

---

# Oficiální pravidla hry squash

- [1.1 Hra squash](#)
- [1.2 Skóre](#)
- [1.3 Zahřívání](#)
- [1.4 Podání](#)
- [1.5 Hra](#)
- [1.6 Správný return](#)
- [1.7 Pokračování hry](#)
- [1.8 Vítězná výměna](#)
- [1.9 Zasažení protihráče míčkem a otáčení](#)
- [1.10 Opakované pokusy zasáhnout míček](#)
- [1.11 Odvolání](#)
- [1.12 Bránění ve hře](#)
- [1.13 Nové míčky - lety](#)
- [1.14 Míček](#)
- [1.15 Povinnosti hráčů](#)
- [1.16 Krvácení, nemoc, nevolnost a zranění](#)
- [1.17 Chování na kurtu](#)
- [1.18 Řízení zápasu](#)
- [1.19 Povinnosti markera](#)
- [1.20 Povinnosti rozhodčího](#)

## Hra squash

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

## Skóre

1. Body může získat pouze podávající. Pokud podávající vyhraje výměnu, získá bod, vyhraje-li výměnu přijímající, stane se podávajícím.
2. Zápas se hraje na dvě nebo tři vítězné hry podle volby organizátorů Soutěže. Hráč, který získá devět bodů, hru vyhrává, vyjma případu, kdy je poprvé skóre osm-oba, kdy přijímající zvolí před odehráním dalšího podání, zda bude hra pokračovat do devíti bodů (Set one) nebo do desíti bodů (Set two). Ve druhém případě hru vyhrává ten hráč, který získá ještě dva body. Přijímající musí v obou případech jasně označit svoji volbu markerovi, rozhodčímu a protihráči.
3. Marker ohlásí podle potřeby buď "Set one" - "Do devíti" nebo "Set two" - "Do desíti" předtím, než hra pokračuje.
4. Marker ohlásí "Game ball", aby oznámil, že podávající potřebuje jeden bod k tomu, aby vyhrál právě probíhající hru, nebo "Match ball", aby oznámil, že podávající potřebuje jeden bod k tomu, aby vyhrál zápas.

## Zahřívání

1. Před začátkem utkání mohou oba hráči společně po dobu pěti minut hrát na kurtu, aby se společně rozehráli.
2. Po dvou a půl minutách zahřívání rozhodčí ohlásí "Half time" - "Poločas" a hráči si vymění své strany, pokud tak už neučinili. Rozhodčí také oznámí hráčům konec doby pro zahřívání hlášením "Time" - "Čas".
3. Při zahřívání musí mít oba hráči stejnou příležitost k rozehraní. Hráč, který své údery opakuje nepřiměřenou dobu se rozehrává nekorektně. Rozhodčí rozhodne, zda se jedná o nekorektní rozehrávání se a použije pravidla 17.
4. Oba hráči mohou míč zahřívát i během jakékoliv přestávky.
5. Hráči mohou se souhlasem rozhodčího míč zahřát na herní podmínky po jakémkoliv přerušení hry.

## Podání

1. Hra je zahájena podáním a roztočení rakety rozhodne o právu prvního podání. Podávající pak podává tak dlouho, dokud výměnu neprohraje. Poté se jeho protihráč stane podávajícím a tento postup pokračuje po celý zápas. Při zahájení druhé a každé následující hry podává jako první vítěz předchozí hry.
2. Na začátku každé hry (a při každé změně podávajícího) si podávající zvolí, ze kterého pole podání bude podávat a dále podává z obou polí střídavě tak dlouho, dokud zůstává podávajícím. V případě, že výměna končí "Let" (novým míčkem), podávající podává opět ze stejného pole.

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

1. Při podání hráč vypustí (nadhodí) míč buď z ruky nebo z rakety a poté jej odehraje.

Jestliže hráč neučiní žádný pokus o odehrání takto nadhozeného míče, má možnost pro toto podání míč znovu nadhodit.

1. Podání je správné, jestliže jsou splněny následující podmínky
  1. Podávající má v okamžiku, kdy odehrává míč alespoň část jedné nohy v kontaktu s podlahou uvnitř pole podání tak, že se žádná její část nedotýká čáry pole podání (část nohy může být nad touto čárou, ale nesmí se jí dotýkat).
  2. Podávající po nadhození míče k podání jej odehraje správně na první nebo další pokus dříve než míč spadne na podlahu, dotkne se zdi nebo jakékoliv součásti hráčova oděvu.
  3. Podávající odehraje míč přímo na přední stěnu mezi čárou podání a outovou čárou.
  4. Jestliže jej přijímající nezasáhne z voleje, první dopad míče na podlahu je v opačné zadní čtvrtině kurtu aniž by se dotkl krátké nebo středové čáry na podlaze.
  5. Podávající nezahraje podání do outu.
2. Podání, které neodpovídá právě vyjmenovaným požadavkům není správné a marker provede odpovídající zvolání.

Možná zvolání jsou:

- "chyba nohou" pro pravidlo 4.4.1
- "not up" pro pravidlo 4.4.2
- "chyba" pro pravidlo 4.4.3, jestliže je míč odehrán nejdříve na boční stěnu nebo na přední stěnu do čáry podání nebo pod ní, ale nad lištu (tin)
- "dole" pro pravidlo 4.4.3, jestliže je míč odehrán do lišty nebo pod ní nebo do podlahy
- "chyba" pro pravidlo 4.4.4
- "out" pro pravidlo 4.4.5

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

1. Podávající nesmí podávat, dokud marker neukončil hlášení skóre.

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

## Hra

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

## Správný return

Return je správný, pokud jsou splněny všechny požadavky pravidel 6.1 - 6.4:

1. Hrající hráč odehraje míč správně dříve než dopadne dvakrát na podlahu.
2. Míč se odrazí na přední stěnu nad lištou (buďto přímo nebo odrazem od boční či zadní stěny) bez toho, aby se nejprve dotkl podlahy nebo kterékoliv části těla nebo oděvu hrajícího hráče nebo rakety, těla nebo oděvu protihráče.
3. Míč není v outu.
4. Míč je v outu, pokud se dotkl outové čáry (čára označující horní okraj přední, zadní a bočních stěn), stěny mimo označený kurt nebo stropu respektive stěny nad outovou čarou.

## Pokračování hry

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

1. Rozhodčí může kdykoliv hru pozastavit vzhledem ke špatným světelným či jiným podmínkám mimo kontrolu hráčů a činovníků na takovou dobu, o jaké rozhodne rozhodčí. Skóre zůstává nezměněno. Pokud je k dispozici jiný kurt a původní kurt zůstává nevhodný pro hru, rozhodčí tam může zápas přesunout.
2. Mezi koncem zahřívání a počátkem hry stejně jako mezi všemi hrami je interval devadesáti vteřin. Během těchto intervalů mohou hráči opustit kurt, ale musí být připraveni ke hře ještě před uplynutím tohoto intervalu. Po vzájemné dohodě hráčů může hra začít nebo pokračovat před uplynutím devadesátivteřinového intervalu.

3. Pokud hráč uspokojivě vysvětlí rozhodčímu nezbytnost výměny výstroje, oděvu nebo obuvi, může se souhlasem rozhodčího opustit kurt. Výměnu musí uskutečnit co nejrychleji a musí to stihnout do devadesáti vteřin.
4. Patnáct vteřin před vypršením intervalu devadesáti vteřin rozhodčí ohlásí "Patnáct vteřin", aby upozornil hráče, že musí být připraveni pokračovat ve hře. Na konci devadesátivteřinového intervalu ohlásí rozhodčí "Čas".

Je odpovědností hráčů, aby byli v doslechu hlášení "15 vteřin" a "Čas".

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

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

## **Vítězná výměna**

Hráč vyhraje výměnu, jestliže:

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

## **Zasažení protihráče míčkem a otáčení**

1. Jestliže hráč zahraje míč tak, že ten ještě před dopadem na přední stěnu zasáhne protihráče (včetně všeho, co má oblečené nebo drží), hra se zastaví. Rozhodčí po zvážení možného porušení pravidla 17 posoudí dráhu míče a rozhodne:
  1. Přidělí stroke hrajícímu hráči, jestliže by return byl správný a míč by se odrazil od přední stěny, aniž by se předtím dotkl jakékoliv jiné stěny s výjimkou použití pravidel 9.1.2 a 9.1.3.
  2. Přidělí stroke protihráči, jestliže se hrající hráč otočil a jestliže protihráč neudělal záměrný pohyb, aby přerušil dráhu returnu. V tomto případě rozhodčí přidělí stroke hrajícímu hráči.
  3. Udělí let, jestliže return hrajícího hráče je opakovaným pokusem o zahrání míče a není použito ustanovení pravidla 9.1.2.
  4. Udělí let, jestliže míč zasáhl (nebo by zasáhl) jakoukoliv jinou stěnu před dopadem na přední stěnu a return by byl dobrý a nejedná se o pravidlo 9.1.5.
  5. Přidělí stroke hrajícímu hráči, jestliže rozhodne, že return by byl vítězný.
  6. Přidělí stroke protihráči, jestliže by return nebyl dobrý.
2. Jestliže se hrající hráč otočí:
  1. Může, ještě než zasáhne míč, z obavy ze zasažení protihráče zastavit hru a odvolat se. Rozhodčí potom:
    1. Udělí let, jestliže usoudí, že obava ze zasažení protihráče míčem byla oprávněná a hráč by byl schopen zahrát dobrý return a není použito pravidla 9.2.3 nebo
    2. Neudělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč by nebyl schopen zahrát dobrý return.
  2. Může z důvodu bránění ve hře zastavit hru a odvolat se. Rozhodčí potom:
    1. Udělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč není schopen dokončit svůj pokus o odehrání míče z důvodu protihráčova bránění ve hře nebo
    2. Přidělí stroke hrajícímu hráči, jestliže usoudí, že protihráč nevyvinul maximální úsilí se bránění po otočení vyhnout nebo
    3. Neudělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč by nezahrál dobrý return bez ohledu na bránění ve hře.
  3. Rozhodčí neudělí let, jestliže usoudí, že se hráč otočil za účelem vytvořit si příležitost k odvolání se a ne za účelem odehrání míče.

## **Opakované pokusy zasáhnout míček**

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

1. V případě, že poté, co jej minul, se míček dotkne protihráče (včetně všeho, co má oblečené nebo drží), rozhodčí:
  1. Udělí let, jestliže usoudí, že hrající hráč by jinak provedl dobrý return nebo
  2. Udělí stroke protihráči, jestliže usoudí, že hrající hráč nemohl provést dobrý return.
2. Rozhodčí udělí let, jestliže jakýkoliv opakovaný pokus je úspěšný, ale jinak dobrý return ještě předtím, než zasáhne přední stěnu, zasáhne protihráče včetně všeho, co má oblečené nebo drží.
3. Hrající hráč může z důvodu bránění ve hře při opakovaném pokusu zastavit hru a odvolat se. Rozhodčí potom:
  1. Udělí let, jestliže hrající hráč není schopen dokončit opakovaný pokus o odehrání míče, za předpokladu, že dobrý return byl možný nebo

2. Udělí stroke hrajícímu hráči, jestliže usoudí, že protihráč nevyvaložil maximální úsilí vyhnout se bránění ve hře při opakovaném pokusu nebo
3. Neudělí let, jestliže usoudí, že výsledkem opakovaného pokusu by nebyl dobrý return.

## Odvolání

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

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

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

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

1. Odvolání při podání
  1. Jestliže marker zvolá "chyba nohou", "chyba", "not up", "dole" nebo "out" při podání, podávající se může odvolat. Jestliže rozhodčí odvolání uzná, udělí let.
  2. Jestliže po podání marker neprovede žádné zvolání, přijímající hráč se může odvolat buď ihned nebo po skončení výměny. Jestliže si rozhodčí je jistý, že podání nebylo dobré, bez čekání na odvolání přeruší hru a přizná výměnu protihráči. V reakci na odvolání rozhodčí:
    1. Přizná výměnu podávajícímu hráči, jestliže si je jistý, že podání bylo dobré.
    2. Udělí let, jestliže si není jistý.
2. Odvolání ve hře mimo podání.
  1. Hráč se může odvolat, jestliže marker zvolá "not up", "dole" nebo "out" po hráčově returnu. Rozhodčí, jestliže odvolání uzná nebo si není jistý, zda markerovo zvolání bylo správné:
    1. Udělí let, jestliže nejsou použita pravidla 11.2.1.2 nebo 11.2.1.3.
    2. Udělí hráči stroke, jestliže markerovo zvolání přerušilo jeho vítězný úder.
    3. Udělí stroke protihráči, jestliže markerovo zvolání přerušilo nebo zabránilo protihráčovu vítěznému returnu.
  2. Pokud marker opomine zvolat "not up", "dole" nebo "out" po hráčově returnu, protihráč se může odvolat buď ihned nebo po skončení výměny. Jestliže si je rozhodčí jistý, že return nebyl dobrý, bez čekání na odvolání přeruší hru a přizná výměnu protihráči. V reakci na odvolání rozhodčí:
    1. Přizná výměnu hráči, jestliže usoudí, že return byl dobrý.
    2. Udělí let, jestliže si není jistý.
3. Po zahrání podání se ani jeden z hráčů nemůže odvolat v záležitosti, která předcházela tomuto podání s výjimkou pravidla 14.3. Odvolání ve hře mimo podání.
4. Jestliže hráč, který prohrál výměnu, učiní více než jedno odvolání týkající se výměny, rozhodčí posoudí každé odvolání.

5. Jestliže se hráč odvolá proti markerovu zvolání "chyba nohou", "chyba", "not up", "dole" nebo "out" při svém podání, ale jeho podání je následně jasně chyba, not up, dole nebo out, rozhodčí posoudí pouze následné skutečnosti.
6. Jestliže se hráč odvolá proti markerovu zvolání "not up", "dole" nebo "out" při svém returnu, ale tento jeho return je následně jasně dole nebo out, rozhodčí posoudí pouze následné skutečnosti.

## Bránění ve hře

1. Je-li hráč na řadě odehrát míček, má právo na to, aby mu protihráč nebránil ve hře.
2. Chce-li se protihráč vyhnout bránění ve hře, musí vyvinout veškeré úsilí, aby hráči umožnil:
  1. Nerušený přímý přístup k míčku po dokončení přiměřeného došvihu.
  2. Korektní výhled na míček v okamžiku jeho odrazu od přední stěny.
  3. Volnost k zasažení míčku přiměřeným švihem.
  4. Volnost k odehrání míčku přímo na jakoukoliv část přední stěny.
3. Za bránění ve hře se považuje, pokud protihráč nesplní některý z požadavků pravidla 12.2, přestože protihráč učiní vše, aby tyto požadavky splnil.
4. Hráčův nepřiměřený švih může přispět k vytvoření bránění protihráči, jestliže ten je na řadě odehrát míč.
5. Jestliže se hráč setká s případným bráněním ve hře, má možnost pokračovat ve hře nebo zastavit hru a odvolat se k rozhodčímu.
  1. Hráč, který žádá o let nebo stroke by se měl odvolat slovy:

"Let prosím".

1.
  1. Pouze hráč, který je na řadě odehrát míč, se může odvolat. Hráč se musí odvolat buď v okamžiku, kdy k bránění dojde nebo pokud hráč zjevně nepokračuje ve hře po okamžiku bránění bez nepřiměřeného prodlení.
  2. Rozhodčí rozhodne o odvolání a oznámí své rozhodnutí slovy "No let", "Stroke pro (jméno hráče nebo týmu)" nebo "Ano let". Rozhodčí provádí všechna rozhodnutí sám a jeho rozhodnutí jsou konečná.

Jestliže si rozhodčí není jistý důvodem odvolání, může požádat hráče o vysvětlení.

1. Rozhodčí neudělí let a hráč prohraje výměnu, jestliže rozhodčí rozhodne, že:
  1. Nedošlo k bránění ve hře nebo bylo bránění tak minimální, že hráčův korektní výhled na míček a volnost v přístupu k míči a jeho zasažení nebyly bráněním ovlivněny.
  2. K bránění došlo, ale hráč by buď stejně neodehrál dobrý return nebo nevyložil veškeré úsilí k dosažení a odehrání míče.
  3. Hráč přešel okamžik bránění a hrál dál.
  4. Hráč způsobil bránění ve hře nepřiměřeným pohybem za míčkem.
2. Rozhodčí udělí hráči stroke, jestliže:
  1. Došlo k bránění ve hře, při kterém protihráč nevyvinul veškeré úsilí, aby mu zabránil a hráč by mohl odehrát dobrý return.
  2. Došlo k bránění ve hře, při němž protihráč vynaložil veškeré úsilí, aby mu zabránil, ale jeho pozice zabránila hráči v provedení přiměřeného švihu a hráč by mohl odehrát dobrý return.

3. Došlo k bránění ve hře, při němž protihráč vynaložil veškeré úsilí, aby mu zabránil a hráč by mohl odehrát vítězný return.
4. Hráč se zdržel zasažení míčku, který by zjevně zasáhl protihráče na přímé cestě k čelní stěně nebo k boční stěně. Pokud by míček směřoval nejdříve k boční stěně, získal by hráč stroke v případě, že by se zjevně jednalo o vítězný úder (pokud se ani v jednom z těchto případů nejedná o otáčení nebo opakovaný pokus o odehrání míče).
3. Rozhodčí udělí let, jestliže došlo k bránění ve hře, při kterém protihráč vyvinul veškeré úsilí, aby mu zabránil a hráč by mohl odehrát dobrý return.
4. Rozhodčí neudělí stroke hráči, který způsobí bránění nepřiměřeným švihem.
5. Rozhodčí může udělit let podle pravidla 12.9 nebo stroke podle pravidla 12.8 bez odvolání a jestliže je to nutné, zastaví hru, aby tak mohl učinit.
6. Rozhodčí může také při bránění ve hře použít pravidla 17. Rozhodčí, Pokud hra již nebyla zastavena, hru zastaví a použije patřičný trest, v případě, že:
  1. Hráč učiní zbytečný nebo úmyslný fyzický kontakt s protihráčem.
  2. Hráč ohrozil protihráče nepřiměřeným švihem rakety.

## Nové míčky - lety

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

1. Rozhodčí může povolit let, jestliže:
  1. Míček se v průběhu hry dotkne jakéhokoliv předmětu ležícího na podlaze.
  2. Hráč se zdrží zasažení míčku na jakoukoliv stěnu včetně zadní v přiměřené obavě, že by zranil svého protihráče.
  3. Rozhodčí rozhodne, že okolnosti na kurtu nebo mimo něj rušily některého z hráčů. Hráč, který se odvolává z důvodu vyrušení tak musí učinit v okamžiku vyrušení. Přesto může rozhodčí udělit stroke hráči, který byl vyrušen, a to tehdy, jestliže by tento hráč mohl zahrát vítězný úder nebýt vyrušení.
  4. Rozhodčí rozhodne, že změna stavu kurtu ovlivnila výsledek výměny.
2. Rozhodčí povolí let, jestliže:
  1. Přijímající není připraven a neučiní pokus vrátit podání.
  2. Během hry se poškodí míček.
  3. Rozhodčí si není jistý odvoláním.
  4. Hráč zahraje jinak dobrý úder, při kterém míček uvízne v některé části hrací plochy kurtu, přičemž nedopadne na podlahu nebo se při svém prvním dopadu dostane do outu.
3. Jestliže hrající hráč žádá o let podle pravidel 13.1.1 až 13.1.4, rozhodčí udělí let pouze v případě, že hráč mohl odehrát dobrý return. Toto ustanovení se nevztahuje na nehrajícího hráče odvolávajícího se podle pravidel 13.1.1, 13.1.3 a 13.1.4.
4. Pokud se hráč pokusil míček odehrát, může rozhodčí udělit let podle pravidel 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 a 13.2.2.
5. Předpoklady pro odvolání podle pravidla 13 jsou:
  1. Hráčovo odvolání je nezbytné, aby rozhodčí udělil let podle pravidel 13.1.2 (pouze hrající hráč), 13.1.3, 13.2.1 (pouze přijímající hráč) a 13.2.3.
  2. Hráčovo odvolání nebo zásah rozhodčího jsou možné u pravidel 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 a 13.2.4.

## Míček

1. Kdykoliv míček není ve hře, může kterýkoliv hráč nebo rozhodčí míček kdykoliv prohlédnout. Rozhodčí může míček vyměnit na základě vzájemné dohody obou hráčů nebo na požádání jednoho z hráčů.
2. Jestliže se míček poškodí během hry, rozhodčí jej poté, co zkontroluje, zda je poškozený, okamžitě nahradí jiným.
3. Jestliže se míček poškodí během hry nepozorovaně, rozhodčí udělí let pro výměnu, ve které se míček poškodil, a to na požádání podávajícího před dalším podáním nebo přijímajícího předtím, než se pokusí podání odehrát.
  1. Jestliže se přijímající hráč odvolá předtím, než se pokusí podání odehrát a rozhodčí rozhodne, že k rozbití míčku došlo při tomto podání, povolí let pouze pro tuto výměnu, ale pokud si není jistý, povolí let pro předešlou výměnu.
4. Ustanovení pravidla 14.3 se nevztahuje na poslední výměnu hry. V tomto případě se musí hráč odvolat ihned po výměně.
5. Jestliže hráč zastaví hru během výměny, aby se odvolal kvůli poškozenému míčku a následně se zjistí, že tomu tak není, pak tento hráč výměnu ztrácí.
6. Míček zůstává na kurtě po celou dobu zápasu, pokud rozhodčí nepovolí, aby kurt opustil.
7. Jestliže rozhodčí vyměnil míček nebo jestliže hráči pokračují v zápase po určitém prodloužení, umožní rozhodčí hráčům míček zahřát na hrací podmínky. Hra potom pokračuje na pokyn rozhodčího nebo po vzájemné dohodě hráčů ještě dříve.

## Povinnosti hráčů

1. Hráči musí dodržovat všechna pravidla a ducha hry. Jejich nedodržování by mohlo vést k poškození pověsti hry a může být použito pravidla 17.
2. Hráči musí být připraveni zahájit hru v oznámeném čase zápasu.
3. Hráčům není dovoleno umísťovat uvnitř kurtu jakékoliv předměty, oblečení nebo vybavení.
4. Hráčům není dovoleno opustit kurt během hry s výjimkou povolenou rozhodčím. Jestliže hráči kurt opustí, rozhodčí může použít pravidla 17.
5. Hráčům není dovoleno požadovat výměnu markera nebo rozhodčího.
6. Hráči nesmí úmyslně odvádět protihráčovu pozornost. Jestliže se tak stane, rozhodčí použije pravidla 17.
7. Hráč by se měl odvolávat k rozhodčímu slovy: "Let prosím" nebo "Odvolání prosím" podle vzniklých okolností. Zvednutý prst, raketa, jiná gesta, zvednuté obočí nebo jiná neverbální aktivita nejsou obecně uznávanými metodami odvolání.
8. Hráči musí vyhovět všem doplňkovým požadavkům soutěže (např. požadavky na oblečení při turnaji) a také požadavkům obsaženým v pravidlech.

## Krvácení, nemoc, nevolnost a zranění

1. Krvácení: Rozhodčí okamžitě zastaví hru, jestliže jeden z hráčů viditelně krvácí, má otevřené poranění nebo krví potřísněné oblečení. Před pokračováním ve hře rozhodčí požádá o zastavení krvácení, zakrytí poranění a vyměnění krví potřísněného oblečení. K tomu povolí přiměřený a nezbytný časový interval, který je možný v závislosti na časovém rozvrhu turnaje.

Jestliže bylo krvácení zapříčiněno pouze protihráčem, rozhodčí okamžitě ukončí zápas ve prospěch zraněného hráče.

1.

1. Znovuobnovené krvácení: Jestliže se znovu obnoví krvácení, na jehož ošetření už byl jednou poskytnut časový interval, nepovolí žádnou další dobu na ošetření s výjimkou situace, kdy hráč vzdá probíhající hru a použije na ošetření devadesátivteřinový interval mezi hrami. Jestliže i po uplynutí 90 vteřin zranění viditelně krvácí, hráč ztrácí zápas. Hráč může vzdát pouze jednu hru a využít pouze jeden devadesátivteřinový interval.

Jestliže obvaz (náplast) z krvácejícího poranění odpadne nebo je odstraněna a zranění tak není zakryto, rozhodčí to bude považovat za znovuobnovení krvácení, pokud již nezmizely všechny stopy po krvácení.

1. Nemoc nebo nevolnost: Hráč, který trpí nemocí nebo nevolností, která není spojena s krvácením, má následující možnosti.
  1. Pokračovat ve hře bez prodloužení.
  2. Vzdát probíhající hru a využít intervalu 90 vteřin nebo
  3. Vzdát zápas.

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

1. Zranění:

1. Jestliže hráč prohlásí, že se zranil, musí být rozhodčí přesvědčen, že zranění skutečně existuje. Jestliže je, rozhodne o jeho kategorii, informuje hráče o svém rozhodnutí a o požadavcích pravidel. Hráč má nárok na dobu na zotavení pouze ihned poté, co se zraní. Kategorie zranění jsou:
  1. Zranění, které si hráč způsobil sám, bez přispění protihráče.
  2. Zranění s přispěním protihráče, kde protihráč náhodně přispěl nebo způsobil zranění. Rozhodčí si nesmí vykládat slova "náhodně přispěl" nebo "náhodně způsobil" tak, že zahrnují situaci, kdy zranění hráče bylo způsobeno postavením zbytečně blízko k protihráči.
  3. Zranění způsobené protihráčem, kdy protihráč sám zavinil zranění.
2. Jestliže je zranění krvácející, bude až do zastavení krvácení použito pravidlo 16.1. Následně bude použito pravidlo 16.3.3.
3. Jestliže zranění nekrvácí, použijí se následující pravidla:
  1. Pro zranění, které si hráč způsobil sám (pravidlo 16.3.1.1), povolí rozhodčí zraněnému hráči 3 minuty na ošetření. Na konci třiminutového intervalu rozhodčí ohlásí "čas", poté, co hráče upozornil ohlášením "15 vteřin". Jestliže hráč požaduje na zotavení čas přesahující tři minuty, rozhodčí mu nabídne vzdát jednu hru, využít intervalu 90 vteřin mezi hrami a potom pokračovat ve hře nebo zápas vzdát. Jestliže se zraněný hráč nevrátí na kurt v okamžiku hlášení "čas", rozhodčí přízná zápas protihráči.
  2. Při zranění s přispěním protihráče (pravidlo 16.3.1.2) povolí rozhodčí zraněnému hráči na ošetření jednu hodinu a případně takovou

dodatečnou dobu, kterou umožňuje časový rozvrh soutěže. Jakoukoliv přidělenou dobu na ošetření rozhodčí ukončí zvoláním "čas". Na konci této doby musí zraněný hráč pokračovat ve hře nebo vzdát zápas. Jestliže zraněný hráč pokračuje ve hře, zůstává skóre po ukončení výměny, ve které došlo ke zranění.

3. Při zranění způsobeném protihráčem (pravidlo 16.3.1.3) rozhodčí použije pravidla 17 a jestliže zraněný hráč požaduje čas na ošetření, rozhodčí přizná zápas zraněnému.
2. Jestliže je zraněný hráč, kterému byla povolena doba na ošetření, připraven pokračovat ve hře ještě před uplynutím této doby, povolí rozhodčí protihráči dostatečný čas na přípravu na pokračování ve hře.
3. Jestliže hráč prohlásí, že je zraněný a rozhodčí není o jeho zranění přesvědčen, požádá hráče o pokračování ve hře nebo o vzdání jedné hry a využití intervalu mezi hrami a poté hráč buď pokračuje ve hře nebo vzdá zápas.
4. Jestliže hráč vzdá hru, zůstávají mu body, které do té doby získal a na konci devadesátivteřinového intervalu buď pokračuje ve hře nebo vzdá zápas.

## **Chování na kurtu**

1. Jestliže rozhodčí usoudí, že chování hráče je rušivé, zastrašující nebo útočné vůči protihráči, činovníkovi nebo divákovi nebo by jinak mohlo znevážit hru, hráče potrestá.
2. Přestupky, na které rozhodčí má reagovat podle tohoto pravidla zahrnují slyšitelné a viditelné obscénnosti, slovní a fyzické napadení, námitky vůči markerovi nebo rozhodčímu, špatné zacházení s raketou, míčkem nebo kurtem a koučování, jindy než během přestávky mezi hrami. Další přestupky zahrnují významný nebo úmyslný fyzický kontakt (pravidlo 12.12.1), přílišný švih rakety (pravidlo 12.4), nekorektní zahřívání, pozdní návrat na kurt (pravidlo 7.4), nebezpečnou hru nebo čin (pravidlo 16.3.1.3) a zdržování (pravidlo 7.6).
3. Rozhodčí za tyto a všechny další přestupky použije následující tresty:

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

1.
  1. Jestliže rozhodčí zastaví hru, aby udělil napomenutí, výměna se opakuje.
  2. Jestliže dojde během výměny k incidentu, který opravňuje rozhodčího k udělení Výměny přiznané protihráči, rozhodčí zastaví hru, jestli už nebyla přerušena a přizná výměnu protihráči. Použití Výměny přiznané protihráči se stává výsledkem výměny.
  3. Jestliže rozhodčí udělí Výměnu přiznanou protihráči za incident, ke kterému došlo mezi výměnami, zůstává výsledek dohrané výměny a Výměna přiznaná protihráči je dodatečnou změnou skóre bez změny pole podání.
  4. Jestliže rozhodčí udělí Hru přiznanou protihráči, jedná se o právě probíhající hru nebo následující hru, pokud zrovna žádná neprobíhá. Ve druhém případě se nepoužívá intervalu mezi hrami. Potrestanému hráči zůstávají všechny body, které získal v této hře.

## **Řízení zápasu**

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

### **Povinnosti markera**


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

### **Povinnosti rozhodčího**

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

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

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

 Tyto stránky vytvořil jen tak pro radost [Radim](#), jehož rodným městem je [Znojmo](#)  
-- [T1](#), [T3](#), [T1](#) 