

# WÜRFEL SQUASH

court company



## ХАРАКТЕРИСТИКА ИГРЫ

Сквош — динамичная и захватывающая игра с мячом и ракеткой на точность и выдержку в закрытом пространстве корта, один из самых быстрых, требующих исключительной физической подготовки и незаурядных способностей видов спорта в мире. Энергетические затраты при игре в сквош в два-три раза превышают энергозатраты в теннисе.

Сквош — это модная и современная игра. Сейчас свыше 15 миллионов человек в 130 странах мира играют в сквош, проводятся соревнования, чемпионаты, международные турниры.

В сквош играют два игрока на специально оборудованном сквош-корте 6,4 м в ширину и 9,75 м в длину<sup>2</sup>. Цель игры проста — поочередно ударять ракетками по мячу так, чтобы соперник совершил ошибку или не смог отбить мяч.

Главное правило игры в сквош — ударить мяч таким образом, чтобы он коснулся фронтальной стены выше акустической панели («жестянки») и ниже линии аута.

Удары совершаются поочередно. Мяч можно бить с лета или после одного отскока от пола. Обычно мяч посылают прямо на фронтальную стену, однако его можно бить по любой из стен. Такие боковые и угловые удары позволяют наполнить игру острыми, непредсказуемыми моментами. Игрок может использовать их, чтобы «насолить» сопернику.

Очки в игре начисляются, если один из игроков допускает ошибку или не может отбить мяч. Тот, кто первым наберет 15 очков, выигрывает гейм, если только предыдущий счет не был 14—14. В этом случае право принимающего подачи игрока решить до скольких очков будет играть гейм — до 15 или 17. Матч может состоять из 3 или 5 геймов по выбору игроков или организаторов соревнования.

Правила сквоша были бы более простыми, если бы не то обстоятельство, что двум игрокам нужно делить одну и ту же территорию в очень быстрой и конкурентной игре. В течение игры могут возникать различные помехи, и правила игры в сквош разработаны таким образом, чтобы обеспечить максимально безопасную и честную игру.

## СОКРАЩЕННЫЕ ПРАВИЛА (на основе Полных правил одиночной игры в сквош, действующих с 30 апреля 2001 года)

Данная сокращенная версия Полных правил одиночной игры в сквош предназначена для начинающих игроков. Всем игрокам рекомендуется изучить Полные правила игры. Ссылка на номер правил, помещенная в скобках после заглавий, относится к номерам статей в Полных правилах.

### СЧЕТ ОЧКОВ (правило 2)

Матч состоит из пяти геймов, для победы в нем достаточно выиграть три из них. Каждый гейм играют до 9 очков, за исключением тех случаев, когда счет становится «8 — равно» (8 : 8), при котором принимающий игрок (нон-страйкер) должен выбрать, продолжать ли игру до девяти очков (сет один) или до десяти очков (сет два). (Игроку для победы в гейме не обязательно опережать противника на два очка.)

Очки зарабатывает только подающий игрок. Когда подающий игрок выигрывает розыгрыш, он зарабатывает очко; когда принимающий игрок выигрывает розыгрыш, он становится подающим игроком.

### РАЗМИНКА (правило 3)

Перед началом матча обоим игрокам предоставляется до 5 минут (2,5 минуты каждой стороне) для разминки и разогрева мяча на корте, на котором будет происходить игра.

В случае замены мяча в течение матча, а также в случае возобновления игры после перерыва, игроки разогревают мяч до игрового состояния.

Мяч разрешается разогревать любому игроку во время любого перерыва в матче.

### ПОДАЧА (правило 4)

Игра начинается с подачи. Первая подача определяется вращением ракетки. После этого подающий игрок продолжает подавать до тех пор, пока не проиграет розыгрыш, в результате чего подача переходит противнику, и подающий игрок становится принимающим.

Игрок, выигравший предшествующий гейм, в следующем гейме подает первым.

В начале каждого гейма и при каждом переходе подачи, подающий игрок имеет право подавать из любого бокса подачи. После выигрыша розыгрыша подающий игрок переходит на противоположный бокс подачи (рис. 1, с. 140).

Во время подачи игрок должен хотя бы частью ноги стоять на полу в пределах бокса подачи. Для того чтобы подача была правильной, мяч необходимо послать в направлении фронтальной стенки так, чтобы он ударился о нее над линией подачи и ниже линии аута, и после этого, если его не перехватили в полете, ударился о пол четверти корта, противоположной боксу, из которого произведена подача.

### **ПРАВИЛЬНЫЙ ВОЗВРАТ (правило 6)**

Возврат мяча является правильным, если страйкер *корректно* вернул мяч, прежде чем он дважды отскочит от пола, в направлении фронтальной стенки так, чтобы он ударился о нее над акустической панелью, но ниже линии аута, не коснувшись перед этим пола. Мяч может удариться о боковую стенку и/или заднюю стенку прежде, чем достигнет фронтальной стенки.

Возврат не является правильным, если он объявлен нот-ап<sup>1</sup> (т. е. по мячу ударяют после того, как он более одного раза отскочит от пола, или по мячу ударят не корректно, или по мячу ударят дважды); даун (мяч, по которому нанесен удар, касается пола раньше, чем достигает фронтальной стенки, или ударяется об акустическую панель) или аут (мяч ударяется о линию аута или о стенку над линией аута).

### **РОЗЫГРЫШ (правило 8)**

После правильной подачи игроки по очереди возвращают мяч до тех пор, пока один из них сможет правильно вернуть его.

Розыгрыш состоит из подачи и ряда правильных возвратов. Игрок выигрывает розыгрыш, если противнику не удастся сделать правильную подачу или правильный возврат или если, прежде чем игрок предпринял попытку ударить по мячу, мяч касается противника (включая его ракетку или одежду), когда противник является нон-страйкером.

<sup>1</sup> См. приложение 2.

*Примечание: в любое время в течение розыгрыша игроку не следует ударять по мячу, если существует опасность ударить противника мячом или ракеткой. В таких случаях игра останавливается и розыгрыш либо повторяют (лет), либо противник подвергается штрафным санкциям.*

### **УДАР ПРОТИВНИКА МЯЧОМ (правило 9)**

Если игрок ударяет по мячу, который после этого прежде, чем достигнет фронтальной стенки, ударяется о противника, ракетку противника или об его одежду, игра останавливается.

Если в такой ситуации возврат мяча мог бы быть правильным и мяч мог бы удариться о фронтальную стенку, не коснувшись сначала любой другой стенки, страйкер выигрывает розыгрыш при условии, что он «не повернулся».

Если мяч сначала ударился либо мог бы удариться о любую другую стенку, разрешается лет.

Если возврат не мог бы быть правильным, страйкер проигрывает розыгрыш.

### **ПОВОРОТЫ (правило 9)**

Если страйкер поворачивается вслед за мячом либо пропускает мяч вокруг себя, в том и другом случае удара по мячу справа от себя, после того, как мяч пролетел слева (и наоборот), говорят, что страйкер ударил мяч с поворота.

Если мяч, ударенный страйкером с поворота, ударил противника, победа в розыгрыше присуждается противнику.

Если страйкер во время поворота прекращает игру из-за опасения ударить противника, разрешается лет. Лет является рекомендованным действием в ситуациях, когда игрок хочет ударить с поворота, но не уверен в положении противника.

### **ДАЛЬНЕЙШИЕ ПОПЫТКИ (правило 10)**

Игрок, предпринимающий попытку ударить по мячу и промахивающийся, может предпринять дальнейшую попытку вернуть мяч.

Если дальнейшая попытка могла привести к правильному возврату, но мяч ударяется о противника, проводится переигрывание (лет).

Если возврат не мог бы быть правильным, страйкер проигрывает розыгрыш.

### **ПОМЕХА (правило 12)**

Когда наступает очередь игрока играть мяч, он имеет право на свободу от помехи, которую может создать противник.

Чтобы избежать создания помехи, противник обязан обеспечить игроку беспрепятственный прямой доступ к мячу, полный обзор мяча, достаточное пространство для замаха ракеткой, а также свободу послать мяч прямо по направлению к любой части фронтальной стенки.

Игрок, обнаруживающий, что противник создает помеху его игре, может принять такую помеху и продолжить игру или остановиться. Если существует опасность столкнуться с противником или ударить его ракеткой или мячом, рекомендуется прекратить играть.

Когда игра останавливается в результате помехи, возможны следующие действия:

- игрок имеет право на лет, если он мог бы вернуть мяч и противник предпринял все усилия, чтобы не создавать помехи;
- игрок не имеет права на лет (т. е. проигрывает розыгрыш), если он не мог бы вернуть мяч или принимает помеху и продолжает играть, или помеха была минимальной и не помешала бы

- игроку достать мяч и ударить по нему;
- игрок имеет право на то, чтобы ему присудили победу в розыгрыше, если противник не предпринял всех усилий, чтобы не создавать помехи, или игрок мог бы сделать решающий возврат, или игрок ударил бы противника мячом, посланным по направлению прямо к фронтальной стенке.

### **ЛЕТЫ (правило 13)**

Незаконченный розыгрыш называется *летом*. Розыгрыш в таком случае переигрывается, и подающий игрок снова подает из того же бокса.

В дополнение к летам, разрешенным вышеизложенными параграфами, леты также разрешаются в некоторых других ситуациях. Например, лет разрешается, если мяч касается любого предмета, лежащего на полу, или если страйкер воздерживается от удара по мячу из-за обоснованного опасения травмировать противника.

Лет должен быть разрешен, если принимающий игрок не готов и не предпринимает попытки вернуть подачу или если мяч рвется во время игры.

### **НЕПРЕРЫВНОСТЬ ИГРЫ (правило 7)**

После того как игрок начал подавать, игра продолжается непрерывно в течение всего гейма. После завершения розыгрыша следующий розыгрыш начинается немедленно без перерыва.

Между геймами разрешается перерыв продолжительностью 90 секунд.

Игрокам разрешается в случае необходимости сменить предмет одежды или снаряжения.

### **КРОВОТЕЧЕНИЕ, ТРАВМА И БОЛЕЗНЬ (правило 16)**

Если происходит травма с кровотечением, игрок должен остановить кровотечение и только после этого возобновить игру. Игроку должно быть предоставлено время, необходимое для остановки кровотечения.

Если кровотечение было вызвано исключительно действиями противника, травмированному игроку присуждается победа в матче.

Если кровотечение начинается повторно, дополнительного времени на его остановку не предоставляется, за исключением тех случаев, когда игрок соглашается уступить гейм, чтобы в течение 90-секундного перерыва между геймами попытаться снова остановить кровотечение. Если ему не удастся этого сделать, игрок должен уступить матч.

В случае травмы без кровотечения необходимо решить, была ли травма нанесена противником, совместно противником и игроком или только самим игроком.

Когда травма нанесена противником, травмированный игрок выигрывает матч, если травма настолько серьезна, что ему необходимо время на восстановление.

Если травма нанесена самим игроком, травмированному игроку предоставляется 3-минутный перерыв на восстановление, после чего он должен возобновить игру или уступить гейм, чтобы для восстановления дополнительно воспользоваться 90-секундным перерывом между геймами.

Если травма была нанесена совместно игроком и противником, травмированному игроку на восстановление предоставляется один час.

Игрок, чувствующий себя больным, должен либо продолжить игру, либо взять перерыв, уступив гейм и взяв 90-секундный перерыв между геймами для восстановления. Судороги, плохое самочувствие и затрудненное дыхание (включая приступы астмы) относятся к данной ситуации. Если игрока стошнит на корте, противник выигрывает матч.

### **ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ (правило 15)**

Правило 15 определяет обязанности игроков. Например, параграф 15.6 запрещает игроку намеренно отвлекать внимание противника. Игрокам необходимо внимательно и полностью прочитать данное правило.

Некоторые из 8 параграфов этого правила рассматривают ситуации, относящиеся к матчам, которые судят официальные лица (арбитр/маркер). Обязанности официальных лиц в сокращенных правилах не рассматриваются.

### **ПОВЕДЕНИЕ НА КОРТЕ (правило 17)**

Оскорбительное, агрессивное или другое подобное поведение во время игры в сквош недопустимо.

К такому поведению относятся: непристойные выражения и жесты, словесные и физические оскорбления, оспаривание решений официальных лиц, действия, могущие повредить ракетку, мяч или корт, неспровоцированный физический контакт, чрезмерный замах ракеткой, нечестная разминка, напрасная потеря времени или затягивание игры, позднее возвращение на корт, опасная игра или опасное действие, а также дача советов игроку в любое время игры, за исключением перерывов.

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Данная редакция правил одиночной игры в сквош издана Всемирной федерацией сквоша (WSF - World Squash Federation) в 2001 году и действует по настоящее время.

*Примечания.*

1. Слово «должен» в данных правилах означает «всегда, в любом случае, безальтернативно». Слово «обязан» означает необходимое действие и подразумевает возможность того, что это действие может и не быть выполнено. Слово «может» означает то, что игрок решает самостоятельно, выполнять или не выполнять это действие.
2. Текст некоторых правил содержит ссылки (например, G3) на разъясняющие и дополняющие их статьи «Официальных комментариев к правилам одиночной игры в сквош», приведенных в приложении 1.

### 1. ИГРА

В одиночный сквош играют два игрока, каждый из которых ракеткой подает и отбивает мяч на специальном корте. Ракетки игроков, мячи и корт должны соответствовать стандартам Всемирной федерации сквоша (ВФС) (см. приложение 5).

### 2. СЧЕТ ОЧКОВ

2.1. Очки зарабатывает только подающий игрок. Подающий игрок, выигрывающий розыгрыш, получает одно очко; принимающий игрок, выигрывающий розыгрыш, становится подающим.

2.2. Матч должен состоять из трех или пяти геймов по выбору организаторов соревнования, при этом для победы в матче достаточно выиграть два или три гейма соответственно. Игрок, заработавший 9 очков, выигрывает гейм. Однако когда счет в первый раз становится «8 — равно», принимающий игрок до начала следующей подачи должен решить, продолжать гейм до 9 очков (этот вариант называется *сет один*) или до 10 очков (что называется *играть сет два*). В последнем случае гейм выигрывает игрок, заработавший еще два очка. Принимающий игрок должен четко объявить о своем выборе маркеру, арбитру и противнику.

Маркер должен объявить сет один или сет два, в зависимости от выбора игрока, прежде чем игра продолжится.

Когда подающему игроку остается одно очко, чтобы выиграть текущий гейм, маркер должен объявить «Гейм-бол». Когда подающему игроку осталось одно очко, чтобы выиграть матч, маркер должен объявить «Матч-бол».

### 3. РАЗМИНКА (см. определение в приложении 2)

3.1. Непосредственно перед началом игры обоим игрокам должна быть разрешена совместная разминка на корте в течение пяти минут.

Через 2,5 минуты после начала разминки арбитр должен объявить «Хаф-тайм» (или «Половина времени»), и игроки должны поменяться сторонами, если они этого еще не сделали. Арбитр также должен указать игрокам на то, что разминка закончена, сделав объявление «Тайм» (или «Время»).

3.2. Во время разминки оба игрока обязаны иметь равные возможности ударить по мячу. Игрок, не дающий мяч противнику в течение необоснованно продолжительного времени, поступает некорректно. Арбитр должен принять решение о том, что разминка проходит нечестно и применить правило 17.

3.3. Каждый из двух игроков может разогревать мяч во время любого перерыва.

3.4. После любого перерыва игроки могут разогревать мяч до необходимого для игры состояния по разрешению арбитра.

### 4. ПОДАЧА

4.1. Игра начинается с подачи игрока, выигравшего жеребьевку вращением ракетки. Подающий игрок продолжает подавать до тех пор, пока не проиграет розыгрыш, после чего подающим становится противник, и такой порядок перехода подачи продолжается на протяжении всего матча. При начале второго и каждого последующего гейма первым подает победитель предыдущего гейма.

4.2. В начале каждого гейма и каждого хэнда (см. определение в приложении 2) подающий игрок обязан выбрать, с какого бокса он будет подавать, и затем обязан переходить на противоположный бокс при каждой последующей подаче все время, пока он остается подающим. Однако если розыгрыш заканчивается переигрыванием

(или летом), подающий игрок обязан подавать с того же бокса.

Если подающий игрок занимает не тот бокс или любой из игроков не уверен, с какого бокса нужно подавать, правильный бокс должен назвать маркер. Если маркер не уверен или ошибается или возникает спор, решение относительно того, какой бокс считать правильным, должен принять арбитр.

4.3. Для осуществления подачи игрок обязан выпустить мяч из руки либо подбросить его рукой или ракеткой и затем ударить по нему. Если игрок не делает попытки ударить по мячу после того, как отпустит или подбросит его, игрок должен вновь выпустить или подбросить мяч для этой подачи.

4.4. Подача считается правильной, если удовлетворены следующие условия:

4.4.1. во время удара по мячу подающий игрок хотя бы частью своей ноги касается пола в боксе подачи так, чтобы никакая часть его ноги не касалась линий, маркирующих границы бокса подачи (часть ноги может быть занесена над этой линией при условии, что она не касается этой линии);

4.4.2. после подбрасывания мяча для подачи подающий игрок ударяет по нему корректно во время первой или последующей попытки и прежде, чем мяч упадет на пол, коснется стены или чего бы то ни было, что надето на него;

4.4.3. подающий игрок ударом посылает мяч прямо во фронтальную стенку между линиями подачи и аута;

4.4.4. мяч, если не отбит с лета принимающим игроком, первый раз отскакивает от пола в четверти корта напротив бокса подачи подающего игрока, при этом мяч не должен коснуться короткой или средней линий, нанесенных на корте;

4.4.5. подающий игрок не посылает мяч в аут.

4.5. Подача, не удовлетворяющая требованиям правил 4.4.1—4.4.5, считается неправильной, и маркер должен сделать соответствующее объявление.

В зависимости от ситуации маркер делает следующие объявления:

- «фут-фол» — при нарушении правила 4.4.1;
- «нот-ап» — при нарушении правила 4.4.2;
- «фол» — при нарушении правила 4.4.3, т. е. если мяч сначала ударяется о линию подачи на боковой или фронтальной стенке или ниже линии подачи, но выше планки (борда);
- «даун» — при нарушении правила 4.4.3, если мяч ударяется о планку или ниже нее, или о пол;
- «фол» — при нарушении правила 4.4.4;
- «аут» — при нарушении правила 4.4.5.

Подача, при которой мяч считают ударившимся о фронтальную и боковую стенки одновременно, не является правильной и объявляется фолом.

4.6. Подающий игрок обязан не делать подачи до тех пор, пока маркер не закончит объявление счета. Маркер обязан объявлять счет без промедления. Если подающий игрок подает или пытается подать раньше, чем маркер завершит объявление счета, арбитр должен остановить игру и потребовать, чтобы подающий игрок ждал, пока маркер закончит объявление счета.

## 5. ИГРА

После того как подающий игрок сделает правильную подачу, игроки возвращают мяч по очереди до тех пор, пока один из них не сможет сделать правильный возврат, или мяч по какой-либо иной причине не выйдет из игры согласно данным правилам, или игрок не подаст апелляцию, или маркер или арбитр не сделают объявление.

## 6. ПРАВИЛЬНЫЙ ВОЗВРАТ

Возврат мяча считается правильным, если удовлетворены следующие условия:

6.1. подающий игрок возвращает мяч корректно прежде, чем мяч дважды отскочит от пола;

6.2. мяч ударяется о фронтальную стену над планкой в результате прямого удара либо после отскока от боковой или задней стенки, не коснувшись до этого пола или любой части тела или одежды подающего игрока, ракетки, тела или одежды противника;

6.3. мяч не выходит из игры в аут или в даун.

## 7. НЕПРЕРЫВНОСТЬ ИГРЫ

После того как подающий игрок сделает первую подачу, игра должна продолжаться непрерывно столь долго, сколько это необходимо. Однако:

7.1. арбитр в любое время может приостановить игру в связи с плохим освещением или другими обстоятельствами, над которыми игроки или официальные лица не властны, на такой период времени, какой сочтет нужным. Счет игры при этом сохраняется. Если корт продолжает оставаться непригодным для игры и доступен другой корт, арбитр может перенести матч на другой, пригодный для игры корт;

7.2. между разминкой и началом первого гейма и между всеми геймами должен делаться перерыв продолжительностью 90 секунд. Игроки могут оставить корт во время таких перерывов, но должны быть готовы возобновить игру до полного истечения 90-секундного перерыва.

По взаимному согласию игроков игра может начаться или возобновиться до истечения 90-секундного перерыва;

• " 7.3. если игрок убедит арбитра в том, что необходима смена снаряжения, одежды или обуви, он

может покинуть корт для того, чтобы как можно быстрее произвести замену, и должен сделать такую замену в пределах 90 секунд (G1)<sup>1</sup>;

7.4. когда до конца 90-секундного перерыва остается 15 секунд, арбитр должен объявить «15 секунд», тем самым указав игрокам на то, что они обязаны подготовиться возобновить игру. В конце 90-секундного перерыва арбитр должен объявить «Время».

Игроки обязаны находиться там, где они могут услышать эти объявления.

<sup>1</sup> См. приложение 1. Официальные комментарии к правилам одиночной игры в сквош на стр. 87.

Если один или оба игрока не готовы возобновить игру после объявления «Время», арбитр должен применить правило 17;

7.5. если игрок травмирован, болен или не способен играть, арбитр должен применить правило 16;

7.6. если арбитр решит, что игрок безосновательно задерживает игру, он должен применить правило 17 (G2);

7.7. если предмет, не являющийся ракеткой игрока, падает на пол корта во время розыгрыша, принимаются следующие меры (G3):

7.7.1. арбитр, узнав об упавшем предмете или увидев его, должен немедленно остановить игру;

7.7.2. игрок, увидевший, что на корт упал предмет, может остановить игру и подать апелляцию;

7.7.3. если предмет роняет игрок, этот игрок проигрывает розыгрыш, за исключением тех случаев, когда применяется правило 7.7.5 или причиной такого падения предмета стало столкновение с противником. В последнем случае арбитр должен разрешить лет, если только игрок сам не апеллирует о лете по причине помехи, и в этом случае арбитр должен применить правило 12;

7.7.4. если предмет роняет не игрок, а кто-либо другой, или предмет падает сам, арбитр должен разрешить лет, за исключением тех случаев, когда применяется правило 7.7.5;

7.7.5. если, когда предмет падает на пол, игрок уже сделал решающий возврат, этот игрок выигрывает розыгрыш;

7.7.6. если уроненный объект остается не

замеченным до конца розыгрыша, результат розыгрыша не пересматривается;

7.8. если игрок роняет ракетку, арбитр должен разрешить продолжить розыгрыш, если только не произошло помехи (правило 12), мяч не коснулся ракетки (правило 13.1.1), не произошло отвлечения игрока (правило 13.1.3) или арбитр не налагает наказание (правило 17) (G3).

### 8. ВЫИГРЫВАНИЕ РОЗЫГРЫША

Игрок выигрывает розыгрыш, если:

8.1. противник не выполняет правильную подачу (правило 4.4);

8.2. противник не выполняет правильный возврат мяча (правило 6) при условии, что арбитр не разрешает лет или не присуждает победу в розыгрыше противнику;

8.3. мяч касается противника (включая любую часть его одежды или того, что у него находится в руках) в отсутствие помехи, когда противник не является страйкером, за исключением случаев, предусмотренных правилами 9 и 10. Если присутствует помеха, применяется правило 12. Во всех случаях арбитр должен принять решение (G4);

8.4. арбитр присуждает победу в розыгрыше согласно данным правилам.

### 9. МЯЧ УДАРЕТСЯ О ПРОТИВНИКА, И ИГРОК ПОВОРАЧИВАЕТСЯ

9.1. Если страйкер ударяет по мячу, и мяч прежде, чем достигнет фронтальной стенки, ударяет противника (включая любой предмет, надетый на него или находящийся у него в руках), игра должна остановиться. Арбитр должен, после того как решит, не было ли нарушения согласно правилу 17, оценить траекторию мяча и, сделав такую оценку:

9.1.1. присудить победу в розыгрыше страйкеру, если его возврат был бы правильным и мяч ударился бы о фронтальную стену, не коснувшись перед этим любой другой стены, за исключением тех случаев, когда применяются правила 9.1.2 или 9.1.3 (G4);

9.1.2. если страйкер повернулся, присудить победу в розыгрыше противнику, за исключением тех случаев, когда противник сделал намеренное движение перехватить возврат, в каком случае арбитр должен присудить победу в розыгрыше страйкеру (G4 и G5);

9.1.3. если возврат страйкера является дальнейшей попыткой, разрешить лет при условии, что не применяется правило 9.1.2 (G5);

9.1.4. разрешить лет, если мяч ударился либо ударился бы о любую другую стенку раньше, чем о фронтальную, и возврат был бы правильным, за исключением тех случаев, когда применяется правило 9.1.5;

9.1.5. при решении, что возврат был бы решающим ударом, присудить победу в розыгрыше страйкеру;

9.1.6. присудить победу в розыгрыше противнику, если возврат не был бы правильным.

9.2. Если страйкер поворачивается (G5): 9.2.1. он может остановиться и апеллировать к арбитру прежде, чем ударить по мячу, если опасается, что это приведет к удару мячом противника.

Арбитр должен:

9.2.1.1.разрешить лет, если считает, что опасение ударить мячом противника было обоснованным и что страйкер был бы в состоянии сделать правильный возврат, за исключением тех случаев, когда применяется правило 9.2.3, *или*

9.2.1.2.не разрешать лет, если считает, что страйкер не смог бы сделать правильный возврат;

9.2.2. в случае помехи страйкер может остановить игру и апеллировать к арбитру. Арбитр:

9.2.2.1.должен разрешить лет, если решит, что страйкер не в состоянии завершить попытку играть мяч из-за помехи, созданной противником, *или*

9.2.2.2.должен присудить победу в розыгрыше страйкеру, если решит, что противник не предпринял все необходимые усилия, чтобы не создавать помехи при повороте, *или*

9.2.2.3.не должен разрешать лет, если решит, что страйкер мог бы сделать правильный возврат несмотря на помеху;

9.2.3. арбитр не должен разрешать лет, если решит, что поворот был сделан, чтобы создать повод для апелляции, а не для того, чтобы попытаться вернуть мяч.

### 10. ДАЛЬНЕЙШИЕ ПОПЫТКИ УДАРИТЬ ПО МЯЧУ

Если страйкер пытается ударить по мячу и промахивается, он может делать дальнейшие попытки.

10.1. Если после промаха мяч касается противника (включая любой предмет, надетый на него или находящийся у него в руках), арбитр должен:

10.1.1. объявить лет, если решит, что страйкер в противном случае мог бы сделать правильный возврат *или*

10.1.2. присудить победу в розыгрыше противнику, если решит, что страйкер не мог бы сделать правильный возврат.

10.2. Арбитр должен объявить лет, если любая такая дальнейшая попытка оказывается успешной, но заканчивается тем, что правильный возврат не достигает фронтальной стенки из-за того, что мяч ударяется о противника, в том числе о любой предмет, надетый на него или находящийся у него в руках.

10.3. Из-за помехи во время дальнейшей попытки страйкер может прекратить играть и обратиться с апелляцией к арбитру. Арбитр должен:

10.3.1.разрешить лет, если страйкер не мог завершить дальнейшую попытку играть мяч при условии, что правильный возврат был возможен *или*

10.3.2.присудить победу в розыгрыше страйкеру, если решит, что противник не сделал все возможные усилия, чтобы не создавать помеху во время дальнейшей попытки, *или*

10.3.3.не разрешать лет, если решит, что дальнейшая попытка не привела бы к правильному возврату.

### 11. АПЕЛЛЯЦИИ

Игрок, проигравший розыгрыш, может обжаловать любое решение маркера, повлиявшее на розыгрыш.

Игроку следует предварить любое обжалование, совершаемое согласно правилу 11, словами «Апелляция, пожалуйста». Когда игрок апеллирует, игра прекращается. Если арбитр не уверен в причине апелляции, он может попросить игрока объяснить ее.

Если арбитр отклоняет апелляцию, сделанную согласно правилу 11, решение маркера остается в силе. Если арбитр не уверен, он должен разрешить лет, за исключением тех случаев, когда действуют положения правил 11.2.1, 11.5 или 11.6.

Различные ситуации, в которых игра прерывается по причине апелляций и последующих действий арбитра, рассматриваются ниже (см. также правило 20.4).

11.1. Апелляции, связанные с подачей.

11.1.1.Если маркер объявляет подачу фут-фолом, фолом, нот-апом, дауном или аутом, подающий игрок может апеллировать. Если арбитр поддерживает апелляцию, арбитр должен разрешить лет.

11.1.2.Если после подачи маркер не делает никаких объявлений, принимающий игрок может апеллировать либо немедленно, либо в конце розыгрыша. Арбитр должен, если он уверен, что подача не была правильной, не дожидаясь апелляции, остановить игру и присудить победу в розыгрыше противнику. В ответ на апелляцию арбитр должен:

11.1.2.1.если уверен в том, что подача была правильной, присудить победу в розыгрыше подающему игроку;

11.1.2.2.если неуверен в том, что подача была правильной, разрешить лет.

11.2. Апелляции относительно других моментов игры, не являющихся подачами.

11.2.1. Игрок может апеллировать, если маркер объявляет возврат этого игрока нот-апом, дауном или аутом. Если арбитр поддерживает эту апелляцию или не уверен в том, что объявление маркера было правильным, он должен:

11.2.1.1.разрешить лет, за исключением тех случаев, когда применяется правило 11.2.1.2 или 11.2.1.3;

11.2.1.2.присудить победу в розыгрыше этому игроку, если объявление маркера прервало решающий возврат этого игрока;

11.2.1.3. присудить победу в розыгрыше противнику, если объявление маркера прервало или помешало выполнить решающий удар противнику.

11.2.2. Если маркер не объявляет возврат иг рока нот-апом, дауном или аутом, противник может апеллировать либо немедленно, либо в конце розыгрыша. Если арбитр уверен в том, что возврат не был правильным, он должен, не дожидаясь апелляции, остановить игру и присудить победу в розыгрыше противнику. В ответ на апелляцию арбитр должен:

11.2.2.1. если решит, что возврат был правильным, присудить победу в розыгрыше игроку, сделавшему возврат;

11.2.2.2. если не уверен, разрешить лет.

11.3. После осуществления подачи ни один из игроков не может апеллировать относительно любого действия, которое произошло до этой подачи, за исключением случаев, предусмотренных правилом 14.3.

11.4. Когда проигравший игрок делает несколько апелляций относительно одного розыгрыша, арбитр обязан рассмотреть каждую апелляцию.

11.5. Если игрок апеллирует относительно того, что маркер объявил его подачу фут-фолом, фолом, нот-апом, дауном или аутом, но эта же подача впоследствии оказывается чистым фолом, нот-апом, дауном или аутом, арбитр должен принять решение только относительно последовавшего случая.

11.6. Если игрок апеллирует относительно того, что маркер объявил его возврат нот-апом, дауном или аутом, но этот же возврат впоследствии оказывается чистым дауном или аутом, арбитр должен принять решение только относительно последовавшего случая.

11.7.

## 12. ПОМЕХА

12.1. Игрок, чья очередь играть мяч, имеет право на свободу от помех, которые может создать противник.

12.2. С целью не создавать помеху, противник должен приложить все усилия, чтобы обеспечить игроку:

12.2.1. беспрепятственный прямой доступ к

мячу после того, как сам завершит *разумное движение ракетки вперед после удара* (G6);

12.2.2. достаточный обзор мяча после его отскока от фронтальной стенки;

12.2.3. свободу ударить по мячу с помощью *разумного замаха* (G7);

12.2.4. свободу ударом послать мяч прямо к любой части фронтальной стенки.

12.3. Помеха происходит, когда противник не выполняет какое-либо из требований правила 12.2, даже если он и делает все усилия выполнить данные требования.

12.4. Чрезмерный замах игрока может создать помеху игре противника, когда наступает его очередь играть мяч.

12.5. Игрок, встречающий возможную помеху, имеет право выбора продолжать игру или остановиться и обратиться к арбитру с апелляцией.

12.5.1. Игрок, желающий получить лет, должен обратиться к арбитру со словами «Лет, пожалуйста» (G8).

12.5.2. Апеллировать может только тот игрок, чья очередь играть мяч. Игрок обязан апеллировать либо сразу же, когда происходит помеха, либо немедленно после того, как минует точку помехи, однозначно прекратив играть (G9, G10).

12.6. Арбитр должен принять решение относительно апелляции и объявить свое решение словами: «Ноу-лет», «Победа в розыгрыше ... (имя игрока или команды, которым присуждается выигрыш розыгрыша)» или «Йес, лет» (см. таблицу в приложении 4(1)). Арбитр единолично принимает все решения, и его решения являются окончательными. Если арбитр не уверен в причине апелляции, он может попросить игрока объяснить ее.

12.7. Арбитр не должен разрешать лет, а игрок проигрывает розыгрыш, если арбитр решает, что:

12.7.1. помехи не было либо она была настолько минимальной, что не повлияла на достаточный обзор мяча игроком и его свободу в подходе к мячу и удару по нему (G6);

12.7.2. помеха была, однако игрок либо не мог сделать правильный возврат, либо не сделал всех необходимых усилий, чтобы подойти к мячу и сыграть его (G6);

12.7.3. игрок миновал точку помехи и продолжил игру;

12.7.4. игрок сам создал помеху во время движения к мячу (G11).

12.8. Арбитр должен присудить победу в розыгрыше игроку, если:

12.8.1. была помеха, создания которой противник не стремился всеми силами избежать, и игрок мог бы сделать правильный возврат;

12.8.2. была помеха, создания которой противник всеми силами стремился избежать, однако положение противника не дало игроку совершить *разумный замах* при том, что игрок мог бы сделать правильный возврат (G7);

12.8.3. была помеха, создания которой противник всеми силами старался избежать, и при этом игрок мог бы сделать решающий возврат (G7);

12.8.4. игрок не стал наносить удара по мячу, который, если бы игрок ударил по нему, с большой

степенью вероятности мог бы ударить противника, двигаясь прямо к фронтальной или к боковой стенке, и в последнем случае был бы решающим возвратом (за исключением тех случаев, когда применяются правила об ударах во время поворотов или дальнейших попытках ударить по мячу).

12.9. Арбитр должен разрешить лет, если была помеха, создания которой противник всеми силами старался избежать, а игрок при этом мог бы сделать правильный возврат.

12.10. Арбитр не должен присуждать победу в розыгрыше игроку, который создает помеху чрезмерным замахом.

12.11. Арбитр может разрешить лет по правилу 12.9 или присудить победу в розыгрыше по правилу 12.8 без апелляции и, если это необходимо, остановить для этого игру.

12.12. Арбитр также может применить правило 17, когда происходит помеха. Арбитр должен, остановив игру, если она еще не остановлена, наложить соответствующее наказание, если:

12.12.1. игрок вступил в существенный или намеренный физический контакт с противником (G12);

12.12.2. игрок чрезмерным замахом своей ракетки создал угрозу противнику.

### 13. ЛЕТЫ

В дополнение к летам, разрешенным согласно данным правилам, арбитр может или должен разрешить леты в некоторых других случаях. Игроку следует попросить лет словами «Лет, пожалуйста». Если арбитр не уверен в причине апелляции, он может попросить игрока объяснить ее.

13.1. Арбитр может разрешить лет, если:

13.1.1. мяч в игре касается любого предмета, лежащего на полу (см. правило 15.3);

13.1.2. страйкер воздерживается от удара по мячу в любом направлении, в том числе к задней стенке, по причине обоснованного опасения нанести травму противнику (G7);

13.1.3. арбитр решает, что помеха на корте или за его пределами отвлекла внимание одного из игроков. Игрок, апеллирующий об отвлечении внимания, должен сделать это немедленно, когда такая помеха происходит. Несмотря на это, арбитр может присудить победу в розыгрыше игроку, который был отвлечен, в том случае, когда этот игрок мог бы совершить решающий возврат, если бы не данная помеха;

13.1.4. арбитр принимает решение, что изменение условий на корте повлияло на результат розыгрыша.

13.2. Арбитр должен разрешить лет, если:

13.2.1. принимающий игрок не готов и не предпринимает попытки вернуть подачу;

13.2.2. мяч рвется во время игры;

13.2.3. арбитр не способен принять решение по апелляции;

13.2.4. игрок делает во всем остальном правильный возврат, но мяч либо застревает в какой-либо части поверхности корта, что не дает ему отскочить от пола более одного раза, либо уходит в аут после первого отскока.

13.3. Если страйкер апеллирует о лете согласно правилам 13.1.1 — 13.1.4, арбитр должен разрешить лет только в том случае, если страйкер может сделать правильный возврат. Для нон-страйкера, апеллирующего по правилам 13.1.1, 13.1.3 и 13.1.4, это требование не является обязательным.

13.4. Если страйкер предпринимает попытку сыграть мяч, арбитр все еще может разрешить лет согласно правилам 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 и 13.2.2.

13.5. Апелляции по правилу 13 могут быть необходимыми и возможными:

13.5.1. апелляция игрока необходима, чтобы арбитр мог разрешить лет согласно правилам 13.1.2 (только для страйкера), 13.1.3, 13.2.1 (только для принимающего игрока) и 13.2.3;

13.5.2. апелляция игрока возможна, как и вмешательство арбитра в игру без апелляции, в случае ситуаций, описанных правилами 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 и 13.2.4.

### 14. МЯЧ

14.1. В любое время, когда мяч не находится в действительной игре, любой из игроков или арбитр может проверить его состояние. Арбитр может заменить мяч, если об этом просят оба игрока или по обращению одного из игроков.

14.2. Если мяч рвется во время игры, арбитр, убедившись в том, что мяч порван, должен немедленно заменить его другим мячом.

14.3. Если мяч рвется во время игры и это не замечено во время розыгрыша, арбитр должен разрешить лет того розыгрыша, в котором мяч порвался, если подававший игрок апеллирует до того, как начнется следующая подача, или если принимающий игрок апеллирует до того, как вернет эту подачу.

14.3.1. Если принимающий игрок апеллирует до того, как предпримет попытку вернуть подачу, и арбитр решает, что мяч порвался во время этой подачи, он должен разрешить лет этого розыгрыша, однако, если он не уверен в этом, тогда он должен разрешить лет предыдущего розыгрыша (G13).

14.4. Положения правила 14.3 не применяются к последнему розыгрышу игры. В этом случае игрок должен апеллировать немедленно после этого розыгрыша.

14.5. Если игрок останавливается во время розыгрыша для апелляции относительно того, что мяч

порван, и после этого оказывается, что мяч не порван, тогда этот игрок проигрывает этот розыгрыш.

14.6. Мяч должен оставаться на корте все время, за исключением тех случаев, когда арбитр разрешает его удаление.

14.7. Когда арбитр заменяет мяч или когда игроки возобновляют матч после какой-либо задержки, арбитр должен разрешить игрокам разогреть мяч до игрового состояния. Игра должна затем возобновиться по команде арбитра либо по взаимному соглашению игроков — в зависимости от того, что произойдет раньше.

### 15. ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКОВ

15.1. Игроки должны соблюдать все правила и следовать духу игры. Несоблюдение данного требования наносит ущерб репутации игры и влечет применение правила 17.

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

15.3. Игрокам не разрешается размещать на корте никаких предметов, в том числе предметов одежды или снаряжения.

15.4. Игрокам не разрешается покидать корт во время игры без разрешения арбитра. Если они нарушают данное правило, арбитр может применить правило 17.

15.5. Игрокам не разрешается требовать смены маркера или арбитра.

15.6. Игроку запрещается намеренно отвлекать противника. Если это происходит, арбитр должен применить правило 17.

15.7. Игрокам следует предварять апелляции словами «Лет, пожалуйста» или «Апелляция, пожалуйста» — согласно обстоятельствам. Поднятие вверх пальца или ракетки, другие подобные жесты, поднятие вверх бровей или знаки глазами не являются признанными способами апелляций.

15.8. Игроки обязаны подчиняться любым дополнительным положениям турниров (например, касающихся формы одежды во время турнира) так же, как они обязаны подчиняться всем положениям данных правил.

### 16. КРОВОТЕЧЕНИЕ, БОЛЕЗНЬ, НЕСПОСОБНОСТЬ ИГРАТЬ И ТРАВМА (G14) (см. таблицу в прил. 4(2))

16.1. *Кровотечение.* Арбитр должен немедленно остановить игру, когда любой игрок имеет видимое кровотечение, открытую рану или запачканную кровью одежду. Прежде чем разрешить продолжить игру, арбитр должен потребовать, чтобы кровотечение было остановлено, рана закрыта и любая запачканная кровью одежда сменена, отпустив на это столько времени, сколько необходимо и возможно в соответствии с расписанием турнира.

Если кровотечение вызвано действием противника, арбитр должен немедленно присудить победу в матче игроку.

16.1.1. *Повторное кровотечение.* Если кровотечение, на остановку которого уже было предоставлено время, начинается снова, арбитр не должен давать дополнительного времени, за исключением тех случаев, когда игрок соглашается уступить текущий гейм, и для остановки кровотечения использовать 90-секундный перерыв между геймами. Если видимое кровотечение продолжается по истечении 90-секундного перерыва, игрок должен признать свое поражение в матче. Игрок может только один раз уступить гейм в обмен на 90-секундный перерыв.

Если бинт или другой материал, используемый для закрытия кровоточащей раны, сместится или упадет во время матча, открыв рану, арбитр должен расценить это как повторное кровотечение, за исключением тех случаев, когда

никаких знаков кровотечения больше не наблюдается.

16.2. *Болезнь или неспособность продолжать игру.* Игрок, заболевший или неспособный далее продолжать играть по какой-либо иной причине, нежели кровотечение, имеет выбор:

16.2.1. возобновить игру без промедления;

16.2.2. признать проигрыш текущего гейма и взять 90-секундный перерыв;

16.2.3. признать поражение в матче.

Усталость, предполагаемая болезнь или иное недомогание, симптомы которых не очевидны арбитру, либо рецидив ранее существовавших недомоганий, включая травмы, полученные ранее в матче, должны быть рассмотрены согласно данному правилу. Такие недомогания включают спазмы любого типа, действительную или надвигающуюся тошноту и нарушения дыхания, в том числе и астму. Арбитр должен известить игроков о своем решении и положениях правил.

16.3. *Травма.*

16.3.1. Если игрок заявляет о травме, арбитр должен убедиться в том, что травма подлинная, и, если она является таковой, вынести решение относительно категории травмы, известив игроков о своем решении и положениях правил. Данный игрок имеет право на обработку травмы только немедленно после ее получения.

Травма может иметь одну из следующих трех категорий:

16.3.1.1. *самнанесенная* — когда противник не имел отношения к ее нанесению;

16.3.1.2. *нанесенная совместно* — когда противник случайно участвовал в нанесении травмы или случайно нанес травму. Арбитр не должен интерпретировать фразу «случайно участвовал в нанесении травмы или случайно нанес травму» так, чтобы под ней можно было понимать ситуацию, когда игрок

теснит противника;

16.3.1.3. *нанесенная противником* — когда противник является единственным источником травмы.

16.3.2. Если травма кровотока, должно применяться правило 16.1, которое действует до тех пор, пока кровотечение не остановится. После этого применяется правило 16.3.3.

16.3.3. Если кровотечения нет, должны применяться следующие правила:

16.3.3.1. при самонанесенной травме (правило 16.3.1.1) арбитр должен дать травмированному игроку 3 минуты на ее обработку. За 15 секунд до истечения 3-минутного перерыва арбитр должен объявить «15 секунд», а по истечении перерыва — «Время». Если после этого 3-минутного перерыва игрок просит дополнительное время на восстановление, арбитр должен потребовать, чтобы травмированный игрок уступил данный гейм, ушел на 90-секундный перерыв между геймами и затем возобновил игру или признал поражение в матче. Если травмированный игрок не возвращается на корт после объявления «Время», арбитр должен присудить победу в матче противнику;

16.3.3.2. при совместно нанесенной травме (правило 16.3.1.2) арбитр дает травмированному игроку на восстановление один час и такое дополнительное время, которое позволяет график соревнования. В конце времени, отпущенного на восстановление, арбитр должен объявить «Время». В конце этого перерыва травмированный игрок должен возобновить игру или признать поражение в матче. Если травмированный игрок продолжает игру, счет при завершении розыгрыша, в котором произошла травма, не пересматривается;

16.3.3.3. при травме, нанесенной противником (правило 16.3.1.3), арбитр должен применить правило 17 и, если травмированному игроку требуется время на восстановление, присудить победу в матче травмированному игроку.

16.4. Если травмированный игрок, после получения времени на восстановление, желает возобновить игру до истечения этого времени, арбитр должен дать противнику достаточное время, чтобы подготовиться к возобновлению игры.

16.5. Если игрок заявляет о травме, но арбитр не убежден в том, что травма была нанесена, арбитр должен потребовать от игрока возобновить игру или признать поражение в этом гейме, уйти на допустимый перерыв и затем либо возобновить игру, либо признать свое поражение в матче.

16.6. Если игрок признает поражение в гейме, он сохраняет любые уже выигранные очки и по завершении 90-секундного перерыва между геймами должен продолжить игру либо признать поражение в матче.

### 17. ПОВЕДЕНИЕ НА КОРТЕ

17.1. Если арбитр считает, что игрок ведет себя оскорбительно, агрессивно или грубо по отношению к противнику, официальному лицу или зрителю или каким-либо иным образом наносит ущерб репутации игры, арбитр должен наказать игрока.

17.2. Нарушения, которые арбитр рассматривает согласно данному правилу, включают в себя: непристойные выражения, устные и физические оскорбления, препирательства с маркером или арбитром, действия, могущие повредить ракетку, мяч или корт, дача советов в любое время игры за исключением перерывов между геймами. Другие нарушения включают значительный или намеренный физический контакт (правило 12.12.1), чрезмерный замах ракеткой (правило 12.4), нечестная разминка и разогрев мяча (правило 3.2), позднее возвращение на корт (правило 7.4), опасная игра или действие (правило 16.3.1.3) и напрасная трата времени (правило 7.6) (G15).

17.3. Арбитр должен применить одно из следующих наказаний за подобные нарушения (G16):

- предупреждение (которое называется *предупреждением за поведение*);
- присуждение выигрыша в розыгрыше противнику (которое называется *розыгрышем за поведение*);
- присуждение выигрыша в гейме противнику (которое называется *геймом за поведение*);
- присуждение победы в матче противнику (которое называется *матчем за поведение*).

17.3.1. Если арбитр останавливает игру, чтобы

вынести предупреждение за поведение, арбитр должен разрешить лет.

17.3.2. Если во время розыгрыша происходит инцидент, приводящий к объявлению победы в розыгрыше за поведение, арбитр должен остановить игру, если она еще не остановилась, и объявить о победе в розыгрыше. Результатом данного розыгрыша становится «розыгрыш за поведение».

17.3.3. Если арбитр присуждает победу в розыгрыше в результате инцидента, происшедшего между розыгрышами, результат завершённых розыгрышей не пересматривается и очко за победу в розыгрыше является дополнительным к счету и не приводит к смене бокса подачи.

17.3.4. Если арбитр присуждает гейм за поведение, такой гейм должен быть текущим или следующим геймом. В последнем случае перерыв между геймами не объявляется. Игрок, допустивший нарушение, сохраняет за собой любые выигранные очки в гейме, завершившемся таким образом.

### 18. КОНТРОЛЬ МАТЧА

18.1. Контроль матча обычно осуществляет арбитр, которому помогает маркер. Хотя арбитр может принять на себя и выполнение обязанностей маркера, Всемирная федерация сквоша (ВФС) рекомендует, чтобы эти две роли выполняли разные официальные лица (G17).

18.2. Места для арбитра и маркера должны быть расположены по центру задней стенки над линией

аута и, по возможности, быть сидячими.

### 19. ОБЯЗАННОСТИ МАРКЕРА

19.1. Маркер должен объявлять игру и счет в ней, первым называя счет подающего игрока. Маркер должен объявлять подачи и возвраты, не являющиеся правильными, используя принятые термины: фол, фут-фол, нот-ап, даун, аут, хэнд-аут и стоп (см. приложение 3.1) в зависимости от ситуации, а также должен повторять решения арбитра (G18).

19.2. Маркер должен без промедления объявить счет в конце розыгрыша, а также после решений, вынесенных арбитром относительно любых апелляций.

19.3. Если маркер делает объявление, розыгрыш должен остановиться.

19.4. Если маркер не видел происшедшего или сомневается, он не должен делать объявления.

19.5. Если игра останавливается без команды маркера, он, если не видел причины или не уверен в ней, должен проконсультроваться с игроками, а арбитр должен принять соответствующее решение. Если арбитр также не уверен, арбитр должен объявить лет.

19.6. Маркер должен вести письменную запись счета и очереди подач игроков.

### 20. ОБЯЗАННОСТИ АРБИТРА (G19)

20.1. Арбитр должен рассмотреть все апелляции игроков, включая апелляции относительно объявлений, сделанных или не сделанных маркером, и принять решения по ним согласно данным правилам.

Решение арбитра является окончательным.

Арбитр обязан объявлять все свои решения игрокам на корте и должен произносить все объявления так, чтобы они были четко слышны на корте и на трибуне для зрителей.

20.2. Арбитр принимает на себя контроль над игрой, когда:

20.2.1. один из игроков апеллирует, включая апелляции относительно любых спецификаций;

20.2.2. требуется обеспечить правильное применение всех необходимых правил;

20.2.3. поведение любого зрителя, официального лица, менеджера или тренера наносит вред игре или оскорбляет игроков, официальных лиц или зрителей.

Арбитр должен приостановить игру до тех пор, пока такие действия не прекратятся и в случае необходимости должен потребовать, чтобы виновное лицо (лица) покинуло (покинули) область корта.

20.3. Арбитр не должен вмешиваться в объявления маркером счета, за исключением тех случаев, когда он считает, что маркер неправильно называет счет. В этом случае арбитр должен скорректировать счет, а маркер должен повторить скорректированный счет.

20.4. Арбитр не должен вмешиваться в объявления маркера по ходу игры, за исключением тех случаев, когда он считает, что маркер сделал ошибку, остановив игру или позволив игре продолжаться. В этих случаях арбитр должен немедленно применить соответствующее правило.

20.5. Арбитр должен применять все правила, относящиеся к длительности игры и перерывов.

20.6. Арбитр должен вести письменную запись счета и очереди подач.

20.7. Арбитр должен следить за тем, чтобы условия на корте были удовлетворительными для игры.

20.8. Арбитр может присудить победу в игре игроку, противник которого не присутствует на корте готовый к игре в течение десяти минут после объявленного времени начала игры.

Приложение 1

## ОФИЦИАЛЬНЫЕ КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ В СКВОШ

### Вступление

Главный принцип применения правил сквоша и комментариев к ним состоит в том, чтобы обеспечить честный результат каждого матча. Арбитр обязан честно и справедливо применять правила по отношению к обоим игрокам на протяжении всего матча.

Данные официальные комментарии, одобренные Всемирной федерацией сквоша, необходимо рассматривать в их соотношении с Правилами сквоша.

### G1. Замена снаряжения

Для того чтобы предотвратить ситуацию, когда один игрок нечестно получает перерыв на отдых во время смены снаряжения, арбитр, прежде чем позволить игроку покинуть корт для замены, должен убедиться в том, что снаряжению действительно нанесен материальный ущерб.

Желание сменить ракетку или обувь, когда физическое ухудшение их состояния не заметно, не является достаточной причиной для игрока просить их замены. Игрок может покинуть корт, чтобы как можно быстрее произвести замену, и должен выполнить такую замену в течение 90 секунд.

Если у игрока сломались или разбились очки или игрок теряет контактную линзу, ему дается 90

секунд на их замену, после чего он должен возобновить игру.

Если игрок не способен возобновить игру в связи с тем, что не имеет запасного снаряжения, арбитр должен присудить победу в матче его противнику.

### **G2. Напрасная потеря времени**

*Напрасная потеря времени* — это попытка одного игрока нечестно получить преимущество над противником. Продолжительные обсуждения с арбитром и медленная подготовка к подаче или к приему подачи являются примерами напрасной потери времени. В таких случаях арбитр должен применить правило 17.

Чрезмерно долгое отбивание мяча перед подачей является напрасной потерей времени, однако не является поводом для перехода подачи.

Игроки обязаны сознавать, что в течение 90-секундного перерыва объявление арбитра «15 секунд» является напоминанием о том, что им скоро предстоит вернуться на корт. Игрок, не готовый возобновить игру при команде «Время», получает несправедливое преимущество, и арбитр должен применить правило 17.

### **G3. Упавший предмет**

Правилом 7.7 определено, что если любой предмет падает (или брошен) на пол корта, игра должна прекратиться. Так как упавший на пол предмет может привести к травме, арбитр или маркер должны остановить игру командой «Стоп» или игрок (игроки) может (могут) перестать играть и апеллировать. Если упавший предмет не замечен игроками и официальными лицами до конца розыгрыша и арбитр выносит решение, что влияния на результат розыгрыша не было, результат розыгрыша не пересматривается (правило 7.7.6).

Игроки не должны ронять свое снаряжение на пол. Общее правило состоит в том, что игрок, который роняет или бросает любой предмет своего снаряжения, теряет розыгрыш. Исключение составляет падение предмета в результате столкновения, когда арбитр может разрешить лет или присудить победу в розыгрыше, если игрок сделал решающий возврат. Если столкновение приводит к апелляции в связи с помехой, применяется правило 12.

Если игрок роняет ракетку без столкновения с противником, в большинстве случаев арбитр не должен останавливать розыгрыш.

В этом случае считается, что данный игрок уже находится в невыгодном положении, так как, чтобы остаться в розыгрыше, ему необходимо поднять ракетку.

Арбитр должен рассматривать случаи, когда игрок намеренно бросает или роняет какой-либо предмет на пол корта, согласно правилу 17.

### **G4. Игрок ударен мячом, в том числе во время поворота и дальнейшей попытки**

Если мяч ударяет игрока, не являющегося в данный момент страйкером, арбитр должен принять решение во всех случаях, и объявления маркера не требуется до тех пор, пока арбитр не примет решения.

Если мяч, отскочивший от фронтальной стены, ударяет нон-страйкера не в результате возникшей помехи, он проигрывает розыгрыш, если не делает дальнейшей попытки ударить по мячу (правило 10). Определение попытки ясно говорит о том, что даже имитационный замах ракеткой или финт по мячу являются попыткой, однако подготовка к удару, при котором ракетка заносится назад, но не начинает двигаться вперед к мячу, попыткой не является.

Правила 9 и 10 рассматривают разнообразные ситуации, в которых мяч, летящий от фронтальной стены, ударяет нон-страйкера.

Если мяч ударяет страйкера (без помехи), страйкер проигрывает розыгрыш и маркер обязан объявить нот-ап, потому что страйкер не ударил по мячу корректно. Арбитру не требуется принимать решение, за исключением тех случаев, когда маркер не делает соответствующего объявления.

Когда мяч ударяет любого игрока после происшедшей помехи, арбитр должен применить правило 12.

При решении играть мячом с поворотом, игрок должен убедиться в том, что возврат не ударит противника. Если игрок ударяет противника мячом после поворота, арбитр должен присудить победу в розыгрыше противнику, если только противник не сделал намеренного движения, чтобы помешать правильно возвращенному мячу достичь фронтальной стенки. В таком случае арбитр должен присудить победу страйкеру.

### **G5. Помеха при повороте или дальнейшей попытке ударить по мячу**

Когда игрок поворачивается или делает дальнейшую попытку играть мяч, противник, согласно правилу 12, по-прежнему обязан предпринимать все усилия, чтобы не мешать игроку видеть мяч, подойти к нему и сыграть его. Однако сам поворот или подготовка к дальнейшей попытке часто происходят так быстро, что противник не имеет реальной возможности отойти, чтобы не создавать помехи. В таких случаях арбитр должен разрешить лет. И наоборот, если противник имел достаточно времени, чтобы отойти, однако не сделал этого, или преднамеренно сделал такие движения, чтобы создать помеху, арбитр должен присудить победу в розыгрыше игроку.

Когда игрок готовится сыграть мяч с одной стороны от себя, а затем переносит ракетку, чтобы сыграть ею с другой стороны, такое действие не является ни поворотом, ни дальнейшей попыткой и, если происходит помеха, применяется правило 12. Такие ситуации часто возникают после того, как мяч одновременно ударяется о боковую и фронтальную стенки, а затем отскакивает после удара от

середины корта.

### **G6. Необходимость предпринять все усилия, чтобы не создавать помехи**

Противник должен предпринять все усилия, чтобы после удара по мячу не загромождать мяч своим противником. Противник должен открыть игроку прямой подход к мячу, при условии, что игрок сам не совершил движения так быстро, чтобы сыграть мячом, что заблокировал отход противнику. В последней ситуации арбитр должен разрешить лет, за исключением тех случаев, когда игрок не мог правильно вернуть мяч.

Однако игроку не менее важно предпринять все усилия, чтобы подойти и сыграть мяч. Если игрок не предпринимает всех усилий, арбитр учитывает это, принимая решение относительно того, мог или нет игрок достать и правильно вернуть мяч.

Арбитр должен оценить степень усилий, которые делает игрок. Это не дает игроку права физически оскорблять противника, и арбитр должен наказать игрока за значительный или преднамеренный физический контакт согласно правилу 12 или 17.

Когда игрок апеллирует с просьбой о лете после действия помехи, арбитр, после того как примет решение, что эта помеха не мешала игроку увидеть мяч и не создавала препятствий в том, чтобы достать его и сыграть им, не должен разрешать лет. Такая помеха является минимальной, и к ней относятся следующие ситуации:

—противник загромождает траекторию полета мяча в начальной стадии его движения от фронтальной стенки, однако оставляет игроку достаточно времени, чтобы затем увидеть мяч;

—игрок проходит на очень близком расстоянии к противнику в своем движении к мячу, но не влияет на прямой доступ игрока к мячу;

—ракетка игрока в замахе проходит близко к противнику, его одежде или его ракетке, но не влияет на ее движение.

Однако в случае помехи арбитр не должен отказывать игроку в лете в ситуациях, в которых игрок делал все усилия (за исключением физического контакта с противником), чтобы достать и сыграть мяч, продемонстрировав арбитру, что он мог бы достать мяч.

### **G7. Помеха замаху страйкера и обоснованное опасение ударить противника**

Правило 12.2.3 гарантирует страйкеру свободу ударить по мячу с помощью разумного замаха. Если игрок прекращает играть по причине того, что противник не обеспечивает ему такой свободы и апеллирует, арбитр должен рассмотреть следующие варианты:

—если противник находился слишком близко и мешал разумному замаху игрока, в результате чего оказался ударен или мог быть ударен ракеткой игрока, арбитр должен присудить победу в розыгрыше страйкеру;

—если страйкер прекращает играть после легкого контакта ракетки с игроком, который делает все усилия отойти и не мешать, арбитр должен разрешить лет. Такая ситуация не является минимальной помехой, описанной в параграфе G6. Контакт должен быть достаточным, чтобы повлиять на замах игрока, однако недостаточным, чтобы прервать его.

Если страйкер прекращает играть из опасения ударить противника и противник, находясь близко, не мешает разумному замаху страйкера, арбитр должен разрешить лет согласно правилу 13.1.2 (обоснованное опасение нанести травму противнику). Во всех случаях, когда противник не мешает разумному замаху, лет является правильным решением.

Если страйкер прекращает игру из-за опасения ударить противника и противник не находится в пределах разумного замаха, арбитр не должен разрешать лет, так как страйкер неверно оценил положение противника.

### **G8. Методы апелляций**

Если происходит помеха или другой случай, определенный правилом 13, апелляцию необходимо подавать словами «Лет, пожалуйста», а для случаев, определенных правилом 11 — «Апелляция, пожалуйста».

Иногда игроки используют другие формы апелляций, например, поднимая руку или ракетку, особенно когда общение между игроками и арбитром затруднено. Арбитр, принимающий любые иные формы апелляций, отличные от стандартных «Лет, пожалуйста» и «Апелляция, пожалуйста», обязан принимать такие действия игроков в качестве апелляций.

### **G9. Время подачи апелляций**

В случае помехи время подачи апелляций является важным.

В случае апелляции относительно помехи обзору и свободе удара по мячу в направлении прямо к фронтальной стенке, арбитр должен рассмотреть ситуацию, существовавшую в тот момент, когда игрок мог бы ударить по мячу.

В случае помехи замаху назад апеллировать нужно немедленно и прежде, чем делать любую попытку играть мяч. Любая попытка ударить по мячу после помехи замаху назад означает, что страйкер принял помеху и тем самым потерял право на апелляцию.

Если помеха происходит, когда страйкер играет мяч, включая разумный замах назад, удар и разумный замах вперед после удара, апелляция оправдана. Арбитр должен рассмотреть, не теснил ли противник игрока и не стеснял ли его свободу играть мяч, для того чтобы принять решение разрешать лет или

присудить победу в розыгрыше.

Если игрок апеллирует по причине того, что он не готов принять подачу, арбитр должен разрешить лет, за исключением тех случаев, когда он решает, что игрок необоснованно задерживает игру. В последнем случае арбитр должен применить правило 17.

### **G10. Преждевременная апелляция**

Если игрок делает апелляцию о помехе прежде, чем результат возврата противника станет известен, она считается преждевременной. Если игрок апеллирует преждевременно и мяч, возвращенный противником, после этого уходит в аут или в даун, арбитр должен оставить результат розыгрыша неизменным, т. е. игрок выигрывает розыгрыш.

Когда противник апеллирует о лете по причине помехи прежде, чем игрок завершил разумный замах в продолжение удара, это также считается преждевременной апелляцией. В этом случае противник не имеет права апелляции и арбитр не должен разрешать лет.

### **G11. Помеха, созданная игроком**

8 любое время игры противник обязан обеспечить игроку беспрепятственный допуск к мячу, чтобы сыграть его.

Однако иногда возникает ситуация, в которой противник не создал помехи (например, противник явно обеспечил требуемый прямой доступ), но игрок предпринял не прямой подход к мячу, в результате чего оказался близко к позиции противника, и апеллирует о лете по причине помехи его попытке достать мяч.

Если для такого непрямого маршрута не было никакой оправданной причины и игрок сам создал помеху, арбитр не должен разрешать лет. Мог ли игрок при этом правильно вернуть мяч или нет, существенным не является. Чтобы оставаться в розыгрыше, игрок обязан доставать мяч и играть его.

Однако есть две другие ситуации, в которых игрок в попытке уйти с невыгодного для него положения лишается прямого доступа к мячу. В первом случае игрок стоит «не на той ноге» и, ожидая, что противник ударит мяч в одном направлении, начинает двигаться в этом направлении, однако, поняв, что неправильно оценил действия противника, меняет направление движения и наталкивается на противника. В этой ситуации арбитр должен разрешить игроку лет по апелляции, если действия игрока убеждают арбитра в том, что он мог бы правильно вернуть мяч. Фактически во всех случаях, если противник мешает игроку, собирающемуся сделать решающий удар, арбитр должен присудить победу в розыгрыше этому игроку. Во втором случае, если игрок делает неудачный возврат и это дает противнику преимущество, арбитр должен разрешить игроку лет только тогда, когда решит, что игрок, двигаясь по прямой линии к мячу для следующего возврата, мог бы достать и сыграть мяч, если бы не помеха.

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

Значительный или намеренный физический контакт вредит игре и потенциально опасен для игроков. В очевидных случаях арбитр должен остановить розыгрыш и назначить соответствующее наказание. Если игрок толкает противника и это не приводит к значительным последствиям, арбитру не следует останавливать розыгрыш, но по его завершении арбитру следует предупредить игрока. Если такое действие приводит к значительным последствиям, арбитр должен остановить игру и применить правило 17.

### **G13. Порванный мяч**

Когда принимающий игрок, не пытаясь вернуть подачу, апеллирует о том, что мяч порван, арбитр обычно разрешает лет такого розыгрыша. Однако если арбитр считает, что мяч порвался в предыдущем розыгрыше, арбитр должен разрешить лет предыдущего розыгрыша. Это также относится к тем случаям, когда подача не является правильной.

### **G14. Кровотечение, болезнь, невозможность играть или травма**

1. Если игрок имеет видимое кровотечение, арбитр должен попросить игрока немедленно покинуть корт. Арбитр не должен позволять возобновить игру до тех пор, пока видны следы кровотечения. Арбитр должен дать необходимое время для остановки кровотечения в соответствии с правилом 16.1. Игрок, неспособный остановить кровотечение в течение всего времени, данного арбитром, обязан либо уступить один гейм, чтобы получить дополнительные 90 секунд и затем продолжить игру, либо, если ему не удастся остановить кровотечение, уступить матч.

Если одежда игрока запачкана кровью в результате травмы, игрок обязан сменить одежду, прежде чем возобновить игру.

Если кровотечение начинается снова после истечения времени восстановления, арбитр не должен предоставлять дополнительного времени на восстановление, за исключением тех случаев, когда игрок уступает текущий гейм и использует перерыв между геймами для остановки кровотечения.

2. Игрок, испытывающий недомогание или потерявший способность играть на корте, имеет выбор (за исключением тех случаев, когда у него видимое кровотечение) доиграть текущий гейм, уступить этот гейм или этот матч.

Игрок, который не желает уступить матч, но просит время на восстановление или который нуждается

в том, чтобы оставить корт, должен уступить гейм. После информирования арбитра игрок должен взять 30-секундный перерыв между геймами на восстановление и затем быть снова готовым к игре или уступить матч. Игрок может уступить только один гейм.

Если игрока стошнит или он как-либо иначе сделает корт непригодным для игры, арбитр должен присудить победу в матче противнику, вне зависимости от того, может или нет больной игрок продолжить игру (правило 17). Решение арбитра относительно состояния корта является окончательным.

В случае симптомов усталости, предполагаемых болезней, которые арбитр не в состоянии визуально оценить, или ранее проявившихся недомоганий, арбитр не должен давать время на восстановление (за исключением тех случаев, когда арбитр должен разрешить игроку в обмен на уступку одного гейма взять 90-секундный перерыв между геймами и затем возобновить игру). В эту категорию включены судороги, приступы острой боли в брюшной области, мускульные спазмы, действительная или подступающая тошнота, а также задержки в дыхании, включая приступы астмы.

3. Если игрок получает травму, арбитр, после того как убедится в подлинности травмы, должен объяснить игрокам положения правил, информировать игроков о категории травмы и убедиться в намерении игроков относительно возобновления игры.

Когда игрок страдает от самонанесенной травмы (см. правило 16.3.1.1), арбитр обязан дать время на восстановление согласно правилу 16.3.3.1. Такая травма может быть результатом удара, особенно в лицо или по голове, результатом столкновения игрока со стеной или падения на пол, возможного разрыва связок, растяжения или вывиха, приводящих к внезапной остановке игрока.

Обязанностью травмированного игрока является вернуться на корт при команде арбитра «Время» для того, чтобы возобновить игру, либо чтобы попросить продления времени восстановления в случае, если травма еще кровоточит. Если игрок не находится на корте при команде «Время», арбитр должен присудить победу в матче противнику.

Игрок должен принять решение возобновлять игру или нет. Роль арбитра — решить, существует ли травма, какое время на восстановление давать в таком случае, проследить за соблюдением временных интервалов и после их истечения применить соответствующие правила.

### G15. Советы игроку

Советы игрокам разрешается давать только во время перерывов между геймами. Советы игрокам не включают короткие комментарии и ободряющие возгласы между розыгрышами, которые не оказывают влияния на непрерывность игры. Арбитр должен решить, являются ли комментарии разрешенным подбадриванием или неуместными советами игрокам.

Использование внешних коммуникационных средств не допускается.

Арбитр может применить штрафные санкции за дачу советов в какой-либо форме во время игры, применяя правило 17 по отношению к игроку, которому дают советы.

### G16. Порядок наложения штрафных санкций

Штрафные санкции, которые имеются в распоряжении арбитра согласно правилу 17:

- предупреждение (предупреждение за поведение);
- присуждение победы в розыгрыше противнику (розыгрыш за поведение);
- присуждение победы в гейме (гейм за поведение);
- присуждение победы в матче (матч за поведение).

Штрафные санкции налагаются следующим образом. Когда арбитр назначает первое наказание за какое-либо нарушение, это может быть предупреждение за поведение, розыгрыш за поведение, гейм за поведение или матч за поведение — в зависимости от серьезности нарушения. Однако любое последующее наказание за такое же нарушение тем же игроком (стороной) не может быть менее строгим, чем предыдущее. Таким образом, арбитр может объявить более одного предупреждения или розыгрыша за поведение за повторные нарушения, если решит, что это нарушение не заслуживает более серьезного наказания.

При назначении наказаний арбитр должен использовать следующую терминологию;

- предупреждение за поведение ... (имя игрока или команды) за ... (нарушение);
- розыгрыш за поведение ... (имя игрока или команды) за ... (нарушение), очко выигрывает ... (имя противника или оппонирующей команды);
- гейм за поведение ... (имя игрока или команды) за ... (нарушение), гейм выигрывает ... (имя противника или оппонирующей команды);
- матч за поведение ... (имя игрока или команды) за ... (нарушение), матч выигрывает ... (имя противника или оппонирующей команды).

Маркер должен повторить только ту часть решения арбитра, которая относится к счету.

### G17. Единственное официальное лицо

Если невозможно иметь двух официальных лиц во время матча, одно и то же официальное лицо действует как маркер и арбитр. Официальное лицо объявляет игру и ведет счет как маркер и отвечает на апелляции как арбитр.

В случае если игру ведет одно официальное лицо, решения, которые обычно принимает арбитр, не представляют сложностей. Например, когда мяч ударяет игрока или игрок апеллирует согласно

правилу 12. Однако есть ограничения в процессе апелляции относительно решений маркера. Например, вряд ли возможно, чтобы маркер, сделавший утвердительное объявление (например, «Аут»), в качестве арбитра отменил бы собственное решение при апелляции. С другой стороны, если маркер не делает необходимого объявления (например, в случае возможного фола при подаче), апелляция может быть, потому что реакция арбитра должна быть либо «Подача правильная», либо «Не уверен». В последнем случае арбитр должен разрешить лет.

### G18. Руководящие принципы действий маркера

Если подача или возврат не являются правильными, маркер должен сделать соответствующие объявления сразу же, как только они происходят, останавливая тем самым розыгрыш.

Правильный порядок объявлений:

1. Любое объявление, влияющее на счет.
2. Счет, в котором первым называется счет подающего игрока.
3. Комментарии по поводу счета. Например:

—Нот-ап, хэнд-аут (переход подачи), 4 : 3.

—Даун, 8 — ровно, сет один, гейм-бол.

—Аут, 8 - ровно, сет два.

—Йес-лет, 3 : 4.

—Ноу-лет, хэнд-аут (переход подачи), 5 : 7.

—Розыгрыш Джонсу, 8 : 2, матч-бол.

—Фут-фол, хэнд-аут (переход подачи), по нулям.

—Фол (апелляция подающего игрока, арбитр не уверен). Йес-лет, 8 : 3, гейм-бол.

*Начало матча:*

- Смит подает, Джонс принимает, игра из пяти геймов, по нулям. *Конец игры:*
- 9:7, гейм Смигу. Смит ведет один гейм к нулю.
- 10:9, гейм Смигу. Смит ведет два гейма к нулю.
- 9:3, гейм Джонсу. Смит ведет два гейма к одному.
- 9:4, гейм Джонсу, два гейма — ровно.

—10: 8, матч Смигу, 9:7, 10:9, 3:9,4: 9, 10 :8. *Начало очередного гейма:*

—Смит ведет один гейм к нулю, по нулям.

—Смит ведет два гейма к одному, подает Джонс, по нулям.

—По два гейма, Смит подает, по нулям. *После объявления наказания:*

—Розыгрыш Смигу, 7 : 2.

—9:7, гейм Джонсу, по два гейма.

### G19. Руководящие принципы действий арбитра

*При обращении к игрокам.* Официальным лицам следует использовать фамилии игроков, а не имена, когда они обращаются к ним. Таким образом исключается личный момент, который игроки или зрители могут трактовать как фаворитизм.

*Объяснение.* После апелляции игрока арбитр обычно объявляет решение, после чего игра продолжается. Однако иногда бывает необходимо объяснить решение игрокам. В таких случаях после объявления своего решения арбитр может дать краткое пояснение. С целью избежать недопонимания со стороны игроков во время объяснения своего решения арбитру следует пользоваться терминологией соответствующего правила.

Приложение 1

## ОФИЦИАЛЬНЫЕ КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ ПАРНОЙ ИГРЫ

### Вступление

Главный принцип применения правил сквоша и комментариев к ним состоит в том, чтобы обеспечить честный результат каждого матча. Арбитр обязан честно и справедливо применять правила по отношению ко всем игрокам на протяжении всего матча.

Данные официальные комментарии, которые необходимо читать в их соотношении с Полными правилами, предназначены прежде всего для арбитров и имеют цель помочь им принять решение и правильно интерпретировать правила.

### Общие положения

Большая часть официальных комментариев к Полным правилам одиночной игры в сквош действительны и для парной игры, однако их терминология подверглась необходимой модификации (например, «игрок» во многих случаях заменен «сторонами игрока»).

## G1. Замена снаряжения

Для того чтобы предотвратить ситуацию, когда один игрок нечестно получает перерыв на отдых во время смены снаряжения, арбитр, прежде чем позволить игроку покинуть корт для замены, должен убедиться в том, что снаряжению действительно нанесен материальный ущерб.

Желание сменить ракетку или обувь, когда физическое ухудшение их состояния визуально не заметно, не является достаточной причиной для игрока заменять их.

Если у игрока сломались или разбились очки или игрок теряет контактную линзу, ему дается 90 секунд на их замену, после чего игрок должен возобновить игру.

Если игрок не способен возобновить игру в связи с тем, что не имеет запасного снаряжения, арбитр должен присудить победу в матче его противникам.

## G2. Напрасная потеря времени

Напрасная потеря времени — это попытка одной стороны получить нечестное преимущество над стороной противников. Примерами затягивания матча являются продолжительные обсуждения с арбитром и медленная подготовка к подаче или к приему подачи. В таких случаях арбитр должен применить правило 17.

Чрезмерно долгое отбивание мяча перед подачей является напрасной потерей времени, однако не является поводом для перехода подачи.

## G3. Упавший предмет

Правилом 7.7 определено, что если какой-либо предмет падает (или брошен) на пол корта, игра должна прекратиться. Ракетки игроков в парной

игре также считаются предметами. Так как упавший на пол предмет может привести к травме, если на него наступит игрок, арбитр или маркер должны остановить игру командой «Стоп» или игрок(и) может (могут) перестать играть и апеллировать. Если упавший предмет не замечен игроками или официальными лицами до конца розыгрыша и арбитр выносит решение, что влияния на результат розыгрыша не было, результат розыгрыша не пересматривается (правило 7.7.4).

Игроки не должны ронять свое снаряжение на пол. Общее правило состоит в том, что сторона игрока, который роняет или бросает любой предмет своего снаряжения, теряет розыгрыш. Исключение составляет падение предмета в результате столкновения, когда арбитр может разрешить лет или присудить победу в розыгрыше, если игрок сделал решающий возврат. Если столкновение приводит к апелляции в связи с помехой, приоритет имеет правило 12.

Арбитр должен рассматривать случаи, когда игрок намеренно бросает или роняет какой-либо предмет на пол корта, как противоречащие духу игры и применять правило 17.

## G4. Игрок ударен мячом

Если мяч ударяет игрока, не являющегося в данный момент страйкером, арбитр должен принять решение во всех случаях и объявления маркера не требуется до тех пор, пока арбитр не примет решения.

Если мяч, отскочивший от фронтальной стены, ударяет нон-страйкера не в результате возникшей помехи, сторона нон-страйкера проигрывает розыгрыш, за исключением тех случаев, когда действует правило 10 (Дальнейшая попытка), если он не делает дальнейшей попытки ударить по мячу. Определение попытки говорит о том, что даже имитационный замах ракеткой следует считать попыткой, однако подготовка к удару, при котором ракетка заносится назад, но не начинает двигаться вперед к мячу, попыткой не является.

Правило 9 рассматривает разнообразные ситуации, в которых мяч, летящий от фронтальной стены, ударяет нон-страйкера.

Если мяч ударяет страйкера (без помехи), сторона страйкера проигрывает розыгрыш и маркер обязан объявить «Нот-ап», потому что страйкер не ударил по мячу корректно. Арбитру не требуется принимать решение, за исключением тех случаев, когда маркер не делает соответствующего объявления.

Когда мяч ударяет любого игрока после происшедшей помехи, арбитр должен применить правило 12.

## G5. Помеха при дальнейшей попытке ударить по мячу или повороте

Когда игрок делает дальнейшую попытку или поворачивается, чтобы играть мяч, противники обязаны предпринять все разумные усилия, чтобы обеспечить игроку свободу подойти к мячу и сыграть его, как этого требует правило 12. Однако сам поворот или подготовка к дальнейшей попытке часто происходят так быстро, что противник не имеет реальной возможности отойти, чтобы не создавать помехи. В таких случаях арбитр должен разрешить лет.

Однако когда игрок готовится сыграть мяч с одной стороны от себя, а затем переносит ракетку, чтобы сыграть ею с другой стороны, такое действие не является ни дальнейшей попыткой, ни поворотом, и, если происходит помеха, применяется правило 12. Такие ситуации часто возникают после того, как мяч одновременно ударяется о боковую и фронтальную стенки, а затем отскакивает после удара от середины корта.

## G6. Помеха

Сторона, чья очередь играть мяч, имеет право натри возможности, определенные в правиле 12.2. Это — прямой доступ к мячу, возможность ударять по мячу и возможность послать мяч ударом в

направлении прямо к любой части фронтальной стенки. Условие полного обзора мяча в парной игре не является необходимым.

Если партнеры одной стороны создают препятствия игре друг друга (игрок создает препятствие своему партнеру — правило 12.7.5) в отношении любой их этих трех возможностей, определенных правилом 12.2, арбитр не должен разрешать лет по апелляции.

Присуждение победы в розыгрыше может быть сделано только в ситуациях, в которых противник не предпринимает всех разумных усилий, чтобы отойти и не препятствовать игроку достать мяч и сделать разумный замах (см. G8) или правильный возврат, а также в ситуациях, когда решающий возврат был прерван после того, как все разумные усилия были сделаны, за исключением случаев поворота или дальнейшей попытки, только когда разрешается лет. Арбитру следует принимать решение о присуждении победы в розыгрыше только после тщательной оценки ситуации. В случае возможного правильного возврата арбитру следует найти ясные доказательства того, что противник не предпринял всех разумных усилий, чтобы отойти и не создавать помехи. В случае решающего возврата арбитру следует найти ясные свидетельства того, какой могла бы быть траектория несостоявшегося возврата, учитывая, что на корте находились два противника, которые могли бы достать мяч.

Когда игрок воздерживается от возврата мяча, который, будучи отбитым, с большой степенью вероятности ударил бы противника в прямом полете к фронтальной стенке, арбитр должен разрешить лет при условии, что противник предпринимает все разумные усилия отойти и не мешать. Если противник не предпринимает таких усилий, арбитр должен присудить победу в розыгрыше стороне страйкера.

### **G7. Необходимость предпринять все разумные усилия не создавать помеху**

Оба игрока обязаны предпринять разумные усилия отойти и не мешать играть своим противникам, после того как один из них вернул мяч. Передвижения противников должны позволять игроку беспрепятственно подойти к мячу, при условии, что этот игрок не двинулся по направлению к мячу так быстро, что заблокировал отход противника<sup>^</sup>). В последнем случае, если есть апелляция, арбитр должен разрешить лет; но если игрок не мог бы сделать правильный возврат, арбитр не должен разрешать лет.

Однако игроку самому не менее важно сделать все разумные усилия, чтобы достать и сыграть мяч. Если один игрок стороны не предпринимает всех разумных усилий, чтобы достать и сыграть мяч, арбитр учитывает это, принимая решение относительно того, мог или нет любой из игроков достать мяч и правильно вернуть его.

Арбитр должен оценить степень предпринятых усилий. Предпринимаемые усилия не дают игроку права физически воздействовать на противника, и арбитр должен наказать игрока за значительный или преднамеренный физический контакт согласно правилу 12 или 17. Однако арбитру не следует отказывать игроку в лете в ситуациях, в которых игрок делал все разумные усилия (за исключением физического контакта с противником), чтобы достать и сыграть мяч, продемонстрировав арбитру то, что он мог бы достать мяч.

### **G8. Помеха замаху страйкера и обоснованное опасение ударить противника**

Правило 12.2.2 гарантирует страйкеру свободу ударить по мячу с помощью разумного замаха. Если игрок прекращает играть по причине того, что противник не обеспечивает ему такой свободы и апеллирует, арбитр должен рассмотреть следующие варианты:

— присудить победу в розыгрыше стороне страйкера, если противник не предпринял разумных усилий отойти и не мешать или намеренно сделал движение, которое помешало разумному замаху страйкера, в результате чего был ударен или мог быть ударен ракеткой;

— разрешить лет, если ракетка игрока коснулась противника или существовало обоснованное опасение ударить противника, который предпринимал разумные усилия отойти и не мешать;

— не разрешать лет, если противник не находится в пределах разумного замаха, но страйкер прекращает играть из-за опасения ударить противника, чье положение он оценил неверно.

### **G9. Методы апелляции**

Если происходит помеха или другой случай, определенный правилом 13, апелляцию необходимо делать словами «Лет, пожалуйста», а для случаев, определенных правилом 11, — словами «Апелляция, пожалуйста».

Игроки иногда используют другие формы апелляций, например, поднимая руку или ракетку, особенно, когда общение между игроками и арбитром затруднено. Арбитр, принимающий любые иные формы апелляций, отличные от стандартных «Лет, пожалуйста» и «Апелляция, пожалуйста», обязан принимать такие действия игроков в качестве апелляций.

### **G10. Время подачи апелляций**

В случае помехи время подачи апелляций является важным.

В случае помехи замаху назад апеллировать нужно немедленно и прежде, чем делать любую попытку играть мяч. Любая попытка ударить по мячу после помехи замаху назад означает, что страйкер принял помеху и тем самым потерял право на апелляцию.

Если помеха происходит, когда страйкер играет мяч, включая разумный замах назад, удар и разумный замах вперед после удара, апелляция оправдана. Арбитр должен рассмотреть, не теснил ли противник игрока и не стеснял ли его свободу играть мяч, для того чтобы принять решение разрешать лет или присудить победу в розыгрыше.

### **G11. Преждевременная апелляция**

Если игрок подает апелляцию о помехе прежде, чем результат возврата, сделанного стороной противников станет известен, апелляция считается преждевременной. Если игрок апеллирует преждевременно и мяч, возвращенный противником, после этого уходит в аут или даун, арбитр должен оставить результат розыгрыша неизменным, т. е. сторона игрока выигрывает розыгрыш.

Когда противник апеллирует о лете по причине помехи прежде, чем игрок завершил разумный замах в продолжение удара, это также считается преждевременной апелляцией. В этом случае противники не имеют права на апелляцию и арбитр не должен разрешать лет.

### **G12. Помеха, созданная игроком**

**В** любое время игры сторона противников обязана обеспечить стороне игроков беспрепятственный допуск к мячу, чтобы сыграть его.

Однако иногда возникает ситуация, в которой противники не создали помехи (например, противники явно обеспечили требуемый прямой доступ), но игрок предпринял непрямой подход к мячу, в результате чего оказался близко к позиции противников), и затем апеллирует о лете по причине того, что ему «воспрепятствовали» в его попытке достать мяч. Если для такого непрямого маршрута не было никакой оправданной причины, игрок сам создал помеху, где ее не было, арбитр не должен разрешать лет. Мог ли игрок при этом правильно вернуть мяч или нет, существенным не является — чтобы оставаться в розыгрыше сторона игроков обязана доставать мяч и играть его.

Однако есть две другие ситуации, в которых игрок в попытке уйти с невыгодного для него положения лишается прямого доступа к мячу. В первом случае игрок стоит «не на той ноге» и, ожидая, что противник ударит мяч в одном направлении, начинает двигаться в этом направлении, однако, поняв, что неправильно оценил действия противника, меняет направление движения и наталкивается на противника. В этой ситуации арбитр должен разрешить игроку лет по апелляции, если действия игрока убеждают арбитра в том, что он мог бы правильно вернуть мяч. Фактически во всех случаях, если противник мешает игроку, собирающемуся сделать решающий удар, арбитр должен присудить победу в розыгрыше стороне этого игрока.

Во втором случае, если партнер игрока делает неудачный возврат и это дает противникам преимущество, арбитр должен разрешить лет, только если решит, что партнер игрока мог бы, двигаясь по прямой линии к мячу для следующего возврата, достать мяч и сыграть его, если бы не эта помеха.

### **G13. Значительный или намеренный физический контакт**

Значительный или намеренный физический контакт вредит игре и потенциально опасен для игроков. В очевидных случаях арбитр должен остановить розыгрыш и назначить соответствующее наказание. Если игрок толкает противника и это не приводит к значительным последствиям, арбитру не следует останавливать розыгрыш, но по завершении его арбитру следует предупредить игрока. Если такое действие приводит к значительным последствиям, арбитр должен остановить игру и применить правило 17.

### **G14. Кровотечение, болезнь или травма**

1. В случае симптомов усталости, предполагаемых болезней, которые арбитр не в состоянии визуально оценить, или ранее проявившихся недомоганий арбитр не должен давать время на восстановление (за исключением тех случаев, когда арбитр должен разрешить игроку в обмен на уступку одного гейма взять 90-секундный перерыв между геймами и затем возобновить игру).

В эту категорию включены судороги, приступы острой боли в брюшной области, мышечные спазмы, действительная или подступающая тошнота, а также задержки в дыхании, включая приступы астмы.

2. Если игрок получает травму, арбитр, кроме применения правила 16.3, должен убедиться в намерении игроков продолжать игру или нет.

Игрок может сам нанести себе травму, особенно лица или головы, в результате удара о стену или падения на пол, возможного разрыва или растяжения связок или вывиха, приводящих к внезапной остановке.

Обязанностью травмированного игрока является вернуться на корт при команде арбитра «Время» либо для того, чтобы возобновить игру, либо чтобы уступить гейм и воспользоваться 90-секундным перерывом в случае, если травма еще кровоточит. Если игрок не находится на корте по команде «Время», арбитр должен присудить победу в матче противникам.

Игрок должен принять решение возобновлять игру или нет. Роль арбитра — решить, существует ли травма, какое время на восстановление давать в таком случае, а также проследить за соблюдением временных интервалов, а после их истечения применить соответствующие правила.

### **G15. Советы игроку**

Советы игрокам разрешается давать только во время перерывов между геймами. Советами игрокам не считаются короткие комментарии и

ободрающие возгласы между розыгрышами или разговоры между партнерами одной стороны между розыгрышами, которые не оказывают влияния на непрерывность игры. Арбитр должен решить, являются ли комментарии разрешенным подбадриванием или неуместными советами игрокам.

Использование внешних коммуникационных средств не допускается.

Арбитр может применить штрафные санкции за дачу советов в какой-либо форме во время игры, применяя правило 17 по отношению к стороне, игроку которой дают советы.

### **G16. Порядок наложения штрафных санкций**

Штрафные санкции, которые имеются в распоряжении арбитра согласно правилу 17:

- предупреждение (предупреждение за поведение);
- присуждение победы в розыгрыше противнику (розыгрыш за поведение);
- присуждение победы в гейме (гейм за поведение);
- присуждение победы в матче (матч за поведение).

Штрафные санкции налагаются следующим образом. Когда арбитр назначает первое наказание за какое-либо нарушение, это может быть предупреждение за поведение, розыгрыш за поведение, гейм за поведение или матч за поведение — в зависимости от серьезности нарушения. Однако любое последующее наказание за такое же нарушение той же стороне не может быть менее строгим, чем предыдущее наказание за такое же нарушение. Таким образом, арбитр может объявить более одного предупреждения или розыгрыша за поведение за повторные нарушения, если решит, что это нарушение не заслуживает более серьезного наказания.

Наказания накладываются на сторону, за которую играет игрок, а не на самого игрока.

При назначении наказаний арбитр должен использовать следующую терминологию:

- предупреждение за поведение ... (название стороны или команды) за ... (нарушение);
- розыгрыш за поведение ... (название стороны или команды) за ... (нарушение), очко выигрывает ... (название команды противников);
- гейм за поведение ... (название стороны или команды) за ... (нарушение), гейм выигрывает ... (название команды противников);
- матч за поведение ... (название стороны или команды) за ... (нарушение), матч выигрывает ... (название команды противников).

Маркер должен повторить только ту часть решения арбитра, которая относится к счету.

### **G17. Единственное официальное лицо**

Если невозможно иметь двух официальных лиц во время матча, одно и то же официальное лицо действует как маркер и арбитр. Официальное лицо объявляет игру и ведет счет как маркер и отвечает на апелляции как арбитр.

В случае если игру ведет одно официальное лицо, решения, которые обычно арбитр делает прямым образом в соответствии с правилами 9, 10, 12 и 13 не представляют сложностей: например, когда мяч ударяет игрока или когда игрок апеллирует. Однако игрокам следует помнить об ограничениях на апелляции, которые они могут сделать относительно решений маркера. Например, вряд ли возможно, чтобы маркер, сделавший утвердительное объявление (например, «Аут»), в качестве арбитра отменил бы собственное решение при апелляции. С другой стороны, в случае если маркер не делает необходимого объявления (например, в случае возможного фола при подаче), апелляция может быть, потому что реакция арбитра должна быть либо «Подача правильная», либо «Не уверен». В последнем случае лет должен быть разрешен.

### **G18. Руководящие принципы действий маркера**

Если подача или возврат не являются правильными, маркер должен сделать соответствующие объявления сразу же, как только они происходят, останавливая тем самым розыгрыш.

Правильный порядок объявлений:

1. Любое объявление, влияющее на счет.
2. Счет, в котором первым называется счет подающей стороны.
3. Комментарии по поводу счета. Например:

- Нот-ап, хэнд-аут, 4 : 3.
- Аут, сайд-аут, 3 : 4.
- Даун, 14 — ровно, сет один, гейм-бол.
- Аут, 14 — ровно, сет три.
- Иес-лет, 3 : 4.
- Ноу-лет, сайд-аут, 5 : 7.
- Розыгрыш Джонсу и Харрису, 14:2, матч-бол.
- Фут-фол, хэнд-аут, по нулям.
- Фол (апелляция подающего игрока, арбитр не уверен). Йес-лет, 14:3, гейм-бол.
  
- Фол, сайд-аут, 12 : 14, гейм-бол.

### *Начало матча:*

- Смит и Кларк подают, Джонс и Харрис принимают, игра из пяти геймов, по нулям. *Конец игры:*
- 15:7, гейм Смигу и Кларку. Смит и Кларк ведут один гейм к нулю.
- 17 : 14, гейм Смигу и Кларку. Смит и Кларк ведут два гейма к нулю.
- — 15:3, гейм Джонсу и Харрису. Смит и Кларк ведут два гейма к одному.
- 15:4, гейм Джонсу и Харрису, два гейма-равно».
- 15: 14, матч Смигу и Кларку, 15: 7, 17 : 14, 3 : 15,4: 15, 15:14.

### *Начало следующего гейма:*

- Смит и Кларк ведут один гейм к нулю, по нулям.
- Смит и Кларк ведут два гейма к одному. Смит и Кларк подают, по нулям.
- По два гейма, Смит и Кларк подают, по нулям.

### *После присуждения победы в розыгрыше:*

- Розыгрыш Смигу и Кларку, 7 : 2.
- 15:7, гейм Джонсу и Харрису, по два гейма.

## **G19. Руководящие принципы действий арбитра**

*При обращении к игрокам.* Официальным лицам следует использовать фамилии игроков, а не имена, когда они обращаются к ним. Таким образом исключается личный момент, который игроки или зрители могут трактовать как фаворитизм.

*Объяснение.* После апелляции игрока, арбитр обычно объявляет решение, после чего игра продолжается. Однако иногда бывает необходимо объяснить решение игрокам. В таких случаях после объявления своего решения арбитр может дать краткое пояснение. С целью избежать недопонимания со стороны игроков во время объяснения своего решения арбитру следует пользоваться терминологией соответствующего правила.

Приложение 2

## **АНГЛОЯЗЫЧНЫЕ ТЕРМИНЫ И ИХ ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК**

### **Апелляция (Appeal)**

Обращение игрока к арбитру за решением. Апелляция используется в двух случаях:

- 1) при обращении к арбитру с просьбой разрешить лет или присудить победу в розыгрыше;
- 2) при обращении к арбитру пересмотреть решение маркера.

<sup>1</sup> Отличия для одиночного и парного сквоша обозначены \* и \*\* соответственно. — *Прим. ред.*

Правильная форма апелляции — обращение к арбитру со словами: «Апелляция, пожалуйста» или «Лет, пожалуйста».

### **Арбитр турнира / чемпионата (Tournament / Championship referee)**

Лицо, которое наделено общей ответственностью за все действия маркеров и арбитров на протяжении турнира, включая назначения и смену официальных лиц, отвечающих за матчи.

### **Аут (Out)**

Термин, который используется, чтобы объявить, что мяч ударился о линию аута, о стену над линией аута, о потолок или любое оборудование, прикрепленное к потолку и/или стене над линией аута, или что мяч прошел сквозь оборудование, прикрепленное к потолку и/или стене над линией аута. Кроме того, этот термин используется, когда на не полностью закрытых кортах мяч прошел над линией аута и ушел за пределы корта, не коснувшись ни одной из стен или, если нет линии аута, перелетел через одну из стен и ушел за пределы корта. (Также является объявлением маркера.)

### **Бокс (подачи) (Box (Service))**

Квадратный участок в каждой четверти корта, ограниченный частью короткой линии, частью боковой стенки и двумя другими линиями, с которого подающий игрок делает подачу.

### **Вбрасывание (Release)**

Действие игрока, в котором он выпускает мяч из руки или подбрасывает его рукой или ракеткой для осуществления подачи.

### **Гейм (Game)**

Часть матча, начинающаяся с подачи и завершающаяся, когда счет одного из игроков достигнет: \*9 или 10 очков согласно правилам; \*\*15 или 17 очков (9 или 11 в альтернативной системе счета).

### **Гейм-бол (Game ball)**

Состояние счета, когда подающему игроку достаточно выиграть 1 очко для выигрыша текущего гейма. (Также является объявлением маркера.)

### **\*\*Гейм-бол, матч-бол (Game ball, match Ball)**

Состояние счета, когда одной из сторон достаточно выиграть 1 очко для выигрыша текущего гейма, а стороне противников — 1 очко для выигрыша матча.

### **Даун (Down)**

Определение мяча, который, будучи во всех других отношениях правильно поданным или возвращенным, ударился о пол раньше, чем достиг фронтальной стенки, или ударился о планку или «жестянку» прежде, чем ударился о пол. (Также является объявлением маркера.)

«Жестянка», или акустическая панель (Tin)

Участок фронтальной стены под планкой, простирающийся на всю ширину корта, который должен быть изготовлен из материала, производящего отчетливый звук при ударе по нему мячом.

### **Короткая линия (Short line)**

Линия на полу, продолжающаяся на всю ширину корта.

### **Корректно (Correctly)**

Корректным называется удар, нанесенный по мячу ракеткой, находящейся в руке, не более одного раза и без продолжительного контакта с ракеткой.

### **Лет (Let)**

Незаконченный розыгрыш. Если арбитр разрешает лет, ни один из игроков не получает очко за этот розыгрыш и подающий игрок должен снова подавать из того же бокса.

### **Линия аута (Out line)**

Непрерывная линия, проходящая по фронтальной, обеим боковым и задней стенкам корта, обозначающая верхнюю границу корта.

Когда корт построен без такой линии (например, стены состоят только из участков, используемых для игры) или без части такой линии (например, при стеклянной задней стенке), и мяч в игре ударяется о горизонтальный верхний торец такой стены и затем падает обратно на корт, такой мяч считается ушедшим в аут. Маркер обязан принять решение обычным способом с поправкой на апелляцию игрока к арбитру.

### **Линия подачи (Service line)**

Линия на фронтальной стенке между планкой и линией аута, продолжающаяся на всю ширину корта.

### **Матч (Match)**

Состязание между двумя игроками (сторонами), начинающееся с разминки и завершающееся в конце последнего розыгрыша.

### **Матч-бол (Match ball)**

Положение счета, когда любой из сторон остается одно очко, чтобы выиграть матч, (Также является объявлением маркера.)

### **\*\* Матч-бол, гейм-бол (Match ball, game ball)**

Состояние счета, когда одной из сторон достаточно выиграть одно очко для выигрыша текущего матча, а стороне противников — одно очко для выигрыша гейма.

### **Нот-ап (Not up)**

Термин, который используется для объявления, что игрок не ударил по мячу согласно правилам. Нот-ап применяется, когда кто-либо из игроков ударил по мячу некорректно или мяч отскочил от пола более одного раза прежде, чем страй-кер ударил по нему, или мяч коснулся страйкера или любого предмета, надетого на него или находящегося у него в руках, за исключением ракетки, или когда подающий игрок сделал одну или более попыток ударить по мячу, но промахнулся. (Также является объявлением маркера.)

### **Официальные лица (Officials)**

Маркер и арбитр.

### **Очко (Point)**

Единица системы счета. Маркер добавляет одно очко к счету игрока (стороны), когда он (она) является подающим и выигрывает розыгрыш, или когда ему (ей) присуждают победу в розыгрыше.

### **Перерыв (Interval)**

Перерыв в игре, предписанный правилами.

### **Переход подачи, или хэнд-аут (Handout)**

Положение, при котором происходит смена подающего игрока (стороны). (Также является объявлением маркера о том, что произошла смена подающего игрока.)

### **Попытка (Attempt)**

Движение ракетки из крайнего положения при замахе назад по направлению к мячу.

### **Подача (Service)**

Действие игрока, в котором он вводит мяч в игру при начале розыгрыша.

### **Планка, или борд (Board)**

Нижняя выступающая вперед планка фронтальной стенки, под которой расположена металлическая панель («жестянка»), резонирующая при ударе о нее мяча.

### **Присуждение победы в розыгрыше (Stroke)**

Победа в розыгрыше решением арбитра, в результате которой:

\* игрок получает очко, если он является подающим, или становится подающим игроком, если является принимающим;

\*\* сторона считается выигравшей розыгрыш и зарабатывает 1 очко.

### **Поворот (Turning (Turns, Turned))**

Действие страйкера, когда, следуя за мячом, он поворачивается или когда позволяет мячу пройти вокруг себя. При этом страйкер в любом случае ударяет по мячу справа от тела, после того как мяч пройдет слева (или наоборот).

### **Половина времени, или хаф-тайм (Half time)**

Половина времени, отпущенного на разминку. (Также является объявлением арбитра.)

### **Разогрев (Warm up)**

Разрешенный временной интервал, предшествующий началу игры, в течение которого игроки подготавливаются к игре на корте, на котором они будут играть, и разогревают мяч до игрового состояния.

### **Разумный замах (Reasonable swing)**

Разумный замах состоит из разумного замаха назад, удара по мячу и разумного замаха вперед после удара.

### **Разумный замах вперед после удара (Reasonable follow-through)**

Движение игрока, продолжающее движение ракетки после того, как она нанесла удар по мячу. Замах вперед является разумным, если он не чрезмерен.

*Чрезмерный замах вперед* — это такое движение ракетки, в котором рукоятка ракетки игрока вытянута по прямой линии с рукой, так что ракетка принимает почти горизонтальное положение, особенно, когда остается в таком положении дольше допустимого. Чрезмерным замахом также является такое движение, в котором рука, вытянутая в прямую линию, совершает более широкое дугообразное движение, чем продолженная линия полета мяча.

Арбитр обязан решить, является ли замах вперед разумным или чрезмерным.

### **Разумный замах назад (Reasonable backswing)**

Действие игрока, в котором он отводит ракетку назад для подготовки ее движения по направлению к мячу. Замах назад является разумным, если он не чрезмерен.

*Чрезмерный замах назад* — это замах, в котором рукоятка ракетки игрока вытянута по прямой линии с рукой и/или таким образом ракетка принимает почти горизонтальное положение. Арбитр должен решить, является ли замах назад разумным или чрезмерным.

### **Розыгрыш (Rally)**

Подача или подача и любое количество возвратов мяча, заканчивающаяся, когда:

\* игроку не удастся сделать хороший возврат, игрок подаст апелляцию, маркер делает объявление или арбитр останавливает игру;

\*\* мяч выходит из игры. \*\***Сайд-аут (Side out)**

Термин, означающий ситуацию в игре, когда подающая сторона становится принимающей. (Также является объявлением маркера.)

### **Соревнование (Competition)**

Турнир на чемпиона, командный турнир или другой матч на победителя.

### **Средняя линия (Half-court line)**

Линия на полу, параллельная боковым стенкам, делящая часть корта на две равные части и проведенная от средней точки короткой линии к задней стенке.

### **Стандартные (Specified)**

Определение, которое дается мячам, ракеткам и кортам, отвечающим требованиям Всемирной федерации сквоша (ВФС).

### **\*\*Сторона, наносящая удар (Striking side)**

Сторона, чья очередь бить по мячу после того, как мяч отскочил от фронтальной стенки, или один из партнеров которой в данный момент наносит удар по мячу, или один из партнеров которой только что нанес удар по мячу, и мяч еще не достиг в полете фронтальной стенки.

### **Страйкер (Striker)**

Игрок, чья очередь бить по мячу. **Теснить (Crowding)**

Ситуация, когда противник стоит слишком близко к страйкеру, ограничивая тем самым его свободу играть мяч.

### **Хэнд (Hand)**

Период игры, который начинается с момента, когда игрок (сторона) становится подающим, и

заканчивается, когда он (она) становится принимающим.

### **Четверть корта (Quarter)**

Одна из двух равных частей корта, ограниченная короткой линией, задней стенкой и средней линией.

### **Шейпинг (Shaping)**

Подготовка ракетки перед совершением попытки.

Приложение 3

## **КОМАНДЫ, ПОДАВАЕМЫЕ МАРКЕРАМИ И АРБИТРАМИ**

### **1. Объявления, подаваемые маркером**

*Объявления, подаваемые маркером согласно правилу 19 «Обязанности маркера».*

**Аут (Out).** Для обозначения того, что во всех других отношениях правильно поданный или правильно возвращенный мяч ушел в аут (см. приложение 2).

**Даун (Down).** Для обозначения того, что во всех других отношениях правильно поданный или правильно возвращенный мяч ударился о пол прежде, чем достиг фронтальной стенки, или ударился о планку или акустическую панель (см. приложение 2).

**Нот-ап (Not up).** Для обозначения того, что игрок не ударил по мячу согласно правилам (см. приложение 2).

**\*\*Сайд-аут (Side out).** Для обозначения того, что подающая сторона становится принимающей, т. е. происходит переход подачи от одной стороны к другой.

**Стоп (Stop).** Для остановки игры в случае необходимости, когда арбитр не сделал этого, а другие объявления не уместны.

**Фол (Fault).** Для обозначения того, что подача была фолом (см. правила: \*4.4.3, 4.4.4; \*\*4.5.2, 4.5.3, 4.5.4).

**Фут-фол (Foot-fault).** Для обозначения того, что подача была фут-фолом (см. правила: \*4.4.1; \*\*4.5.1).

**Хэнд-аут (Hand out).** Для обозначения того, что подающий игрок (сторона) проиграл подачу (розыгрыш) (см. приложение 2).

*Объявления, подаваемые маркером согласно правилу 2 «Счет очков».*

4 : 3. Пример счета. Счет подающего игрока (стороны) всегда объявляется первым. В данном примере подающий игрок (сторона) ведет игру со счетом 4 очка к 3. Если счет равный, говорят «равно» (например, «2 — равно»).

**Гейм-бол (Game ball).** Для обозначения того, что подающему игроку (стороне) остается 1 очко, чтобы выиграть текущий гейм (см. приложение 2).

**Гейм-бол, матч-бол (Game ball, match ball).** Для обозначения того, что подающей стороне остается 1 очко, чтобы выиграть текущий гейм, а принимающей стороне — 1 очко, чтобы выиграть матч (см. приложение 2).

**Матч-бол (Match ball).** Для обозначения того, что подающему игроку (стороне) остается 1 очко, чтобы выиграть матч (см. приложение 2).

### **\*\*Матч-бол, гейм-бол (Match ball, game ball)**

Для обозначения того, что подающей стороне остается 1 очко, чтобы выиграть матч, а принимающей стороне — 1 очко, чтобы выиграть текущий гейм (см. приложение 2).

**Сет один (Set one).** В любом гейме объявляется только один раз для обозначения того, что:

\* после того, как счет стал «8 — равно», текущий гейм будет играть до 9 очков;

\*\* текущий гейм играют до 15 очков (объявляется как только счет в гейме станет «14 — равно»), или текущий гейм играют до 9 очков (объявляется как только счет в гейме станет «8 — равно»).

\***Сет два (Set two).** Для обозначения того, что после того, как счет стал «8 — равно», текущий гейм будет играть до 10 очков (в любом гейме объявляется только один раз).

\*\***Сет три (Set three).** Для обозначения того, что текущий гейм играют до 17 очков, объявляется после того, как счет в гейме стал «14 — равно». Или для обозначения того, что текущий гейм играют до 11 очков, тогда данное объявление делается после того, как счет в гейме становится «8 — равно» (в любом гейме объявляется только один раз).

*Объявления, подаваемые маркером согласно правилу 19 «Обязанности маркера».*

**Йес-лет, лет (Yes let, let).** Дублирование решения арбитра о разрешении лета (переигровки).

**Ноу-лет (No let).** Дублирование решения арбитра не удовлетворять апелляции о лете.

**Розыгрыш... (имя игрока, команды) (Stroke to ...).** Дублирование решения арбитра о присуждении победы в розыгрыше этому игроку или команде.

### 2. Объявления арбитра

**Гейм за поведение (Conduct game).** Для извещения игрока о том, что он совершил нарушение согласно правилу 17 и что арбитр присуждает победу в гейме противнику.

**Йес-лет (Yes let).** При разрешении лета после соответствующей апелляции игрока.

**Лет (Let).** При объявлении о необходимости переиграть розыгрыш, когда не используется объявление «Йес-лет». Может сопровождаться объяснением.

**Матч за поведение (Conduct match).** Для извещения игрока о том, что он совершил нарушение согласно правилу 17, и что арбитр присуждает победу в матче противнику.

**Ноу-лет (No let).** При отказе игроку в его апелляции о лете.

**Предупреждение за поведение (Conduct warning).** Для извещения игрока о том, что он совершил нарушение согласно правилу 1, и что арбитр выносит ему предупреждение.

**Пятнадцать секунд (Fifteen seconds).** Для напоминания игроку (игрокам) о том, что до конца положенного перерыва осталось 15 секунд.

**Розыгрыш за поведение (Conduct stroke).** Для извещения игрока о том, что он совершил нарушение согласно правилу 17, и что арбитр присуждает победу в розыгрыше противнику.

**Розыгрыш... (имя игрока, команды) (Stroke to ...).** При решении присудить победу в розыгрыше этому игроку или команде.

**Стоп (Stop).** Для того, чтобы остановить игру.

**Тайм, или время (Time).** Для обозначения того, что период времени, предписанный правилами, истек.

**Хаф-тайм, или половина времени (Half time).**

Для напоминания игрокам о том, что прошла половина времени, отпущенного на разминку Приложение 5

## СПЕЦИФИКАЦИИ И РАЗМЕРЫ КОРТА, МЯЧЕЙ И РАКЕТОК ДЛЯ ИГРЫ В СКВОШ

### 1. Описание и размеры корта для одиночной игры

#### Описание

Корт для игры в сквош представляет собой прямоугольный бокс с четырьмя вертикальными стенками различной высоты, которые называются фронтальной, боковыми и задней стенками. Он имеет горизонтальный плоский пол и высоту в свету над вертикальными игровыми поверхностями.

#### Размеры

- Длина корта между игровыми поверхностями — 9750 мм
- Ширина корта между игровыми поверхностями — 6400 мм для парного сквоша — 7620 мм
- Диагональ — 11665 мм (для парного сквоша — 12375 мм)
- Высота от пола до нижнего края линии фронтальной стенки — 4570 мм
- Высота от пола до нижнего края линии боковой стенки — 2130 мм
- Высота от пола до нижнего края линии подачи на фронтальной стенке — 1780 мм
- Высота от пола до верхнего края планки (борда) — 480 мм
- Расстояние от задней стенки до ближайшего края короткой линии — 4260 мм
- Внутренние размеры боксов подачи — 1600 мм
- Ширина всех линий и планки (борда) — 50 мм
- Минимальная высота в свету от пола корта — 5640 мм.

#### Примечания.

1. Линия боковой стенки идет под углом от линии фронтальной стенки до линии задней стенки.
2. Бокс подачи представляет собой квадрат, образуемый короткой линией, боковой стенкой и двумя другими линиями, маркированными на полу.
3. Длину, высоту и диагональ корта измеряют на высоте в 1000 мм над уровнем пола.
4. Рекомендуется, чтобы линия фронтальной стенки, линия боковой стенки, линия задней стенки и планка (борд) имели такую форму, чтобы изменяли траекторию любого мяча, удаляющегося о них.
5. Планка (борд) не должна выступать из фронтальной стенки более чем на 45 мм.
6. Дверь для входа на корт рекомендуется размещать в центре задней стенки.
7. Общая конфигурация корта для игры в сквош, его размеры и маркировка приведены на рисунке.

## Конструкция корта

Корт для игры в сквош может быть построен из разнообразных материалов, при условии, что они имеют необходимые характеристики для отскока мяча и безопасны для игры. Всемирная федерация сквоша (ВФС) публикует требования для кортов для игры в сквош, которые содержат рекомендуемые стандарты. Стандарты должны соблюдаться при проведении любых соревнований и быть утверждены соответствующей национальной федерацией сквоша.

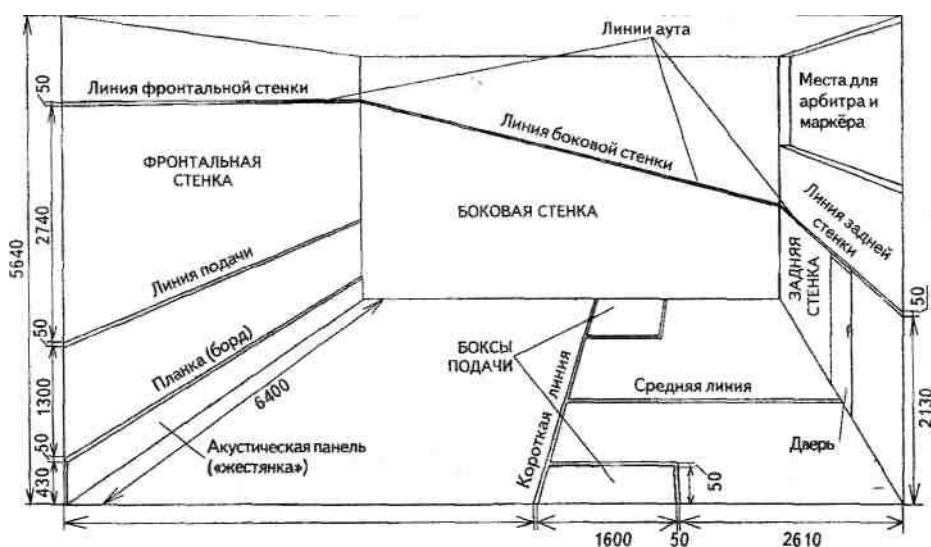


Рис. 1. Конструкция корта (размеры в мм)

## 2. Спецификации стандартного мяча с желтой точкой

Стандартный мяч для сквоша, помеченный желтой точкой, должен отвечать следующим требованиям:

Диаметр —  $40,0 \pm 0,5$  мм

Вес —  $24,0 \pm 1,0$  г

Жесткость при  $23^\circ\text{C}$  —  $3,2 \pm 0,4$  Н/мм

Жесткость шва — минимум 6,0 Н/мм

Соппротивление по отскоку с высоты 254 см: при  $23^\circ\text{C}$  — минимум 12 % при  $45^\circ\text{C}$  - 26-33 %

Примечания.

1. Полный текст процедуры тестирования мячей согласно вышеприведенной спецификации можно получить во Всемирной федерации сквоша (ВФС), которая при необходимости может помочь организовать тестирование мячей на их соответствие.

2. Никаких спецификаций не установлено для более или менее быстрых мячей, которые могут использовать игроки, имеющие больший или меньший уровень мастерства, или которые могут использовать на кортах при иных температурных условиях по сравнению со стандартными мячами с желтой точкой. Мячи, имеющие большую скорость полета, могут отличаться диаметром и весом от стандартного мяча с желтой точкой. Рекомендуется, чтобы мячи были постоянно помечены определенным цветом или маркированы иначе для индикации их скорости или категории использования. Также рекомендуется, чтобы мячи для начинающих и совершенству нижеприведенным значениям упругости по отскоку.

Упругость мячей при отскоке для начинающих игроков:

при  $23^\circ\text{C}$  — не менее 17 %;

при  $45^\circ\text{C}$  - 36-38 %

Упругость мячей при отскоке для совершенствующихся игроков:

при  $23^\circ\text{C}$  — не менее 15 %;

при  $45^\circ\text{C}$  - 33-36 %

Спецификации для мячей, отвечающих в настоящее время этим требованиям, можно по запросу

получить во Всемирной федерации сквоша. Скорость мячей может быть обозначена следующим образом:

- очень медленный — желтой точкой;
- медленный — белой или зеленой точкой;
- средний — красной точкой;
- быстрый — синей точкой.

3. Мячи с желтой точкой, которые используют на чемпионатах мира или аналогичных по стандартам соревнованиях, должны отвечать вышеприведенным спецификациям, однако Всемирная федерация сквоша совместно с игроками, квалификация которых идентифицирована, проведет дополнительное тестирование для определения стандартов номинированных мячей для использования в чемпионате. Мячи с самой медленной скоростью полета, предназначенные для элитарных игроков и использования во время чемпионатов, могут быть, если необходимо, помечены двойной желтой точкой. Такие мячи для целей данных спецификаций будут считаться мячами для сквоша с желтой точкой.

4. Начиная с 1 марта 2001 года мячи с желтой точкой диаметром больше стандартного (согласно вышеприведенной спецификации) равного 40 мм, но во всем остальном отвечающие спецификациям, могут быть допущены к использованию в турнирах по разрешению соответствующих организаторских организаций.

#### 4. Размеры ракетки для игры в сквош Размеры

- Максимальная длина — 686 мм
- Максимальная ширина, измеренная под прямым углом к рукоятке — 215 мм
- Максимальная длина струн — 390 мм
- Максимальная площадь поверхности струн — 500 см<sup>2</sup>
- Минимальная ширина любой рамы или любой структурной детали (измеренная в плоскости струн) — 7 мм
- Максимальная глубина любой рамы или другой структурной детали (измеренная под прямым углом к плоскости струн) — 26 мм
- Минимальный радиус внешнего изгиба рамы в любой точке — 50 мм
- Минимальный радиус изгиба любого торца рамы или другой структурной детали — 2 мм

#### Вес

Максимальный вес — 255 г.

#### Конструкция (рис. 2)

а) Головка ракетки — это часть ракетки, которая содержит и окружает область струн.

б) Концы струн должны быть утоплены в головку ракетки или, в тех случаях когда утапливать I

Рис. 2. Ракетка для сквоша струны непрактично из-за материала, из которого сделана ракетка, или из-за ее дизайна, должны быть надежно защищены амортизационной лентой.

с) Амортизационная лента должна быть изготовлена из эластичного материала, который не образует острых краев после абразивного контакта с полом или стенами.

д) Амортизационная лента должна быть белого цвета, бесцветной или из неокрашенного материала.

Там, где по косметическим причинам производитель решает использовать окрашенную амортизационную ленту, он обязан подтвердить Всемирной федерации сквоша то, что такой материал не оставляет цветных следов на полу или стенах корта после контакта с ними.

е) Обод ракетки обязан быть такого цвета и/или материала, который не будет пачкать стены или пол корта в результате контакта с ними в обычной игре.

ф) Струны должны быть изготовлены из натуральных кишок, нейлона или заменяющего их материала, при условии что в нем не используется металл.

д) Разрешается использовать только струны, натянутые перпендикулярно другу и переплетенные в местах пересечений. Струны должны быть натянуты единообразно так, чтобы расстояния между ними были одинаковыми и чтобы они образовывали единую плоскость по всей головке ракетки.

h) Любые уплотняющие кольца, распорки или другие подобные аксессуары, прикрепленные к какой-либо части ракетки, могут использоваться исключительно для того, чтобы предотвратить быстрый износ и излишнюю вибрацию, и не должны превышать разумные размеры, необходимые для этих целей.

Такие аксессуары не могут быть прикреплены ни к какой части струн внутри области, которой наносится удар (т. е. области, струн, в которой они пересекаются друг с другом).

i) Конструкция ракетки не должна иметь область, не пересеченную струнами, сквозь которую мог бы пройти шарообразный предмет размером более 50 мм в диаметре.

j) Полная конструкция ракетки, включающая головку, должна быть симметричной относительно центра ракетки по линии, прочерченной вертикально через головку и рукоятку во фронтальной плоскости.

к) Все изменения размеров и характеристик ракетки подлежат анонсированию за два года до того, когда они вступят в силу.

Всемирная федерация сквоша обязуется ответить на любой вопрос относительно соответствия ракетки или ее прототипа вышеприведенным спецификациям и будет продолжать формулировать руководящие принципы применения и интерпретации вышеизложенных положений.

### \*Приложение 6 ЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ

Всемирная федерация сквоша рекомендует, чтобы все игроки в сквош в течение всей игры пользовались защитными очками, изготовленными в соответствии с национальными стандартами. Обязанностью игрока является обеспечить качество используемого во время игры такого снаряжения<sup>1</sup>.

### \*\*Приложение 6 ЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ

В парной игре в сквош игрокам необходимо пользоваться защитными очками в любых типах игры: дружеской, командной или в чемпионате. Обязанностью игрока является обеспечить качество используемого во время игры такого снаряжения. Игрокам рекомендуется, даже если они сами правильно экипированы, не участвовать в парных играх, если хотя бы один из игроков не надел защитные очки. Арбитрам и маркерам рекомендуется отказываться судить парные матчи, в которых хотя бы один из игроков не надел защитные очки<sup>1</sup>.

<sup>1</sup>К октябрю 2000 года Национальные стандарты для защитных очков для игр с ракеткой были утверждены Ассоциацией стандартов Канады, Ассоциацией стандартов США, Институтами стандартов Австралии и Новой Зеландии, а также Британским институтом стандартов.

\*Приложение 7

### СИСТЕМА СЧЕТА «ОЧКО ЗА КАЖДЫЙ РОЗЫГРЫШ» (POINT-A-RALLY)

Стандартная система счета, описанная в правиле 2 «Счет очков», является признанной системой счета в одиночной игре в сквош. Если используется система счета «Очко за каждый розыгрыш» (PARS), правило 2 заменяется следующим текстом.

Правило 2. Счет очков

2.1. Очки может зарабатывать любой игрок. Подающий игрок, выигрывая подачу, зарабатывает очко и продолжает подавать. Принимающий игрок, выигрывая подачу, зарабатывает очко и становится подающим игроком.

2.2. Матч состоит из трех или пяти геймов, при этом для победы в матче достаточно выиграть два или три гейма соответственно. Каждый гейм играют до 9 или до 15 очков по выбору организаторов соревнования.

Когда каждый гейм играют до 15 очков, игрок, заработавший 15 очков, выигрывает гейм. Однако в тех случаях, когда счет становится «14 — ровно», принимающий игрок должен решить, прежде чем подающий игрок сделает следующую подачу, продолжать эту игру до 15 очков (*сет один*) или до 17 очков (*сет два*). В последнем случае игрок, который заработает еще 3 очка, выигрывает гейм. Принимающий игрок в любом случае должен объявить о своем выборе маркеру, арбитру и противнику.

Когда каждый гейм играют до 9 очков, игрок, который зарабатывает 9 очков, выигрывает гейм. Однако в тех случаях, когда счет становится «8 — ровно», принимающий игрок должен решить, прежде чем подающий игрок сделает подачу, продолжать этот гейм до 9 очков (*сет один*) или до 11 очков (*сет два*). В последнем случае игрок, заработавший еще 3 очка, выигрывает гейм. Принимающий игрок в любом случае должен ясно объявить о своем выборе маркеру, арбитру и противнику.

В зависимости от ситуации маркер должен объявить сет один или сет два прежде, чем игра продолжится.

Маркер должен объявить гейм-бол, когда одному из игроков остается одно очко, чтобы выиграть текущий гейм; матч-бол, когда одному из игроков остается одно очко, чтобы выиграть матч; матч-бол, гейм-бол, если подающему игроку остается одно очко, чтобы выиграть матч, а принимающему игроку остается одно очко, чтобы выиграть текущий гейм; гейм-бол, матч-бол, если подающему игроку остается одно очко, чтобы выиграть текущий гейм, а принимающему игроку остается одно очко, чтобы выиграть матч.

*Примечание: использование маркером терминов гейм-бол, матч-бол и победа в розыгрыше должны быть модифицированы для их соответствия системе счета «Очко за каждый розыгрыш».*

## СИСТЕМА СЧЕТА

Система счета «Очко за каждый розыгрыш» (POINT-A-RALLY, или PARS) в геймах, которые играют до 15 очков, стандартна для парной игры в сквош. Однако разрешается альтернативный вариант, когда гейм играют до 9 очков. Организаторы соревнования должны решить, до какого количества очков будет играть гейм. Положения правила 2.2 затем применяются к геймам до 9 очков, когда счет достигает «8 — ровно» в первый раз, тогда решают: продолжать игру до 9 очков (сет один) или до 11 очков (сет три).

### \*Приложение 8 ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ СИСТЕМА

#### СУДЕЙСТВА

Всемирная федерация сквоша проводит оценку экспериментальной системы судейства для того, чтобы определить, может ли она служить альтернативой стандартной системе маркер — арбитр, описанной правилами 18, 19 и 20.

Оценка альтернативной системы продолжится все время, пока действуют правила, принятые в 2001 году.

Экспериментальная система известна как «Система с двумя арбитрами». Данное приложение дает ее краткое описание. Полные детали можно бесплатно получить во Всемирной федерации сквоша и Национальных федерациях сквоша, являющихся членами ВФС.

Любой организатор соревнований по сквошу, желающий испытать эту систему, должен получить информацию у ВФС и, если возможно, отправить в главный офис ВФС краткий отчет относительно эффективности этой системы.

В «Системе с двумя арбитрами» два официальных лица, которые называются арбитром и апелляционным арбитром. Арбитр выполняет все обязанности, которые маркер и арбитр традиционно выполняют в стандартной системе судейства. Апелляционный арбитр не принимает участия в контроле матча до тех пор, пока нет апелляции одного из игроков относительно решения арбитра или апелляционный арбитр уверен в том, что арбитр совершил ошибку, позволив игре продолжаться. Любой из игроков может апеллировать к апелляционному арбитру относительно любого решения арбитра. Решение апелляционного арбитра является окончательным.

Арбитр разрешает все первоначальные апелляции относительно помех, удара игрока мячом и неправильного объявления подачи или возврата, однако любая апелляция относительно объявлений арбитра во время игры должна быть обращена непосредственно к апелляционному арбитру, потому что решение арбитра уже известно.

Как арбитр, так и апелляционный арбитр могут применить положения правила 17 (Поведение на корте). Игроки не могут апеллировать против решений, принятых согласно правилу 17.

#### Экспериментальные правила

Всемирная федерация сквоша может обращаться к своим членам с просьбой проверить действие каких-либо из этих экспериментальных правил или разрешать их применение.

Организаторы турнира, использующие экспериментальные правила, во время подготовки соревнования должны информировать участников, каким образом планируемые к применению правила, определения или приложения отличаются от тех, что в настоящее время приняты Всемирной федерацией сквош

### \*\*Приложение 8 ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ СИСТЕМА

#### СУДЕЙСТВА

Всемирная федерация сквоша может время от времени обращаться к своим членам с просьбой опробовать некоторые экспериментальные правила судейства.

Организаторы турнира, использующие экспериментальные правила, во время подготовки соревнования должны информировать участников, каким образом планируемые к применению правила, определения или приложения отличаются от тех, что в настоящее время приняты Всемирной федерацией сквоша.