.
ODVOLÁNÍ	Hráčův požadavek k Rozhodčímu, aby posoudil správnost hlášení nebo nehlášení Markera nebo zda je míček prasklý.
OPAKOVANÝ POKUS	Následující pokus hrajícího hráče o odehrání míčku, který je stále ve hře, poté, co už učinil jeden nebo více pokusů o jeho odehrání.
OTOČENÍ	Situace, kdy hrající hráč zahraje nebo je v pozici zahrát míček na své pravé straně poté, co míček proletěl kolem něj na levé straně nebo naopak, bez ohledu na to, zda se hráč fyzicky otočil. Poznámka: Příprava k úderu (shaping) s raketou na jedné straně a následné přenesení rakety před tělem na druhou stranu není ani otočením, ani opakovaným pokusem.
OUT	Úder, který zasáhl stěnu na outové čáře nebo nad ní; nebo zasáhl jakékoliv zařízení nad outovou čarou; nebo zasáhl horní hranu kterékoliv stěny kurtu; nebo přeletěl nad stěnou mimo kurt; nebo proletěl jakýmkoliv zařízením.
POKUS O ODEHRÁNÍ	Jakýkoliv pohyb rakety směrem dopředu k míčku. Fingovaný švih je také považován za pokus, ale náprah s připravenou raketou bez pohybu dopředu k míčku za pokus považován není.
SPRÁVNÝ ÚDER	Míček zasažený raketou drženou v ruce, ne vícekrát než jednou a bez prodlouženého kontaktu s raketou.
TIN	Prostor celé šířky přední stěny od podlahy k nejnižší horizontální čáře.
VÍTĚZNÝ ÚDER	Dobrý úder, na který soupeř nemůže dosáhnout.
VÝMĚNA	Dobré podání následované jedním nebo více údery střídajících se hráčů, dokud hráči dokáží zahrát dobrý úder.
WRONG-FOOTING	Situace, kdy hráč, který předpokládá let míčku určitým směrem, zahájí pohyb tímto směrem, zatímco hrající hráč zahraje úder směrem jiným.
ZÁPAS	Kompletní souboj dvou hráčů, včetně zahřívání.
ZTRÁTA	Změna podávajícího hráče.

DODATEK 2 – HLÁŠENÍ MARKERA A ROZHODČÍHO

2.1 MARKER

DOLŮ	Když hráčův úder zasáhl tin, podlahu před zasažením přední stěny nebo zasáhl přední stěnu a poté tin.
CHYBA	Když hráčovo podání nebylo dobré.
ZTRÁTA	Když dochází ke změně podávajícího hráče.
NOT UP	Když úder nebyl zahrán správně; nebo míček dopadl před úderem na podlahu vícekrát než jednou; nebo se míček dotkl hrajícího hráče nebo jeho oblečení.
OUT	Když úder zasáhl stěnu na outové čáře nebo nad ní; nebo zasáhl jakékoliv zařízení nad outovou čarou; nebo zasáhl horní hranu kterékoliv stěny kurtu; nebo přeletěl nad stěnou mimo kurt; nebo proletěl jakýmkoliv zařízením.
10-10: HRÁČ MUSÍ VYHRÁT O DVA BODY	Aby bylo za stavu 10-10 zřejmé, že hru získá hráč, který získá vedení o 2 body. Toto hlášení se provádí pouze, když tato situace nastane v zápase poprvé.
GAME BALL	Když jeden z hráčů potřebuje 1 bod k zisku hry.
MATCH BALL	Když jeden z hráčů potřebuje 1 bod k zisku zápasu.
ANO LET/LET	Zopakování rozhodnutí Rozhodčího o opakování výměny.
STROKE PRO (HRÁČ nebo TÝM)	Zopakování rozhodnutí Rozhodčího o přiznání výměny hráči nebo týmu.
NO LET	Zopakování rozhodnutí Rozhodčího, který nevyhověl žádosti o let.

Příklady hlášení Markera

1. Uvedení zápasu:
"Novák podává, Dvořák přijímá, hraje se na 3 vítězné hry, nula-nula."
2. Pořadí hlášení:
 - i) Cokoliv týkající se skóre (např. Stroke pro Nováka).
 - ii) Skóre s uvedením podávajícího hráče jako prvního (případně před tím ještě Ztráta)
 - iii) Dodatky ke skóre (např. Game ball).
3. Hlášení skóre:
"Not up. Ztráta, 4–3."
"Yes let, 3–4."
"Stroke pro Nováka, 10–8, Game Ball."
"Chyba, ztráta, 8–3."
"Not up, 10-10, hráč musí vyhrát o dva body."
"10–8, Match Ball."
"13–12, Match Ball."
4. Konec hry:
"11–3, hra pro Nováka. Novák vede 1-0."
"11–6, hra pro Nováka. Novák vede 2-0."
"11–7, hra pro Dvořáka. Novák vede 2-1."

"11-9, hra pro Dvořáka. 2-2."

"11 - 8, zápas pro Nováka, 3-2, 11-3, 11-6, 7-11, 9- 11, 11- 8."

5. Začátek následující hry:

"Novák vede 1-0. 0-0."

"Novák vede 2-1. Dvořák podává, 0-0."

"2-2. Dvořák podává, 0-0."

2.2 ROZHODČÍ

PATNÁCT VTEŘIN	Upozornění pro hráče, že do konce povoleného intervalu zbývá 15 vteřin.
POLOČAS	Upozornění pro hráče, že uplynuly 2,5 minuty zahřívání.
LET / HRAJTE LET	Informace pro hráče, že výměna se bude opakovat za situace, kdy je nevhodné použít výrazu ANO, LET (např. když žádný z hráčů o let nežádal).
NO LET	Informace pro hráče, že žádosti o let nebylo vyhověno.
STROKE PRO (HRÁČ nebo TÝM)	Informace, že jednomu hráči nebo týmu byla přiznána výměna.
ČAS	Upozornění pro hráče, že uplynul povolený interval.
ANO, LET	Informace pro hráče, že byl povolen let.
NAPOMENUTÍ	Informace pro hráče, že bylo uděleno Napomenutí, např.: „Napomenutí pro Nováka za zdržování hry.“
TRESTNÝ BOD	Informace pro hráče, že byl udělen Trestný bod, např.: "Trestný bod pro Dvořáka, bod pro (druhý hráč nebo tým) za zdržování hry."
TRESTNÁ HRA	Informace pro hráče, že byla udělena Trestná hra, např.: "Trestná hra pro Nováka, hra pro (druhý hráč nebo tým) za napadení protihráče."
TRESTNÝ ZÁPAS	Informace pro hráče, že byl udělen Trestný zápas, např.: "Trestný zápas pro Dvořáka, zápas pro (druhý hráč nebo tým) za námitky vůči rozhodčímu."

DODATEK 3 – ALTERNATIVNÍ ZPŮSOBY POČÍTÁNÍ

1. Počítání beze ztrát do 15

Pravidlo 2 (Počítání) je nahrazeno (viz. kurzíva):

- 2.1 Vítěz výměny získává 1 bod a zahajuje podáním další výměnu.
- 2.2 *Každá hra se hraje do 15 bodů s výjimkou situace, kdy je stav 14-14. Za tohoto stavu hra pokračuje, dokud jeden z hráčů nezíská vedení o 2 body.*
- 2.3 Zápas se obvykle hraje na 3 vítězné hry, ale může se hrát i na 2 vítězné hry.

2. Počítání se ztrátami

Pravidlo 2 (Počítání) je nahrazeno (viz. kurzíva):

- 2.1 *Když podávající hráč vyhraje výměnu, získá bod; když výměnu vyhraje přijímající hráč, stává se podávajícím hráčem a skóre se nemění.*
- 2.2 *Každá hra se hraje do 9 bodů s výjimkou situace, kdy je stav 8-8. Za tohoto stavu zvolí přijímající hráč, zda hra bude pokračovat do 9 („o 1“) nebo 10 bodů („o dva“). Přijímající hráč musí svou volbu zřetelně oznámit Markerovi, Rozhodčímu a protihráči.*
- 2.3 Zápas se obvykle hraje na 3 vítězné hry, ale může se hrát i na 2 vítězné hry.

DODATEK 4 – SYSTÉM 3 ROZHODČÍCH

1. Systém 3 rozhodčích používá Centrálního rozhodčího (CR) a dva Stranové rozhodčí (SR), kteří spolupracují jako tým. Všichni by měli být pokud možno co nejvýše kvalifikovanými rozhodčími. Jestliže nejsou všichni 3 rozhodčí stejné úrovně, měl by nejzkušenější z nich plnit úlohu Centrálního rozhodčího.
2. Centrální rozhodčí, který plní všechny úlohy Markera, kontroluje zápas a se stranovými rozhodčími by se měl domluvit před zápasem a když je to nutné (a možné) i mezi hrami, aby zajistil konzistentní používání a výklad pravidel. Jeden ze stranových rozhodčích vede také záložní zápis skóre. V případě nejasnosti ohledně skóre, platí skóre centrálního rozhodčího.
3. Oba stranoví rozhodčí by měli sedět za zadní stěnou na úrovni vnitřní čáry podávacího boxu na každé straně, o jednu řadu před centrálním rozhodčím.
4. Stranoví rozhodčí provádí rozhodnutí na konci výměny – ne v jejím průběhu – pouze v následujících případech:
 - 4.1 Když jeden z hráčů žádá o let; nebo se odvolává proti hlášení nebo nehlášení dolů, not up, out nebo chyba centrálního rozhodčího.
 - 4.2 Když má kterýkoliv z rozhodčích zakrytý výhled, jeho rozhodnutí je „Ano, let“.
 - 4.3 Když si centrální rozhodčí není jistý důvodem odvolání, musí požádat hráče o upřesnění.
 - 4.4 Když si stranový rozhodčí není jistý, čeho se odvolání týká, musí se zeptat centrálního rozhodčího na upřesnění.
5. Pouze centrální rozhodčí rozhoduje ve všech ostatních záležitostech, toto zahrnuje časové intervaly, chování, zranění, vyrušení, prasklý míček, spadlý přemět a způsobilost kurtu. Proti žádnému z těchto rozhodnutí se nelze odvolat.
6. Všechna odvolání musí být rozhodnuta všemi 3 rozhodčími současně a nezávisle.
7. Rozhodnutí většiny ze 3 rozhodčích je konečné, s výjimkou situace, kdy se používá systém video review.
8. Centrální rozhodčí musí oznámit rozhodnutí 3 rozhodčích bez odhalení rozhodnutí jednotlivých rozhodčích.
9. V případě 3 různých rozhodnutí (Let, Stroke, No let), je konečné rozhodnutí „Ano, let.“
10. Hráči mohou mluvit pouze k hlavnímu rozhodčímu. Dialog musí být omezen na minimum.
11. Rozhodčí mohou svá rozhodnutí předávat pomocí (v pořadí od nejvhodnějšího):
 1. Elektronických zařízení; nebo
 2. Rozhodovacích karet pro rozhodčí; nebo
 3. Signály rukou.
12. Když se používají signály rukou, pak:
 - Ano, Let = Palec a ukazováček ve tvaru „L“.
 - Stroke = Sevřená pěst.
 - No Let = Ruka s nataženými prsty držená dlaní dolů.
 - Míček byl Dolů/Not up/Out/Chyba = Palec dolů.
 - Míček byl Dobrý = Palec nahoru.

DODATEK 5 - VIDEO REVIEW

Může být použito, kde to technologie umožňuje.

PRAVIDLA/POSTUP

1. Hráč může požádat pouze o přezkoumání rozhodnutí o bránění ve hře (Let, Stroke, No let), ale nemůže se odvolávat proti hlášení nebo nehlášení Markera. Každý hráč má jednu možnost požádat o přezkoumání rozhodnutí v každé hře. Jestliže je původní rozhodnutí na základě žádosti o přezkoumání změněno, hráči jeho možnost žádosti o přezkoumání rozhodnutí zůstává.
2. Hráč musí jasně a okamžitě požádat centrálního rozhodčího slovy: „Video review, prosím.“
3. Centrální rozhodčí pak ohlásí: “Video review, prosím, (jméno hráče), pro rozhodnutí Ano, Let/No Let/Stroke.”
4. Na obrazovkách se objeví záznamy situace.
5. Rozhodnutí Video Rozhodčího, které je konečné, se zobrazí na obrazovkách.
6. Centrální rozhodčí pak ohlásí buď: “Rozhodnutí Ano, Let/No Let/Stroke potvrzeno, (jméno hráče) již nemá možnost žádat o přezkoumání”; nebo “Rozhodnutí Ano, Let/No Let/Stroke změněno, (jméno hráče) má 1 možnost žádat o přezkoumání.”
7. Když je stav 10-10, oba hráči mají k dispozici 1 možnost žádosti o přezkoumání rozhodnutí. Nevyužité možnosti žádosti o přezkoumání rozhodnutí během hry nemohou být přeneseny přes stav 10-10 nebo do další hry. Centrální rozhodčí ohlásí: „10-10, hráč musí vyhrát o 2 body. Oba hráči mají 1 možnost žádat o přezkoumání rozhodnutí.“
8. Jestliže není možné přezkoumat rozhodnutí z technických důvodů, toto se nepovažuje za využitou možnost žádosti o přezkoumání rozhodnutí.

DODATEK 6 – OCHRANA OČÍ

WSF doporučuje všem hráčům používat ochranu očí, která byla vyrobena podle příslušných Národních Standardů, a to řádně přes oči v průběhu celého zápasu včetně zahřívání.

Aktuální Národní Standardy pro Ochranu očí při raketových sportech jsou vydány organizacemi pro standardizaci v Kanadě, USA, Austrálii, Novém Zélandu a Velké Británii (Canadian Standard Association, United States ASTM, Standards Australia/New Zealand a British Standards Institution). Je zodpovědností hráče zajistit, aby kvalita výrobku, který používá, odpovídala tomuto účelu.

Použití ochrany očí, která splňuje jeden z výše uvedených standardů (nebo jeho obdobu), je povinné při všech soutěžích juniorů a ve čtyřhře pod hlavičkou WSF.

DODATEK 7 – TECHNICKÉ SPECIFIKACE

DODATEK 7.1

POPIS A ROZMĚRY KURTU PRO SQUASH (DVOUHRU)

POPIS

Squashový kurt je obdélníkový prostor ohraničený 4 stěnami: přední stěnou, dvěma bočními stěnami a zadní stěnou. Má rovnou podlahu a světlou výšku nad prostorem kurtu.

ROZMĚRY

Délka kurtu mezi přední a zadní stěnou	9750 mm
Šířka kurtu mezi bočními stěnami	6400 mm
Diagonála	11665 mm
Výška spodního okraje čáry na přední stěně nad podlahou	4570 mm
Výška spodního okraje čáry na zadní stěně nad podlahou	2130 mm
Výška spodního okraje podávací čáry na přední stěně nad podlahou	1780 mm
Výška horního okraje tinu nad podlahou	480 mm
Vzdálenost od bližšího okraje krátké čáry k zadní stěně	4260 mm
Vnitřní rozměr podávacích boxů	1600 mm
Šířka všech čar	50 mm
Minimální světlá výška nad podlahou kurtu	5640 mm

POZNÁMKY

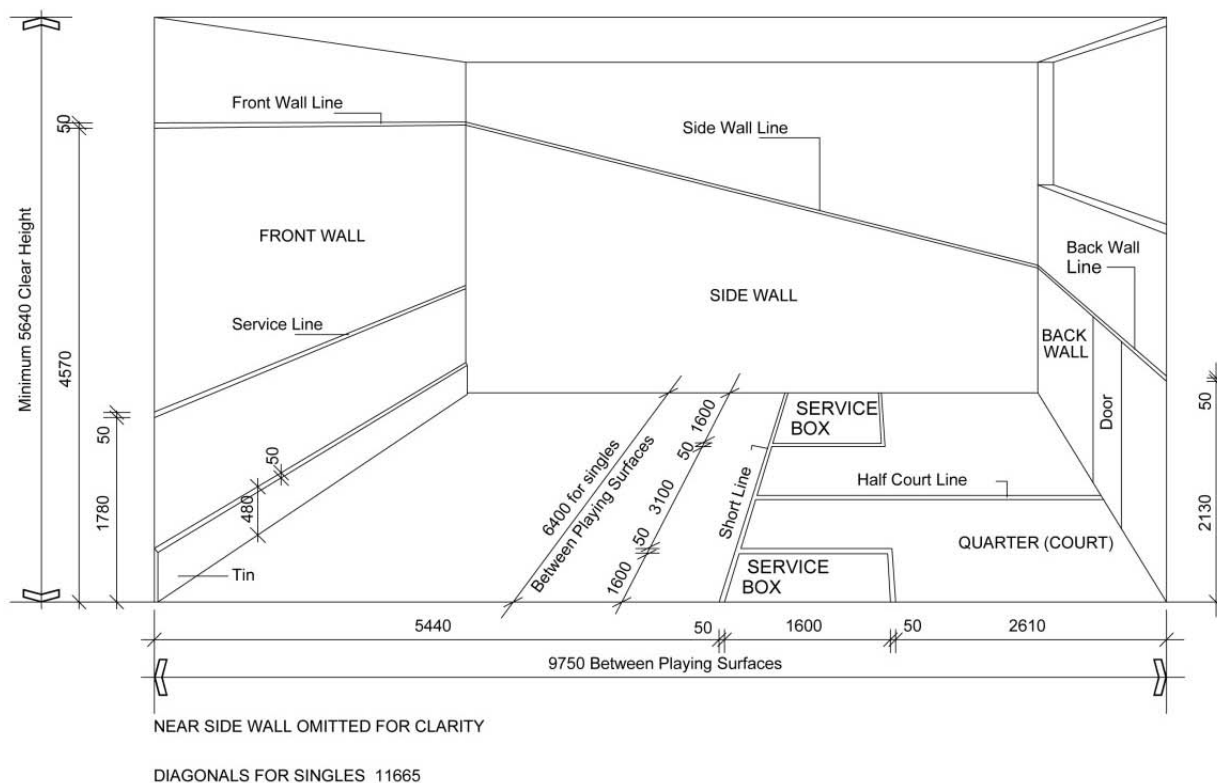
1. Čáry na boční stěně jsou spojeny s čarou na přední stěně i s čarou na zadní stěně.
2. Podávací box je čtverec tvořený krátkou čarou, jednou boční stěnou a dvěma dalšími čarami vyznačenými na podlaze.
3. Délka, šířka a diagonála kurtu se měří ve výšce 1000 mm nad podlahou.
4. Doporučuje se, aby všechny outové čáry (čára na přední stěně, čára na boční stěně, čára na zadní stěně) a horních 50 mm tinu byly vytvarovány tak, aby byl změněn odraz míčku, který je zasáhne.
5. Tin nesmí dosahovat větší vzdálenosti od přední stěny než je 45 mm.
6. Doporučuje se, aby dveře do kurtu byly ve středu zadní stěny.
7. Obecná konfigurace a rozměry kurtu, včetně všech čar jsou znázorněny na diagramu v Dodatku 7.2.

KONSTRUKCE

Squashový kurt může být vyroben z různých materiálů, za předpokladu, že mají vhodnou charakteristiku odrazu míčku a jsou pro hru bezpečné. WSF vydává Specifikaci squashového kurtu, která obsahuje veškeré doporučované standardy. Národní nebo regionální řídicí organizace mohou vyžadovat, že pro umožnění soutěží musí být splněny všechny standardy WSF.

DODATEK 7.2

OBEČNÁ KONFIGURACE MEZINÁRODNÍHO KURTU PRO DVOUHRU



VYSVĚTLIVKY:

FRONT WALL – přední stěna

SIDE WALL – boční stěna

BACK WALL – zadní stěna

QUARTER (COURT) – čtvrtina (kurtu)

SERVICE BOX – podávací box

FRONT WALL LINE – čára na přední stěně

SIDE WALL LINE – čára na boční stěně

BACK WALL LINE – čára na zadní stěně

SERVICE LINE – podávací čára

SHORT LINE – krátká čára

HALF COURT LINE – středová čára

DOOR - dveře

MINIMUM CLEAR HEIGHT – minimální světlá výška

NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY – bližší boční stěna (není pro přehlednost znázorněna)

DIAGONALS FOR SINGLES – diagonály pro dvouhru

DODATEK 8 – SPECIFIKACE SQUASHOVÝCH MÍČKŮ

1. STANDARDNÍ MÍČEK SE DVĚMA ŽLUTÝMI TEČKAMI (Míček pro soutěže)

Následující specifikace jsou standardem, který musí být dodržen podle Pravidel squashe pro míček se dvěma žlutými tečkami (Míček pro soutěže):

Průměr (v milimetrech)	40.0 + - 0.5
Váha (v gramech)	24.0 + - 1.0
Pevnost (v N/mm) při 23 °C	3.2 + - 0.4
Pevnost švu (v N/mm)	minimálně 6.0
Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 23 °C	minimálně 12%
Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 45 °C	25% - 30%

2. STANDARDNÍ MÍČEK S JEDNOU ŽLUTOU TEČKOU (Míček pro klubovou hru)

Následující specifikace jsou standardem, který musí být dodržen podle Pravidel squashe pro míček s jednou žlutou tečkou (Míček pro klubovou hru):

Průměr (v milimetrech)	40.0 + - 0.5
Váha (v gramech)	24.0 + - 1.0
Pevnost (v N/mm) při 23 °C	3.2 + - 0.4
Pevnost švu (v N/mm)	minimálně 6.0
Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 23 °C	minimálně 15%
Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 45 °C	30% - 35%

POZNÁMKY

1. Kompletní postup pro testování míčků podle těchto specifikací je k dispozici u WSF. WSF na vyžádání zajistí testování míčků podle standardních postupů.
2. Pro rychlejší nebo pomalejší míčky (než jsou výše specifikované), které mohou být používány hráči s vyššími nebo nižšími schopnostmi nebo v teplejších nebo studenějších podmínkách na kurtu, nejsou stanoveny žádné pevné specifikace. Rychlejší míčky mohou být vyráběny s různým průměrem a váhou, než jsou výše uvedeny. Doporučuje se, aby míčky měly trvalou barvu nebo barevné označení, které označuje jejich rychlost a kategorii použití. Také se doporučuje, aby míčky pro začátečníky a mírně pokročilé hráče obecně splňovaly následující hodnoty míry odrazu.

Pro začátečníky:

Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 23 °C	minimálně 17%
Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 45 °C	36% - 38%

Pro mírně pokročilé hráče:

Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 23 °C	minimálně 15%
Míra odrazu z 254 centimetrů při teplotě 45 °C	33% - 36%

Specifikace míčků, které aktuálně splňují tyto požadavky, je na vyžádání k dispozici u WSF.

Rychlost míčků může být znázorněna také následujícím způsobem:

Velmi pomalý – Žlutá tečka (jedna nebo dvě)

Pomalý – Bílá tečka nebo Zelená tečka

Střední – Červená tečka

Rychlý – Modrá tečka

3. Míčky, které jsou používány pro Mistrovství světa nebo soutěže podobné úrovně, musí splňovat výše uvedené standardní specifikace pro míček se dvěma žlutými tečkami (míček pro soutěže). Pro ověření vhodnosti nominovaných míčků pro toto použití může WSF provést dodatečné subjektivní testování s hráči příslušné úrovně.
4. Míčky se žlutou tečkou s průměrem větším, než je 40.0 mm uvedených výše, ale které splňují ostatní požadavky, mohou být schváleny pro použití v turnajích oficiální řídicí organizací.

DODATEK 9 – ROZMĚRY SQUASHOVÉ RAKETY

ROZMĚRY

Maximální délka	686 mm
Maximální šířka, měřená v pravém úhlu k rukojeti	215 mm
Maximální délka strun	390 mm
Maximální vypletená plocha	500 cm ²
Minimální šířka rámu nebo s ním pevně spojené součásti (v rovině strun)	7 mm
Maximální výška rámu nebo pevně spojené součásti (kolmo k rovině strun)	26 mm
Minimální rádius v jakémkoliv bodě vnějšího zakřivení rámu	50 mm
Minimální rádius zakřivení jakékoliv hrany rámu nebo pevně spojené součásti	2 mm

HMOTNOST

Maximální hmotnost	255 g
--------------------	-------

KONSTRUKCE

- a) Hlava rakety je definována jako část rakety obsahující nebo obepínající vypletenou plochu.
- b) Výplet a jeho zakončení musí být zapuštěn do hlavy rakety nebo v případě, že to její materiál nebo design neumožňují, musí být zakryt pevně připojeným ochranným pásem.
- c) Ochranný pás musí být vyroben z pružného materiálu, který nevytváří ani po silnějším dotyku rakety se zdí nebo podlahou ostré hrany.
- d) Ochranný pás má být z bílého, čirého nebo bezbarvého materiálu. Když výrobce použije z kosmetických důvodů barevný ochranný pás, měl by uspokojivým způsobem prokázat WSF, že pás nezanechává po kontaktu se stěnou nebo podlahou barevné stopy.
- e) Rám rakety by měl být vyroben z takového materiálu a barvy, které nebudou při normální hře zanechávat barevné stopy při dotyku rakety se stěnou nebo podlahou.
- f) Výplet má být z přírodního střeva, nylonu nebo obdobného materiálu, za předpokladu, že nebude použitý kov.
- g) Jsou povoleny jen dvě vrstvy výpletu, které jsou vzájemně propletené v místech svého křížení. Křížení strun by mělo být pravidelné, jednotné a mělo by vytvářet jednotnou plochu hlavy rakety.
- h) Jakákoliv zařízení k ochraně výpletu v rámu, zařízení k vymezení vzdálenosti strun nebo další zařízení spojená s jakoukoliv částí rakety by měla být určena výhradně k zabránění nebo omezení opotřebení, namáhání nebo vibrací strun a měla by mít přiměřenou velikost a umístění pro svůj účel. Neměla by být spojena se strunami v oblasti, kde je většinou zasahován míček.
- i) Uvnitř konstrukce rakety by neměly být žádné nevypletené prostory, které by umožňovaly průchod koule s průměrem větším než 50 mm.
- j) Celá konstrukce rakety včetně její hlavy má být symetrická podle osy procházející středem rakety od hlavy k rukojeti při pohledu na raketu.
- k) O jakékoliv změně ve specifikaci rakety bude informováno 2 roky před vstupem této změny v platnost.

WSF rozhoduje ve všech otázkách týkajících se raket a jejich prototypů a jejich souladu s těmito specifikacemi a jejich schválení nebo neschválení pro hru a vydá pokyny k výkladu výše uvedeného.

Vydáno v listopadu 2013:

World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU
United Kingdom
Telefon: +44 1424 447440
E-mail: wsf@worldsquash.org
Web: www.worldsquash.org