



# **PRAVILA SQUASHA**

## **ZA POSAMEZNIKE**

**2009**

**(VKLJUČNO Z DODATKI 1-8)**

**veljavna od 1. aprila 2009 dalje**

# PRAVILA SQUASHA ZA POSAMEZNIKE 2009

## OPOMBA

Uporaba besede "mora" (shall) pomeni nujno uporabo pravila brez možnosti izbire. Uporaba besede "naj" (must) pomeni zahtevani potek dogodkov z možnimi sankcijami v primeru drugačnega poteka. Uporaba besede "lahko" (may) pomeni možnost izbire izvršiti dejanje ali ga ne izvršiti.

## 1. IGRA (The game)

Squash igro posameznikov igrata dva igralca z loparji in žogico na igrišču, ki (tako kot žogica) izpolnjuje zahteve WSF.

## 2. TOČKOVANJE (The scoring) – glej Dodatek 7 za alternativne sisteme točkovanja

- 2.1 Katerikoli od obeh igralcev lahko osvoji točko. Server ob osvojeni izmenjavi osvoji točko in zadrži servis; sprejemalec ob osvojeni izmenjavi osvoji točko in postane server.
- 2.2 Tekma se igra na dva ali tri dobljene nize, kar določi organizator tekmovanja.
- 2.3 Vsak niz se igra do 11 osvojenih točk. Igralec, ki prvi osvoji 11 točk, osvoji niz, razen v primeru, ko pride do rezultata 10-oba. V slednjem primeru se igra nadaljuje, dokler eden od igralcev ne povede za dve točki.
- 2.4 Vsakič, ko pride do rezultata 10-oba, zapisnikar oznani "deset oba, igra na dve točki razlike".
- 2.5 Zapisnikarjev klic "žoga za niz" ali "žoga za tekmo" pomeni, da igralec, ki vodi za točko, potrebuje le še točko za osvojitve niza ali tekme. To vključuje tudi situacije, ko sprejemalec potrebuje točko za osvojitve niza ali tekme (npr. "10-6, žoga za niz/tekmo", čemur lahko seveda takoj sledi "7-10, žoga za niz/tekmo")

## 3. OGREVANJE (The warm up) – glej definicijo v Dodatku 2

- 3.1 Tik pred začetkom tekme imata oba igralca možnost pet minut skupnega ogrevanja na igrišču, kjer bosta igrala.

Po dveh in pol minutah ogrevanja sodnik kliče "menjava strani" in igralca morata zamenjati strani, če tega še nista storila. Sodnik igralca opozori na izrek časa za ogrevanje s klicem "čas".

- 3.2 Med ogrevanjem morata imeti oba igralca enako možnost ogrevanja z žogico. Igralec, ki predolgo zadržuje žogico, se ogreva nešportno. Sodnik odloči, kdaj je ogrevanje nešportno in ukrepa po pravilu 17.
- 3.3 Kateri koli od igralcev lahko žogico ogreva med prekinitvami.
- 3.4 Igralca lahko po presoji sodnika žogico ogrejeta na igralne pogoje po vsaki prekinitvi.

## **4. SERVIS (The service)**

**4.1** Igra se začne s servisom. Pravico do prvega servisa igralca določita z vrtenjem loparja. Server od takrat nadaljuje s serviranjem, dokler ne izgubi izmenjave. Takrat sprejemalec postane server in ta postopek se ponavlja skozi vso tekmo. Na začetku drugega niza in vseh nadaljnjih nizov prvi servira zmagovalec prejšnjega niza.

**4.2** Na začetku vsakega niza in na začetku serviranja (ob prevzemu servisa) server izbere servisno polje, iz katerega bo serviral, nato pa menjaje servira iz obeh polj, dokler je server. V primeru, da se točka konča s ponovitvijo, server ponovno servira iz istega servisnega polja.

Če server poskuša servirati iz napačnega polja ali če kateri koli od igralcev ni prepričan, katero polje je pravo, zapisnikar pove, katero polje je pravilno. Če zapisnikar ni prepričan, če se zmoti, ali če je njegova odločitev sporna, sodnik določi pravo servisno polje.

**4.3** Pri servisu mora server spustiti ali vreči žogico iz roke ali z loparja in jo udariti. Če server spusti ali vrže žogico, vendar je ne poskusi udariti, lahko ponovno spusti ali vrže žogico za servis.

**4.4** Servis je dober, če so izpolnjeni vsi pogoji v pravilih od 4.4.1 do 4.4.5:

**4.4.1.** Server ima v trenutku udarca del ene noge v stiku s tlemi znotraj servisnega polja in se noben del te noge ne dotika črt, ki omejujejo servisno polje (del noge je lahko nad črto, če se je ne dotika).

**4.4.2.** Server žogico, potem ko jo je spustil ali vrgel, pravilno udari pri prvem ali nadaljnjih poskusih, preden žogica pade na tla ali se dotakne stene ali česar koli, kar nosi server.

**4.4.3** Server udari žogico neposredno na sprednjo steno med servisno črto in zunanjo črto.

**4.4.4** Žogica se, razen če jo sprejemalec vrne z volejem, prvič odbije od tal v četrtini igrišča nasproti serverjevega servisnega polja, ne da bi se dotaknila osnovne ali srednje črte.

**4.4.5** Server ne servira žogice iz igrišča.

**4.5** Servis, ki ne izpolnjuje zahtev pravil od 4.4.1 do 4.4.5, ni dober in zapisnikar to označi z naslednjimi klici:

"prestop" pri pravilu 4.4.1;

"dvakrat" pri pravilu 4.4.2;

"napaka" pri pravilu 4.4.3, če žogica najprej zadene stransko steno ali zadene sprednjo steno na servisno črto ali pod njo, vendar nad spodnjo črto;

"spodaj" pri pravilu 4.4.3, če žoga zadene spodnjo črto, ploščo ali tla;

"napaka" pri pravilu 4.4.4;

"zunaj" pri pravilu 4.4.5.

Servis, pri katerem žogica zadene sprednjo in stransko steno hkrati, ni dober in zapisnikar kliče "napaka".

**4.6** Server ne sme servirati, dokler zapisnikar ne kliče rezultata. Zapisnikar mora klicati rezultat brez zadrževanja. Če server servira ali poskuša servirati v času, ko zapisnikar kliče rezultat, sodnik ustavi igro in zahteva, da server počaka, dokler zapisnikar ne konča klicanja rezultata.

## **5. IGRA (The play)**

Po dobrem servisu igralca menjaje udarjata žogico, dokler eden ne naredi napake, se igra ne prekine drugače v skladu s pravili, se eden od igralcev ne pritoži ali igre ne ustavi zapisnikar ali sodnik.

## **6. DOBER UDAREC (Good return)**

Udarec je dober, če so izpolnjeni vsi pogoji v pravilih od 6.1 do 6.3:

- 6.1** Igralec udari žogico pravilno, preden se dvakrat odbije od tal.
- 6.2** Žogica zadene sprednjo steno nad ploščo, bodisi neposredno ali posredno od stranskih in/ali zadnje stene, ne da bi se prej dotaknila tal, katerega koli dela telesa ali obleke igralca, nasprotnikovega loparja, telesa ali oblačila.
- 6.3** Žogica ni "spodaj" ali "zunaj".

## **7. POTEK IGRE (Continuity of play)**

Po prvem servisu se igra nadaljuje brez prekinitev, razen v primeru iz točk od 7.1 do 7.8.

- 7.1** Sodnik lahko prekine igro zaradi slabe osvetljenosti ali drugih okoliščin, na katere igralca, sodnik in zapisnikar nimajo vpliva, za čas, ki ga določi sodnik. Rezultat v tem času miruje. Če prvotno igrišče ni uporabno in je na voljo drugo igrišče, lahko sodnik tekmo preseli na drugo igrišče.
- 7.2** Po ogrevanju pred začetkom prvega niza ter med posameznimi nizi je predvidena 90-sekundna prekinitev. Igralca lahko v tem času zapustita igrišče, vendar morata biti pripravljena na nadaljevanje igre pred iztekom 90-sekundne prekinitve. Igra se lahko začne ali nadaljuje tudi pred iztekom 90 sekund, če se strinjata oba igralca.
- 7.3** (G1) Če igralec sodnika prepriča, da je menjava opreme, oblačil ali obutve nujna, lahko zapusti igrišče in zamenja opremo v čim krajšem času, vendar mora to storiti v 90 sekundah.
- 7.4** Ko od dovoljene 90-sekundne prekinitve ostane še petnajst sekund, sodnik kliče "petnajst sekund" ("fifteen seconds") in tako opozori igralca, naj se pripravi na nadaljevanje igre. Ob izteku 90 sekund sodnik kliče "čas" ("time"). Dolžnost igralcev je, da ostaneta v dosegu klica "petnajst sekund" in "čas".  
  
Če eden ali oba igralca nista pripravljena na nadaljevanje igre ob klicu "čas", sodnik ukrepa po pravilu 17.
- 7.5** Če je igralec poškodovan, bolan ali nezmožen nadaljevati igro, sodnik ukrepa po pravilu 16.
- 7.6** (G2) Če igralec po sodnikovem mnenju zavlačuje igro, sodnik ukrepa po pravilu 17.
- 7.7** (G3) Če med izmenjavo na igrišče pade kakršen koli predmet, razen loparja igralcev, veljajo pravila od 7.7.1 do 7.7.6.

- 7.7.1** Sodnik prekine igro takoj, ko opazi padli predmet.
- 7.7.2** Igralec, ki opazi predmet, lahko ustavi igro in se pritoži.
- 7.7.3** Če pade predmet igralcu, ta igralec izgubi izmenjavo, razen če velja pravilo 7.7.5, ali če predmet pade zaradi trčenja z nasprotnikom. V drugem primeru sodnik dosodi ponovitev, razen če se igralec pritoži zaradi oviranja. V tem primeru sodnik odloči po pravilu 12.
- 7.7.4** Če predmet na igrišče ne pade od igralca, sodnik dosodi ponovitev, razen če velja pravilo 7.7.5.
- 7.7.5** Če je igralec v trenutku, ko je na igrišče padel predmet, že odigral zmagovalni udarec, ta igralec dobi izmenjavo.
- 7.7.6** Če padli predmet ostane neopažen do konca izmenjave, velja izid izmenjave.
- 7.8** (G3) Če igralec med igro izpusti lopar, sodnik dovoli nadaljevanje igre, razen če je prišlo do oviranja (pravilo 12), se je žogica dotaknila loparja (pravilo 13.1.1), je padec loparja zmotil nasprotnika (pravilo 13.1.3) ali sodnik uporabi kazen zaradi obnašanja (pravilo 17).

## **8. DOBITI IZMENJAVO (Winning a rally)**

Igralec dobi izmenjavo:

- 8.1** če nasprotnikov servis ni dober (pravilo 4.4);
- 8.2** če nasprotnik ne odigra dobrega udarca (pravilo 6), razen če sodnik dosodi ponovitev ali prednost nasprotniku;
- 8.3** (G4) če se žogica dotakne nasprotnika (ali česar koli, kar ima na sebi ali nosi), ko ta ni na udarcu in ni bilo oviranja, razen če je drugače določeno v pravilih 9 in 10. Če je bil igralec oviran, velja pravilo 12. V vseh primerih o izidu izmenjave odloči sodnik;
- 8.4** če sodnik dosodi prednost v igralčevo korist, kot je to določeno v pravilih.

## **9. ŽOGICA ZADENE NASPROTNIKA IN OBRAČANJE IGRALCA (Ball hitting the opponent and the player turning)**

- 9.1** (G4) Če igralec udari žogico in ta zadene nasprotnika (ali kar koli ima nasprotnik oblečeno ali nosi), se igra ustavi. Sodnik upošteva možne kršitve po pravilu 17 in oceni let žogice ter
- 9.1.1** dosodi prednost igralcu na udarcu, če bi žogica zadela sprednjo steno, ne da bi se prej dotaknila katere koli druge stene, razen če veljata pravili 9.1.2 ali 9.1.3.
- 9.1.2.** (G4 & G5) v primeru, da se je igralec na udarcu obrnil, dosodi prednost nasprotniku, razen če je ta namenoma prestregel udarec. V tem primeru sodnik dosodi prednost igralcu na udarcu.

**9.1.3** (G5) dosodi ponovitev, če je igralec udaril žogico v nadaljnjem poskusu, razen če velja pravilo 9.1.2.

**9.1.4** dosodi ponovitev, če bi bil udarec dober, vendar žogica je ali bi pred sprednjo steno zadela še katero koli drugo steno, razen če velja pravilo 9.1.5.

**9.1.5** dosodi prednost igralcu na udarcu, če bi bil udarec zmagovalni udarec.

**9.1.6** dosodi prednost nasprotniku, če udarec ne bi bil dober.

**9.2** (G5) Če se igralec na udarcu obrne

**9.2.1** lahko, preden udari žogico, ustavi igro, da z žogico ne bi zadel nasprotnika, in se pritoži. Sodnik:

**9.2.1.1** dosodi ponovitev, če meni, da je bil strah igralca na udarcu, da bi zadel nasprotnika z žogico, upravičen, in bi igralec na udarcu lahko odigral dober udarec, razen če velja pravilo 9.2.3.

**9.2.1.2** ne dosodi ponovitve če meni, da igralec na udarcu ne bi mogel odigrati dobrega udarca.

**9.2.2** lahko ustavi igro zaradi oviranja in se pritoži. Sodnik mora:

**9.2.2.1** dosoditi ponovitev, če meni, da igralec na udarcu ni mogel odigrati žogice zaradi nasprotnikovega oviranja,

**9.2.2.2** dosoditi prednost igralcu na udarcu, če meni, da nasprotnik ni storil vsega, da bi se izognil oviranju pri obračanju,

**9.2.2.3** ne dosoditi ponovitve, če meni, da igralec na udarcu ne glede na oviranje ne bi mogel odigrati dobrega udarca.

**9.2.3** Sodnik ne dosodi ponovitve, če meni, da se je igralec na udarcu obrnil zato, da bi se lahko pritožil, in ne, da bi poskusil odigrati žogico.

## **10. NADALJNI POSKUSI UDARITI ŽOGICO (Further attempts to hit the ball)**

Če igralec na udarcu poskusi udariti žogico in jo zgreši, jo lahko ponovno poskusi udariti.

**10.1** Če se žogica potem, ko jo je igralec na udarcu zgrešil, dotakne nasprotnika (ali česar koli, kar ima na sebi ali nosi), mora sodnik:

**10.1.1** dosoditi ponovitev, če meni, da bi igralec na udarcu sicer lahko odigral dober udarec,

**10.1.2** dosoditi prednost nasprotniku, če meni, da igralec na udarcu ne bi mogel odigrati dobrega udarca.

- 10.2** Sodnik dosodi ponovitev, če v nadaljnjem poskusu igralec sicer uspešno udari žogico, vendar z dobrim udarcem z žogico zadene nasprotnika (ali kar koli, kar ima oblečeno ali nosi).
- 10.3** Igralec na udarcu lahko zaradi oviranja pri nadaljnjem poskusu ustavi igro in se pritoži. Sodnik mora:
- 10.3.1** dosoditi ponovitev, če igralec na udarcu ne more odigrati nadaljnjega poskusa in bi lahko odigral dober udarec,
  - 10.3.2** dosoditi prednost igralcu na udarcu, če meni, da nasprotnik ni storil vsega, da bi se izognil oviranju pri nadaljnjem poskusu,
  - 10.3.3** ne dosoditi ponovitve, če meni, da igralec na udarcu pri nadaljnjem poskusu ne bi mogel odigrati dobrega udarca.

## **11. PRITOŽBE (Appeals)**

Igralec, ki je izgubil izmenjavo, se lahko pritoži na vsako odločitev zapisnikarja v tej izmenjavi. Igralec naj vsako pritožbo po pravilu 11 začne z besedami "pritožba, prosim". Ko se igralec pritoži, se igra zaustavi. Če sodnik ni prepričan o razlogu za pritožbo igralca, lahko od igralca zahteva obrazložitev.

Če sodnik pritožbo po pravilu 11 zavrne, obvelja odločitev zapisnikarja. Če sodnik ni prepričan, dosodi ponovitev, razen če je drugače določeno v pravilih 11.2.1, 11.5 ali 11.6.

Pritožbe in ravnanja sodnika v posameznih primerih so opisane spodaj (glej tudi pravilo 20.4).

### **11.1 Pritožbe pri servisu.**

**11.1.1** Če zapisnikar kliče "prestop", "napaka", "dvakrat", "spodaj" ali "zunaj" pri servisu, se lahko server pritoži. Če sodnik pritožbi ugodí, dosodi ponovitev.

**11.1.2** Če zapisnikar pri servisu ne kliče ničesar, se lahko sprejemalec pritoži takoj ali ob koncu izmenjave. Če je sodnik prepričan, da servis ni bil dober, prekine igro, ne da bi čakal na pritožbo, in dosodi prednost nasprotniku. V primeru pritožbe sodnik dosodi:

**11.1.2.1** prednost serverju, če je prepričan, da je bil servis dober.

**11.1.2.2** ponovitev, če ni prepričan.

### **11.2 Pritožbe med igro.**

**11.2.1** Igralec se lahko pritoži, če zapisnikar kliče "dvakrat", "spodaj" ali "zunaj" na njegov udarec. Če sodnik pritožbi ugodí ali ni prepričan, ali je bil zapisnikarjev klic pravilen, dosodi:

**11.2.1.1** ponovitev, razen če velja pravilo 11.2.1.2 ali 11.2.1.3;

**11.2.1.2** prednost igralcu, če je zapisnikarjev klic zmotil zmagovalni udarec igralca;

**11.2.1.3** prednost nasprotniku, če je zapisnikarjev klic zmotil ali preprečil zmagovalni udarec nasprotnika.

**11.2.2** Če zapisnikar ne kliče "dvakrat", "spodaj" ali "zunaj" na udarec igralca, se lahko nasprotnik pritoži takoj ali ob koncu izmenjave. Če je sodnik prepričan, da udarec ni bil dober, prekine igro, ne da bi čakal na pritožbo, in dosodi prednost nasprotniku. V primeru pritožbe sodnik dosodi:

**11.2.2.1** prednost igralcu na udarcu, če je prepričan, da je bil udarec dober.

**11.2.2.2** ponovitev, če ni prepričan.

**11.3** Po servisu se nobeden od igralcev ne more pritožiti glede nečesa, kar se je zgodilo pred tem servisom, razen kot je določeno v pravilu 14.3.

**11.4** Če se igralec, ki je izgubil izmenjavo, pritoži na več kot en dogodek v izmenjavi, sodnik odloči o vsaki pritožbi posebej.

**11.5** Če se server pritoži na zapisnikarjev klic "prestop", "napaka", "dvakrat", "spodaj" ali "zunaj" na servis, vendar je servis kasneje očitno napaka, dvakrat, spodaj ali zunaj, sodnik odloči na osnovi kasnejšega dogodka.

**11.6** Če se igralec pritoži na zapisnikarjev klic "dvakrat", "spodaj" ali "zunaj" na udarec v izmenjavi, vendar je udarec kasneje očitno spodaj ali zunaj, sodnik odloči na osnovi kasnejšega dogodka.

## **12. OVIRANJE (Interference)**

**12.1** Igralec, ki je na vrsti za udarec, ima pravico, da ga pri tem nasprotnik ne ovira.

**12.2** Da bi preprečil oviranje, mora nasprotnik storiti vse, da omogoči igralcu na udarcu:

**12.2.1** (G6) neoviran neposreden dostop do žogice, ko je zaključil sprejemljiv izmah;

**12.2.2** primeren pogled na žogico ob odboju od sprednje stene;

**12.2.3** (G7) neoviran udarec s sprejemljivim zamahom;

**12.2.4** odigrati žogico neposredno na kateri koli del sprednje stene.

**12.3** Oviranje pomeni, da nasprotnik ne izpolni katere koli od zahtev iz pravila 12.2, čeprav je storil vse za njihovo izpolnitev.

**12.4** Igralčev pretiran zamah ali izmah lahko pomeni oviranje nasprotnika pri njegovem naslednjem udarcu.

**12.5** Ovirani igralec lahko z igro nadaljuje ali jo ustavi in se pritoži.

**12.5.1** (G8) Igralec, ki želi dobiti ponovitev ali prednost, se pritoži z besedami "ponovitev, prosim".



- 12.5.2** (G9, G10) Pritoži se lahko samo igralec na udarcu (igralec, ki je na vrsti, da udari žogico). Igralec se mora pritožiti takoj, ko pride do oviranja, ali brez nepotrebnega odlašanja, če od oviranja očitno ni nadaljeval z igro.
- 12.6** Sodnik odloči o pritožbi in svojo odločitev naznani z besedami "ni ponovitev", "prednost (ime igralca ali ekipe)", ali "ponovitev" (glej diagram poteka v Dodatku 4.1). Sodnik o vseh pritožbah odloči sam. Njegova odločitev je dokončna. Če sodnik ni prepričan o razlogu za pritožbo igralca, lahko od igralca zahteva obrazložitev.
- 12.7** Sodnik dosodi "ni ponovitev" in igralec izgubi izmenjavo, če meni, da:
- 12.7.1** (G6) ni bilo oviranja ali je bilo oviranje tako neznatno, da ni vplivalo na igralčev pogled na žogico in njegovo možnost priti do žogice in odigrati udarec.
- 12.7.2** (G6) je prišlo do oviranja, vendar igralec ne bi mogel odigrati dobrega udarca oziroma ni storil vsega, da bi prišel do žogice in odigral udarec.
- 12.7.3** je igralec sprejel oviranje in nadaljeval z igro.
- 12.7.4** (G11) je igralec oviranje ustvaril sam pri gibanju do žogice.
- 12.8** Sodnik dosodi prednost igralcu, če:
- 12.8.1** je prišlo do oviranja, nasprotnik ni storil vsega, da do oviranja ne bi prišlo in bi igralec na udarcu lahko odigral dober udarec;
- 12.8.2** (G7) je prišlo do oviranja in je nasprotnik storil vse, da do oviranja ne bi prišlo, vendar je položaj nasprotnika onemogočil igralcu sprejemljiv zamah ali izmah, brez česar bi slednji lahko odigral dober udarec;
- 12.8.3** (G7) je prišlo do oviranja in je nasprotnik storil vse, da do oviranja ne bi prišlo, vendar bi igralec na udarcu lahko odigral zmagovalni udarec;
- 12.8.4** igralec ni odigral udarca, pri katerem bi žogica očitno zadela nasprotnika med letom neposredno na sprednjo steno ali na stransko steno, pri čemer pa bi bil to zmagovalni udarec (razen če v katerem koli primeru velja pravilo o obračanju ali nadaljnjem poskusu).
- 12.9** Sodnik dosodi ponovitev, če je prišlo do oviranja, nasprotnik je storil vse, da do oviranja ne bi prišlo in bi igralec na udarcu lahko odigral dober udarec.
- 12.10** Sodnik ne dosodi prednosti igralcu, ki povzroči oviranje s pretiranim zamahom ali izmahom .
- 12.11** Sodnik lahko dosodi ponovitev po pravilu 12.9 ali prednost po pravilu 12.8 tudi brez pritožbe igralca. Pri tem lahko po potrebi prekine igro.
- 12.12** Sodnik lahko v primeru oviranja uporabi tudi pravilo 17. Sodnik prekine igro, če že ni prekinjena, in določi ustrezne kazni, če:
- 12.12.1** (G12) igralec povzroči znaten ali nameren fizičen kontakt z nasprotnikom;

**12.12.2** igralec ogroža nasprotnika s pretiranim zamahom in izmahom.

### **13. PONOVI TEV (Lets)**

Poleg ponovitev, določenih v drugih pravilih, sodnik lahko dosodi ali mora dosoditi ponovitev tudi v nekaterih drugih primerih. Igralec naj pritožbo izrazi z besedami "ponovitev, prosim". Če sodnik ni prepričan o razlogu za pritožbo igralca, lahko od igralca zahteva obrazložitev.

#### **13.1** Sodnik lahko dosodi ponovitev:

**13.1.1** če se žogica v igri dotakne kakršnega koli predmeta, ki leži na tleh (glej pravilo 15.3).

**13.1.2** (G7) če igralec na udarcu ne odigra žogice na katero koli steno vključno z zadnjo steno zaradi upravičenega strahu, da bi pri udarcu poškodoval nasprotnika;

**13.1.3** če sodnik meni, da je kakršen koli dogodek na igrišču ali izven njega zmotil enega od igralcev. Če se igralec pritoži zaradi zunanje motnje, mora to storiti takoj ob njenem nastanku. Ne glede na gornje določilo lahko sodnik dosodi prednost igralcu, če je zunanja motnja zmotila njegov zmagovalni udarec.

**13.1.4** če sodnik meni, da je sprememba pogojev na igrišču vplivala na izid izmenjave.

#### **13.2** Sodnik mora dosoditi ponovitev:

**13.2.1** če sprejemalec ni pripravljen in ne poskuša odigrati udarca po servisu nasprotnika.

**13.2.2** če žogica počí med igro.

**13.2.3** če sodnik ne more razsoditi v primeru pritožbe.

**13.2.4** če je igralec odigral dober udarec, vendar se žogica zatakne v igralni površini, preden se drugič dotakne tal, oziroma se po prvem odboju od tal odbije iz igrišča.

**13.3** Če igralec na udarcu zahteva ponovitev po pravilih od 13.1.1 do 13.1.4, sodnik dosodi ponovitev samo v primeru, če bi igralec na udarcu lahko odigral dober udarec. Če po pravilih 13.1.1, 13.1.3 in 13.1.4 zahteva ponovitev igralec, ki ni na udarcu, to ni pogoj.

**13.4.** Če igralec poskusi odigrati udarec, lahko sodnik vseeno dosodi ponovitev po pravilih 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4, 13.2.2.

#### **13.5** Pogoji za pritožbe po pravilu 13:

**13.5.1** pritožba igralca je potrebna, da sodnik dosodi ponovitev po pravilih 13.1.2 (samo igralec na udarcu), 13.1.3, 13.2.1 (samo sprejemalec) in 13.2.3;

**13.5.2** sodnik lahko dosodi ponovitev po pravilih 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 in 13.2.4. na podlagi pritožbe enega od igralcev ali po lastni presoji.

## **14. ŽOGICA (The ball)**

- 14.1** Kadar koli žogica ni v igri, lahko njeno stanje preveri katerikoli od igralcev ali sodnik. Sodnik lahko žogico zamenja, če se strinjata oba igralca, ali na pritožbo enega od igralcev.
- 14.2** Če žogica počí med igro, se sodnik prepriča, ali je res počena, in jo v tem primeru nemudoma zamenja z drugo.
- 14.3** Če žogica počí med igro in tega med izmenjavo nihče ne opazi, sodnik dosodi ponovitev za izmenjavo, v kateri je žogica počíla, če se pritoži server pred naslednjim servisom ali sprejemalec, preden poskusi vrniti naslednji servis.
- 14.3.1** (G13) Če se sprejemalec pritoži, preden je poskusil vrniti servis, in je po mnenju sodnika žogica počíla med tem servisom, sodnik dosodi ponovitev samo za to izmenjavo, toda če ni prepričan, dosodi ponovitev za prejšnjo izmenjavo.
- 14.4** Določila pravila 14.3 ne veljajo za zadnjo izmenjavo v nizu. V takem primeru se mora igralec pritožiti takoj po zaključku izmenjave.
- 14.5** Če se igralec med točko ustavi in se pritoži, da je žogica počena, vendar žogica ni počena, izgubi prednost.
- 14.6** Žogica mora vedno ostati v igrišču, razen če sodnik dovoli njeno odstranitev.
- 14.7.** Ko sodnik zamenja žogico z novo ali ko se igra nadaljuje po znatnejšem premoru, sodnik dovoli igralcem čas, da žogico primerno ogrejeta. Igra se nato nadaljuje po odločitvi sodnika ali konsenzu igralcev, karkoli pač nastopi prej.

## **15. DOLŽNOSTI IGRALCEV (Duties of the players)**

- 15.1** Igralca morata spoštovati vsa pravila in duh igre. Nespoštovanje lahko škoduje slovesu igre in sodnik lahko uporabi pravilo 17.
- 15.2** Igralca morata biti pripravljena na začetek igre ob napovedanem času začetka tekme.
- 15.3** Igralca na igrišču ne smeta odložiti nobenih predmetov, oblačil ali opreme.
- 15.4** Igralca med nizom ne smeta zapustiti igrišča brez dovoljenja sodnika. Če to storita, lahko sodnik uporabi pravilo 17.
- 15.5** Igralca ne moreta zahtevati zamenjave zapisnikarja ali sodnika.
- 15.6** Igralec ne sme namenoma motiti nasprotnika. Če se to zgodi, mora sodnik uporabiti pravilo 17.
- 15.7** Igralca morata glede na okoliščine začeti pritožbe z besedami "ponovitev prosim" ali "pritožba prosim". Opozarjanje s prstom ali loparjem, drugi gibi, dvigovanje obrvi ali drugo gibanje z očmi niso splošno priznani načini pritožbe.

**15.8** Igralca morata upoštevati tudi dodatna pravila tekmovanja (n.pr. zahteve glede oblačil na turnirju) enako kot pravila, zapisana v Pravilih squash igre za posameznike.

**16. (G14) KRVAVITEV, BOLEZEN, NEZMOŽNOST IN POŠKODBA (Bleeding, Illnes, Disability and Injury) – glej potek odločitev v Dodatku 4.2**

**16.1** Krvavitev: Kadar eden od igralcev vidno krvavi, ima odprto rano ali okrvavljeno oblačilo, sodnik takoj ustavi igro. Preden dovoli nadaljevanje igre, mora sodnik zahtevati, da se krvavitev ustavi, rana pokrije in zamenja okrvavljeno oblačilo. Za to dovoli ustrezen in potreben čas, ki je na voljo glede na urnik turnirja. Če je krvavitev igralca v celoti povzročil nasprotnik, mora sodnik krvavečemu igralcu nemudoma dosoditi tekmo.

**16.1.1** Ponovna krvavitev: Če se ponovno pojavi krvavitev, za katero je sodnik že dovolil čas za okrevanje, sodnik ne dovoli dodatnega časa za okrevanje, toda igralec lahko preda začetni niz in za okrevanje izkoristi 90-sekundno prekinitev med nizi. Če krvavitev ob koncu te 90-sekundne prekinitve ni zaustavljena, mora igralec predati tekmo. Igralec lahko preda samo en niz za eno 90-sekundno prekinitev.

Če obveza krvaveče rane med tekmo odpade ali je odstranjena, tako da je rana odkrita, sodnik to šteje za ponovno krvavitev, razen če so odpravljene vsi znaki krvavitve.

**16.2** Bolezen ali nezmožnost: Igralec, ki ima težave z boleznijo ali nezmožnostjo, pri kateri ni prišlo do krvavitve, ima na voljo naslednje možnosti:

**16.2.1** takoj nadaljevati z igro,

**16.2.2** predati začetni niz in izrabiti 90-sekundno prekinitev,

**16.2.3** predati tekmo.

Pri simptomih utrujenosti, pri domnevni bolezni ali nezmožnosti, ki ni očitna, ali pri ponovitvi obstoječih težav, vključno s poškodbami iz tekme v teku, sodnik ukrepa po pravilu 16.2. To vključuje kakršne koli krče, dejansko ali pojavljajočo se slabost, ter zasoplost vključno z astmo. Sodnik pouči igralce o določenih Pravilih in jih seznanja z odločitvijo.

**16.3** Poškodba:

**16.3.1** Kadar igralec trdi, da je prišlo do poškodbe, se mora sodnik prepričati, da je poškodba resnična, ter odločiti o kategoriji poškodbe. Sodnik igralce obvesti o odločitvi in o določenih pravilih. Igralec ima pravico do časa za okrevanje samo takoj, ko se poškodba pojavi.

Kategorije poškodb so:

**16.3.1.1** *Samopoškodovanje*, kjer nasprotnik ni povzročil poškodbe,

**16.3.1.2** *Poškodovanje z obojestransko krivdo*, kjer je nasprotnik nenamerno sodeloval pri poškodbi ali jo nenamerno povzročil. Sodnik ne sme uporabljati izraza

"nenamerno poškodovanje", če je vzrok za poškodbo položaj poškodovanega igralca preblizu nasprotnika.

**16.3.1.3** *Poškodovanje s strani nasprotnika*, kjer je za poškodbo kriv izključno nasprotnik.

**16.3.2** Če poškodba vključuje krvavitev, sodnik uporablja pravilo 16.1, dokler se krvavitev ne ustavi. Naprej uporablja pravilo 16.3.3.

**16.3.3** Če poškodba ne vključuje krvavitve veljajo naslednja pravila:

**16.3.3.1** Pri samopoškodovanju (pravilo 16.3.1.1) sodnik dovoli poškodovanemu igralcu tri minute časa za okrevanje. Sodnik kliče "čas" po izteku treh minut, potem ko je igralca opozoril petnajst sekund pred iztekom. Če poškodovani igralec poleg treh minut potrebuje dodaten čas za okrevanje, sodnik od poškodovanega igralca zahteva, da preda niz, uporabi 90 sekundno prekinitve med nizi in potem nadaljuje z igro ali preda tekmo. Če se poškodovani igralec ni vrnil v igrišče, ko sodnik kliče "čas", sodnik tekmo dosodi nasprotniku.

**16.3.3.2** V primeru poškodovanja z obojestransko krivdo (pravilo 16.3.1.2) sodnik dovoli poškodovanemu igralcu za okrevanje eno uro, ter dodatni čas, ki ga omogoča urnik tekmovanja. Ob koncu dovoljenega časa za okrevanje sodnik kliče "čas". Poškodovani igralec mora po izteku časa za okrevanje nadaljevati z igro ali predati tekmo. Če se igra nadaljuje, velja rezultat ob koncu izmenjave, v kateri se je igralec poškodoval.

**16.3.3.3** V primeru poškodovanja s strani nasprotnika (pravilo 16.3.1.3) sodnik uporabi pravilo 17. Če poškodovani igralec potrebuje čas za okrevanje, mora sodnik dosoditi tekmo poškodovanemu igralcu.

**16.4** Če poškodovani igralec potem, ko mu sodnik dodeli čas za okrevanje, želi nadaljevati s tekmo pred iztekom tega časa, sodnik omogoči nasprotniku dovolj časa, da se pripravi na nadaljevanje.

**16.5** V primeru, ko igralec trdi, da je poškodovan, vendar sodnik meni, da do poškodbe ni prišlo, mora sodnik od igralca zahtevati, da nadaljuje z igro ali preda niz, uporabi prekinitve med nizi ter potem nadaljuje z igro ali preda tekmo.

**16.6** Če igralec preda niz, obdrži vse točke, ki jih je dobil, in ob koncu 90 sekundne prekinitve med nizi nadaljuje z igro ali preda tekmo.

## **17. OBNAŠANJE NA IGRIŠČU (Conduct on court)**

**17.1** Če je po mnenju sodnika vedenje igralca na igrišču moteče, agresivno ali žaljivo do nasprotnika, sodnika, zapisnikarja, gledalca ali lahko kakor koli škodi dobremu glasu igre, sodnik kaznuje igralca.

**17.2** (G15) Med prekrške, ki jih sodnik kaznuje po tem pravilu, spadajo slišne in vidne nespodobnosti, besedna in fizična zloraba, nespoštovanje zapisnikarja ali sodnika, zloraba loparja, žogice ali igrišča in dajanje nasvetov med igro razen med prekinitvami med nizi. Ostali prekrški vključujejo znaten ali nameren fizični kontakt (pravilo 12.12.1), pretiran zamah ali izmah z loparjem (pravilo

12.4), neenakopravno ogrevanje (pravilo 3.2), zamujanje na igrišče (pravilo 7.4), nevarna igra ali dejanje (pravilo 16.3.1.3) in zavlačevanje (pravilo 7.6).

**17.3** (G16) Za navedene in vse ostale prekrške, sodnik izreče eno od naslednjih kazni:

- opomin (imenuje se opomin zaradi vedenja);
- prednost nasprotniku (imenuje se prednost zaradi vedenja);
- niz nasprotniku (imenuje se niz zaradi vedenja);
- tekma nasprotniku (imenuje se tekma zaradi vedenja).

**17.3.1** Če sodnik ustavi igro, da dosodi opomin zaradi vedenja, za prekinjeno izmenjavo dosodi ponovitev.

**17.3.2** Če med izmenjavo pride do dogodka, ki zahteva kazen prednosti zaradi vedenja, sodnik prekine igro in dosodi prednost. Prednost zaradi vedenja velja kot izid izmenjave.

**17.3.3** Če sodnik dosodi prednost zaradi vedenja kot posledico dogodka med izmenjavami, velja rezultat odigrane izmenjave in se kazen prednost zaradi vedenja doda rezultatu. Server ne zamenja servisnega prostora.

**17.3.4** Če sodnik dosodi niz zaradi vedenja, je to niz v teku, oziroma naslednji niz, če ni niza v teku. V slednjem primeru ni odmora med nizoma. Kaznovani igralec obdrži vse točke, ki jih je dosegel v dosojenem nizu.

## **18. VODENJE TEKME (Control of a match)**

**18.1** (G17) Običajno tekmo vodi sodnik ob pomoči zapisnikarja. Čeprav lahko sodnik opravlja tudi dolžnosti zapisnikarja, WSF priporoča, da ti nalogi opravljata dve osebi.

**18.2** Pravilen položaj sodnika in zapisnikarja je na sredini zadnje stene, čim bližje steni nad črto, ki na zadnji steni označuje zgornji rob igrišča. Sodnik in zapisnikar naj med tekmo po možnosti sedita.

## **19. NALOGE ZAPISNIKARJA (Duties of a marker)**

**19.1** (G18) Zapisnikar kliče izid izmenjave in rezultat, pri čemer najprej kliče serverjev rezultat. Zapisnikar kliče v primeru nepravilnih servisov in udarcev, pri čemer uporablja izraze "napaka", "prestop", "dvakrat", "spodaj", "zunaj", "menjava" in "stop" (glej Dodatek 3.1), ter ponavlja sodnikove odločitve.

**19.2** Zapisnikar kliče rezultat takoj po koncu izmenjave in ko je sodnik odločil o pritožbah.

**19.3** Ob vsakem klicu zapisnikarja se izmenjava prekine.

**19.4** Zapisnikar ne kliče ničesar, če ima zakrit pogled ali ni prepričan.

**19.5** Če se igra ustavi brez zapisnikarjevega klica, zapisnikar, če je imel zakrit pogled ali ni prepričan, o tem obvesti igralca in sodnik odloči o izidu izmenjave. Če tudi sodnik ni prepričan, dosodi ponovitev.

**19.6** Zapisnikar pisno beleži rezultat in pravilno stran za servis.

## **20. NALOGE SODNIKA (Duties of a Referee)**

**20.1** Sodnik mora odločiti o vseh pritožbah, sprejemati odločitve, kjer to Pravila predvidevajo in odločati o pritožbah glede zapisnikarjevih klicev (ali glede izostanka le-teh). Odločitev sodnika je končna.

**20.2** Sodnik mora zagotavljati oz. odločati:

**20.2.1** ko se eden izmed igralcev pritoži, vključno s pritožbo zoper katerokoli specifikacijo;

**20.2.2** da so vsa pravila pravilno uporabljena;

**20.2.3** ko je vedenje kateregakoli gledalca, uradne osebe, managerja ali trenerja moteče za igro ali žaljivo do igralcev, uradnih oseb ali gledalcev. Sodnik mora prekiniti igro, dokler motenje ne preneha in po potrebi poskrbeti za odstranitev moteče osebe.

**20.3** Sodnik ne sme posredovati v zapisnikarjevo klicanje rezultata, razen če je prepričan, da je zapisnikar klical napačen rezultat. V tem primeru mora sodnik popraviti rezultat, zapisnikar pa mora popravljen rezultat znova klicati.

**20.4** Sodnik ne sme posredovati v zapisnikarjevo klicanje igre, razen če je prepričan, da je zapisnikar napačno ustavil oz. ni ustavil igre. V tem primeru mora sodnik takoj podati ustrezno odločitev.

**20.5** Sodnik uveljavlja vsa pravila glede časovnih intervalov.

**20.6** Sodnik mora voditi zapisnik o rezultatu in servisni strani.

**20.7** Sodnik je odgovoren za zagotavljanje zadovoljivih igralnih pogojev na igrišču.

**20.8** Sodnik lahko dodeli tekmo igralcu, katerega nasprotnik se niti po izteku 10-minutne zamude od razpisanega začetka tekme ni pojavil na igrišču.

**DODATEK 1**  
**SMERNICE ZA RAZLAGO PRAVIL**  
Oznake smernic so navedene v Pravilih

**UVOD**

Osnovno načelo, ki prežema Pravila squasha in njihovo razlago je zagotovitev poštenega izida sleherne tekme. Tako se od sodnika zahteva, da skozi vso tekmo pošteno uporablja pravila za oba igralca. Smernice za razlago je odobrila Svetovna Squash Zveza in so namenjena branju hkrati s pravili.

**G1. MENJAVA OPREME**

Da bi igralcu preprečil neupravičen odmor, se mora sodnik, preden dovoli menjavo opreme, prepričati, da je res prišlo do fizičnega poslabšanja opreme.

Želja po drugem loparju ali drugem paru obutve v primeru, ko do fizičnega poslabšanja ni prišlo, ni zadosten razlog, da se igralcu dovoli menjava opreme. Igralec mora zapustiti igrišče, da izvrši menjavo opreme čim hitreje, obvezno pa v roku 90 sekund.

Če se igralcu zlomijo očala ali izgubi kontaktno lečo, ima na voljo odmor 90 sekund, po izteku katerega mora nadaljevati z igro.

Če je igralec nezmožen nadaljevati tekmo zaradi pomanjkanja nadomestne opreme, sodnik dosodi tekmo nasprotniku.

**G2. ZAVLAČEVANJE**

Zavlačevanje je poskus igralca, da bi si pridobil neupravičeno prednost. Pretirano razpravljanje s sodnikom in počasna priprava na servis ali na sprejem servisa so primeri zavlačevanja. Sodnik v teh primerih ravna po pravilu 17.

Kljub temu, da se pretirano odbijanje žogice pred servisom šteje za zavlačevanje, to ni razlog za menjavo.

Igralca se morata zavedati, da je v primeru 90-sekundnega odmora sodnikov klic »petnajst sekund« poziv, naj se vrneta nazaj v igrišče. Igralec, ki ob sodnikovem klicu »čas« ni pripravljen nadaljevati z igro, si pridobiva neupravičeno prednost. Sodnik se v tem primeru ravna v skladu s pravilom 17.

**G3. PREDMET NA IGRIŠČU**

Pravilo 7.7 izrecno določa, da se mora igra v primeru, če kakršenkoli predmet pade ali je vržen na igrišče, nemudoma ustaviti. Zaradi nevarnosti poškodbe v primeru, če igralec stopi na predmet znatne velikosti in sestave, morata sodnik ali zapisnikar ustaviti igro s klicem »stop«. Igro prav tako lahko ustavi katerikoli izmed igralcev in se pritoži. V kolikor predmet na igrišču ostane neopažen do konca izmenjave in sodnik oceni, da ni imel vpliva na izid izmenjave, obvelja izid izmenjave (pravilo 7.7.6).

Igralca sta odgovorna za obvladovanje svoje opreme. Splošno pravilo je, da igralec, ki izpusti ali vrže del svoje opreme, izgubi prednost. Izjema je oprema, ki pade na igrišče po trčenju z



nasprotnikom. V tem primeru sodnik dosodi ponovitev oziroma prednost, če je igralec zadel zmagovalni udarec. Če se po trčenju z nasprotnikom igralec pritoži, sodnik odloči v skladu s pravilom 12.

Če igralec izpusti lopar, ne da bi trčil z nasprotnikom, sodnik v večini primerov dovoli nadaljevanje izmenjave. Šteje se, da je igralec, ki mora pobrati lopar, da ne bi izgubil izmenjave, že zaradi tega v slabšem položaju.

V primeru igralčevega namernega metanja oziroma izpuščanja predmeta na igrišče sodnik odloči v skladu s pravilom 17.

#### **G4. ZADETI IGRALCA Z ŽOGICO, VKLJUČNO S PRIMERI OBRAČANJA IN NADALJNEGA POSKUSA**

Če je igralec, ki ni na udarcu, zadet z žogico, v vseh primerih odloči sodnik. Zapisnikar ne kliče ničesar, dokler sodnik ne odloči.

Če je igralca, ki ni na udarcu, zadela žogica, ki se je odbila od sprednje stene, ne da bi pri tem prišlo do oviranja, ta igralec izgubi prednost, razen v primeru nadaljnega poskusa (pravilo 10). Definicija poskusa jasno pravi, da se tudi minimalen ali zvijačen zamah loparja (igralec namerno zgreši žogico) šteje za poskus, medtem ko se priprava loparja, ki ne vključuje gibanja loparja proti žogici, ne šteje za poskus.

Pravili 9. in 10. zajemata različne situacije, ko žogica na poti proti sprednji steni zadene igralca, ki ni na udarcu.

Če žogica zadene igralca na udarcu (brez oviranja), slednji izgubi izmenjavo in zapisnikar kliče dvakrat, saj igralec žogico ni udaril pravilno. Sodniku ni treba odločiti, razen če zapisnikar izpusti svoj klic.

Kadar pride do oviranja in žogica zadane katerega koli igralca, sodnik odloči po pravilu 12.

Če se igralec odloči odigrati žogico po obračanju, se mora prepričati, da le-ta ne bo zadela nasprotnika. Če žogica, udarjena po obračanju zadane nasprotnika, sodnik le-temu dosodi prednost, razen v primeru, ko je nasprotnik namerno preprečil dober udarec. V tem primeru mora sodnik dosoditi prednost igralcu na udarcu.

#### **G5. OVIRANJE PRI OBRAČANJU ALI NADALJNEM POSKUSU**

V primerih obračanja ali nadaljnega poskusa še vedno velja nasprotnikova dolžnost vložiti ves trud, da igralcu zagotovi pogled na žogico, prosto pot do nje in prostor za udarec, kot je določeno v pravilu 12. Vendar pa so tovrstni primeri pogosto tako hitri, da nasprotnik nima prave možnosti za umik, preden pride do oviranja. Sodnik v tem primeru dosodi ponovitev. Nasprotno pa velja, da v primeru, ko je imel nasprotnik dovolj časa za umik in v to ni vložil vsega truda, oziroma se je namerno nastavljal in tako povzročil oviranje, sodnik dosodi prednost igralcu.

Primeri, ko se igralec pripravi za udarec na eni strani, potem pa prestavi lopar in ga odigra na drugi, se ne štejejo niti kot obračanje niti kot nadaljnji poskus. Če v teh primerih pride do oviranja,

sodnik odloči po pravilu 12. Do teh primerov pogosto prihaja, ko žogica zadene stik sprednje in stranske stene ter se odbije na sredino igrišča.

## **G6. VLOŽITI VES TRUD IN MINIMALNO OVIRANJE**

Igralec, ki je žogico udaril, mora v umikanje vložiti ves trud. Njegova pot umika mora omogočiti igralcu na udarcu neoviran neposreden dostop do žogice, razen v primeru, ko slednji dostop izvrši tako hitro, da igralcu, ki je žogico udaril, onemogoči umik. V slednjem primeru sodnik dosodi ponovitev, razen če igralec nebi mogel odigrati dobrega udarca. V tem primeru ponovitve ni.

Prav tako pomembno je, da igralec na udarcu vloži ves trud da pride do žogice in jo odigra. Če tega ne stori, je to pomemben dejavnik pri sodnikovi odločitvi, ali bi sploh lahko prišel do žogice in odigral dober udarec.

Sodnik odloči, kolikšen trud mora igralec na udarcu vložiti, da zadosti standardu »vložiti ves trud«. To igralcu ne daje pravice za fizično zlorabo nasprotnika; sodnik kaznuje znaten ali nameren fizični kontakt v skladu s pravilom 12. ali pravilom 17.

Kadar se igralec pritoži zaradi oviranja in sodnik odloči, da oviranje ni imelo vpliva na igralčev pogled na žogico, na njegovo prosto pot nje in na odigranje udarca, sodnik ne dovoli ponovitve. To se šteje kot minimalno oviranje in vključuje primere, ko:

- nasprotnik prečka smer leta žogice zelo zgodaj po odboju od sprednje stene in igralcu še vedno omogoči dovolj časa, da vidi žogico,
- se igralec podrgne ob nasprotnika na poti do žoge na da bi to vplivalo na njegov dostop,
- lopar v zamahu podrgne po nasprotniku, njegovih oblačilih ali loparju in to ne vpliva na sam zamah.

Vendar pa sodnik dosodi ponovitev v primerih, ko je prišlo do oviranja in je igralec očitno vložil ves trud (kljub pomanjkanju fizičnega stika z nasprotnikom), da pride do žogice in jo odigra ter je sodniku prikazal sposobnost da žogico doseže.

## **G7. OVIRANJE IGRALČEVEGA ZAMAHA IN UPRAVIČEN STRAH, DA BI UDARIL NASPROTNIKA**

Pravilo 12.2.3. dovoljuje igralcu na udarcu neoviran udarec s sprejemljivim zamahom. To pomeni, da je igralcu dovoljen razumen zamah. Če igralec na udarcu ustavi igro in se pritoži, ker mu nasprotnik tega ne omogoča, mora sodnik pretehtati naslednje možnosti:

1. Če je nasprotnik preblizu in s tem preprečuje igralčev razumen zamah ter je oziroma bi bil zadet z loparjem, sodnik dosodi prednost igralcu na udarcu.
2. Če igralec na udarcu ustavi igro zaradi rahlega kontakta loparja z nasprotnikom, ki je vložil ves trud v umik, sodnik dosodi ponovitev. To ni minimalno oviranje, opisano v smernici G6. Kontakt mora biti zadosten, da vpliva na igralčev zamah a nezadosten, da ga v celoti prepreči.
3. Če igralec na udarcu ustavi igro zaradi strahu, da bi udaril nasprotnika in nasprotnik, četudi je blizu, ne preprečuje razumnega zamaha, sodnik dosodi ponovitev v skladu s pravilom 13.1.2. –

upravičen strah pred poškodovanjem nasprotnika. Vse dokler nasprotnik ne prepreči razumnega zamaha je ponovitev primerna odločitev.

4. Če igralec na udarcu ustavi igro zaradi strahu, da bi udaril nasprotnika in je nasprotnik očitno dovolj daleč, da ne ovira razumnega zamaha, sodnik ne dovoli ponovitve, saj je igralec na udarcu napačno presodil nasprotnikov položaj.

## **G8. PODAJANJE PRITOŽB**

Pravilen način pritožbe zaradi oviranja po pravilu 13. je »ponovitev, prosim«, za ostale primere, opisane v pravilu 11, pa »pritožba, prosim«.

Igralci pogosto uporabljajo druge načine podajanja pritožb, vključno z dvigom roke ali loparja, še zlasti v primerih, ko je komunikacija med igralci in sodnikom otežena. Sodnik, ki sprejme pritožbo, ki ni podana na način »ponovitev, prosim« oziroma »pritožba, prosim« mora biti prepričan, da igralec dejansko podaja pritožbo.

## **G9. ČAS ZA PRITOŽBO**

Čas pritožbe zaradi oviranja je zelo pomemben.

V primeru pritožbe glede pogleda na žogico in svobode udarca neposredno na sprednjo steno (znano tudi kot »prečkanje leta žogice«), bo sodnik pretehtal situacijo, kakršna je bila v trenutku, ko bi igralec lahko udaril žogico.

V primeru pritožbe zaradi oviranja zamaha (backswing) mora biti le-ta podana takoj, vsekakor pa preden igralec kakorkoli poskusi udariti žogico. Vsak poskus udarca žogice po oviranju zamaha (backswing) pomeni, da je igralec na udarcu sprejel oviranje in da se odreka svoji pravici do pritožbe.

Če pride do oviranja v samem udarcu, kar vključuje razumen zamah, udarec in razumen izmah, je pritožba upravičena. Sodnik mora, preden dosodi ponovitev ali prednost pretehtati, ali je nasprotnik povzročil oviranje (crowding) in ni omogočil svobode udarca.

## **G10. ZGODNJA PRITOŽBA**

Če se igralec pritoži zaradi oviranja preden je jasno, ali je bil nasprotnikov udarec v skladu s pravili ali se pritoži, ker ni bil pripravljen na sprejem servisa, se to šteje kot zgodnja pritožba. Ko igralec poda zgodnjo pritožbo in se po pritožbi izkaže, da je bil nasprotnikov udarec nepravilen (spodaj ali zunaj), rezultat izmenjave ostane, saj sodnik upošteva udarec in ne pritožbe.

## **G11. USTVARJENO OVIRANJE**

Nasprotnik je veskozi dolžan zagotavljati igralcu neoviran neposreden dostop do žogice.

Občasno se pojavljajo situacije, v katerih nasprotnik ni povzročil nikakršnega oviranja (torej je omogočil zahtevan neposreden neoviran dostop), vendar je igralec izbral drugačno pot do žogice,

ki ga je pripeljala proti nasprotniku ali zelo blizu nasprotnika. Igralec se nato pritoži, češ, da mu je bil oviran dostop.

Če za izbiro indirektna poti do žogice ni pravega razloga, je igralec ustvaril oviranje, kjer ga drugače sploh ne bi bilo, in če se v tem primeru igralec pritoži, sodnik ne dovoli ponovitve. Nepomembno je, ali bi igralec po tej indirektni poti lahko prišel do žogice in jo odigral ali ne – da bi ostal v izmenjavi, mora igralec priti do žogice in jo odigrati.

Opisano se razlikuje od dveh primerov, v katerih igralec, ki se poskuša rešiti iz podrejenega položaja, nima direktnega dostopa do žogice. Prvi je primer, v katerem je igralec »na napačni nogi« - predvideva udarec na eno stran in se začne že premikati tja, nasprotnik pa udari na drugo stran in ko skuša priti do žogice, mu nasprotnik stoji na poti. V tem primeru sodnik dovoli ponovitev, če je očitno, da bi igralec do žogice lahko prišel in jo odigral. Če pa je bil oviranemu igralcu v tem primeru onemogočen zmagoviti udarec, sodnik dosodi prednost v njegovo korist.

Drugi primer pa je, ko igralec odigra slab udarec in nasprotniku omogoči prednostno situacijo. Sodnik v tem primeru dovoli ponovitev le, če se igralec, ko skuša priti do svojega naslednjega udarca zaleteti v nasprotnika in je očitno, da bi, če ne bi bilo oviranja, prišel do žogice in jo odigral.

## **G12. ZNATEN ALI NAMEREN FIZIČNI KONTAKT**

Znatni ali namereni fizični kontakt je za igro tako škodljiv in nezaželen kot tudi potencialno nevaren. V ekstremnih primerih sodnik sam ustavi igro in dodeli primerno kazen. Kadar igralec odriva nasprotnika, in to nima znatnega učinka na nasprotnika, sodnik dovoli nadaljevanje in igralca opozori ob koncu izmenjave. Kadar pa ima tovrstno odrivanje znaten učinek, sodnik ustavi igro in postopa po pravilu 17.

## **G13. POČENA ŽOGICA**

Kadar se sprejemalec, ne da bi poskušal vrniti servis, pritoži, češ da je žogica počena, sodnik dovoli ponovitev za to izmenjavo. Če pa sodnik meni, da je žogica počila v prejšnji izmenjavi, dovoli ponovitev za prejšnjo izmenjavo. To velja tudi, če je bil servis slab.

## **G14. KRVAVITEV, BOLEZEN, NEZMOŽNOST ALI POŠKODBA**

1. Če igralec vidno krvavi, sodnik zahteva, da nemudoma zapusti igrišče. Sodnik ne dopusti nadaljevanja igre, dokler je krvavitev vidna, dovoli pa čas za okrevanje v skladu s pravilom 16.1. Igralec, ki v okviru tega časa krvavitve ne uspe zaustaviti, preda niz in tako pridobi nadaljnjih 90 sekund in nato nadaljuje z igro, ali preda tekmo.

Igralec ne sme nadaljevati igre v okrvavljenih oblačilih.

Če se krvavitev ponovno pojavi po izteku dovoljenega časa, sodnik ne dovoli nadaljnega časa za okrevanje. Izjema je možnost igralca, da preda niz v teku in izrabi za okrevanje odmor 90 sekund.

2. Igralec, ki trpi zaradi bolezni ali drugačne nezmožnosti ima možnost (razen v primerih vidne krvavitve) nadaljevati z igro ali predati niz v teku ali tekmo.

Igralec, ki noče predati tekme a vendar potrebuje čas za okrevanje oziroma mora zapustiti igrišče, mora predati niz v teku. Ko seznanj sodnika s svojo odločitvijo, gre igralec na 90-sekundni odmor med nizi in ga izrabi za okrevanje. Po izteku tega odmora mora biti pripravljen nadaljevati z igro; v nasprotnem primeru mora predati tekmo. Igralec sme predati le en sam niz.

Če igralec na igrišču bruha ali kako drugače povzroči, da je igrišče neuporabno za nadaljnjo igro, dosodi sodnik tekmo nasprotniku ne glede na to, ali je igralec sposoben nadaljevati z igro ali ne (pravilo 17). Sodnikova odločitev glede igralnih pogojev oziroma uporabnosti igrišča je dokončna.

V primerih simptomov utrujenosti, sodniku neočitnih domnevnih poškodb ali prej obstoječih bolezni ali težav sodnik ne dovoli časa za okrevanje (razen možnosti predaje niza in izrabe 90-sekundnega odmora za okrevanje). Ta kategorija vključuje krče, bodisi mišične ali želodčne, dejansko ali pretečo slabost ter pomanjkanje sape, vključno z astmatičnimi težavami.

3. Če je igralec poškodovan, mora sodnik, brž ko se prepriča, da je poškodba resnična, seznaniti igralca z zahtevami pravil ter kategorijo poškodbe. Prav tako se mora sodnik prepričati o namerah poškodovanega igralca glede nadaljevanja igre.

Kadar igralec utrpi samopoškodbo, to je poškodbo, ki očitno ne vključuje nasprotnika, kot je opisano v pravilu 16.3.3.1., sodnik dovoli čas za okrevanje v skladu s pravilom 16.3.3.1. Tovrstna poškodba je lahko rezultat udarca, posebno obraza ali glave, ob steno ali tla, nategnjene ali natrgane mišice ali zvina.

Dolžnost poškodovanega igralca je, da se vrne na igrišče ob sodnikovem klicu »čas«, bodisi da nadaljuje z igro ali da zaprosi za podaljšanje časa za okrevanje, če je to potrebno za zaustavitev krvavitve. Če poškodovani igralec ni prisoten ob klicu »čas«, sodnik dosodi tekmo nasprotniku.

Igralec se mora odločiti, ali bo nadaljeval z igro. Sodnikova naloga je, da odloči, ali je poškodba resnična, da v skladu s pravili določi čas za okrevanje, nadzira njegov potek in ob izteku le-tega ukrepa v skladu s pravili.

## **G15. SVETOVANJE**

Svetovanje igralcem je dovoljeno samo v času odmora med igrami. Svetovanje ne vključuje kratkih spodbudnih komentarjev med izmenjavami, ki očitno nimajo nikakršnega učinka na potek igre. Sodnik odloči, če so pripombe dovoljena spodbuda ali nedovoljeno svetovanje.

Uporaba zunanjih komunikacijskih pripomočkov je prepovedana.

Sodnik kaznuje nedovoljeno svetovanje v kakršni koli obliki z uporabo pravila 17. proti igralcu, ki mu je bilo svetovano.

## **G16. STOPNJEVANJE KAZNI**

Sodnik ima v skladu s pravilom 17 na voljo sledeče kazni:

Opomin,

Prednost,  
Niz,  
Tekma.

Stopnjevanje kazni je sledeče:

Ko sodnik prvič kaznuje igralca, lahko poseže po katerikoli kazni, pač v skladu s težo prekrška. Pri naslednjem kaznovanju istega igralca za istovrstni prekršek sodnik nikakor ne sme poseči po milejši kazni. Tako lahko sodnik večkrat poseže po isti kazni, če meni, da prekršek ne zasluži strožje kazni.

Terminologija podajanja kazni je sledeča:

- Opomin (priimek igralca ali ime moštva) zaradi (prekršek),
- Prednost (priimek igralca ali ime moštva) zaradi (prekršek), prednost (priimek nasprotnika ali ime moštva)
- Niz (priimek igralca ali ime moštva) zaradi (prekršek), niz (priimek nasprotnika ali ime moštva)
- Tekma (priimek igralca ali ime moštva) zaradi (prekršek), tekma (priimek nasprotnika ali ime moštva)

Zapisnikar ponovi samo tisti del sodnikove odločitve, ki vpliva na rezultat.

#### **G17. ENA URADNA OSEBA**

Kadar ni na razpolago dveh uradnih oseb za vodenje tekme, ena oseba opravlja naloge zapisnikarja in sodnika hkrati. Tako ta oseba opravlja vse klice zapisnikarja in odgovarja na pritožbe kot sodnik.

V teh primerih odločitve, ki jih običajno sprejema sodnik (ko žogica zadene igralca ali odgovarjanje na pritožbe, podane v skladu s pravilom 12), ne predstavljajo posebnih težav. Seveda pa pride do omejitev v postopku pritožb glede klicev zapisnikarja. Če namreč kot zapisnikar pravilno kliče žogico »zunaj« je malo verjetno, da bo kot sodnik svojo odločitev po pritožbi spremenil. Vsekakor pa se v primeru, ko kot zapisnikar ne kliče (npr. ob dvomljivo dobrem servisu), pametno pritožiti, saj kot sodnik lahko odloči »dobra žogica« ali »nisem prepričan«. V slednjem primeru dovoli ponovitev.

#### **G18. ZAPISNIKARJEV TERMINOLOŠKI VODNIK**

Zapisnikar z ustreznim klicem ustavi igro takoj, ko pride do nepravilnega servisa ali udarca.

Pravilen vrstni red klicev zapisnikarja je:

1. Vse, kar vpliva na rezultat,
2. Rezultat, pri čemer je na prvem mestu vedno rezultat serverja,
3. Komentarji rezultata.

Primeri:

»Dvakrat, menjava, 4:3.«

»Spodaj, 10 oba, igra na dve točki razlike.«

»Zunaj, 10 oba, igra na dve točki razlike.«

»Ponovitev, 3:4.«

»Ni ponovitve, menjava, 5:7.«

- »Prednost Brejc, 10:2, žoga za tekmo.«
- »Prestop, menjava, 1:0.«
- »Napaka.« (pritožba serverja, sodnik ni prepričan) »Ponovitev, 10:3, žoga za niz.«

Predstavitev tekme:

- »Brejc sevira, Polič sprejema, tekma na tri dobljene nize, nič oba.«

Konec niza:

- »11:7, niz Brejc. Brejc vodi 1:0 v nizih.«
- »12:10, niz Brejc. Brejc vodi dve proti nič v nizih.«
- »11:3, niz Polič. Brejc vodi dve proti ena v nizih.«
- »11:4, niz Polič. Dve oba v nizih.«
- »12:10, tekma Brejc, 11:7, 12:10, 3:11, 4:11, 12:10.«

Začetek naslednjega niza:

- »Brejc vodi ena nič v nizih, nič oba.«
- »Brejc vodi dve ena v nizih, Polič servira, nič oba.«
- »Dve oba v nizih, Brejc servira, nič oba.«

Po dodelitvi kazni:

- »Prednost Brejc, 7:2.«
- »11:7, niz Polič, dve oba v nizih.«

## **G19. SODNIKOV VODNIK**

Imenovanje igralcev:

Uradne osebe naj uporabljajo igralčev priimek raje kot ime. Uporabo imena bi si namreč igralci ali gledalci lahko razlagali kot znak pristranskosti sodnika ali zapisnikarja.

Razlage:

Po pritožbi igralca sodnik poda odločitev in igra se nadaljuje. V nekaterih primerih je primerno odločitev igralcem razložiti in takrat sme sodnik podati kratko in jedrnato razlago. Igralcem v pomoč je, če sodnik pri razlagi uporablja terminologijo ustreznega pravila.

## **DODATEK 2**

### **DEFINICIJE**

<b>PRITOŽBA</b> (Appeal)	Igralčeva zahteva za sodnikovo odločitev. Pritožba se uporablja v dveh primerih: 1. Kot zahteva sodniku, da dovoli ponovitev ali dosodi prednost; 2. Kot zahteva sodniku da pretehta zapisnikarjevo odločitev. Pravilna oblika pritožbe je »ponovitev, prosim« ali »pritožba, prosim«.
<b>POSKUS</b> (Attempt)	Gibanje loparja iz zamaha proti žogice.
<b>SPODNJA ČRTA</b> (Board)	Najnižja črta na sprednji steni, ki skupaj s ploščo (tin) pod njo prekriva celo širino sprednje stene.
<b>SERVISNO POLJE</b> (Service Box)	Kvadratno polje, omejeno z delom osnovne črte, delom stranske stene ter še dvema njemu lastnima črtama, iz katerega server izvaja servis.
<b>TEKMOVANJE</b> (Competition)	Turnir, ligaško tekmovanje, ali druga oblika tekmovalne igre.
<b>PRAVILNO</b> (Correctly)	Žogica, ne več kot enkrat udarjena z loparjem, ki ga mora igralec držati v roki. Žogica pri tem ne sme biti predolgo v stiku z loparjem.
<b>OVIRANJE UDARCA</b> (Crowding)	Situacija, ko nasprotnik stoji preblizu igralca in mu tako preprečuje prost udarec.
<b>SPODAJ</b> (Down)	Izraz, ki označuje, da je žogica pri drugače dobrem servisu ali udarcu zadela tla, preden se je dotaknila sprednje stene, ali je zadela spodnjo črto ali ploščo preden se je dotaknila tal (»spodaj« je tudi zapisnikarjev klic).
<b>NIZ</b> (Game)	Del tekme, ki se začne s servisom in zaključi, ko eden izmed igralcev doseže enajst točk, skladno s pravili.
<b>ŽOGA ZA NIZ</b> (Game Ball)	Rezultat, pri katerem igralec potrebuje eno točko za zmago tekočega niza (»žoga za niz« je tudi zapisnikarjev klic).
<b>SREDINSKA ČRTA</b> (Half-court line)	S stranskima stenama vzporedna črta, ki razpolovi del igrišča med osnovno črto in zadnjo steno in pri stiku z osnovno črto tvori »T«.
<b>MENJAVA STRANI</b> (Halftime)	Polovica časa za ogrevanje (»menjava strani« je tudi sodnikov klic).
<b>SERVIRANJE</b> (Hand)	Čas od trenutka, ko je igralec postal server, do trenutka, ko si servis pridobi nasprotnik.
<b>MENJAVA</b> (Hand Out)	Trenutek, ko pride do zamenjave serverja (»menjava« je tudi zapisnikarjev klic, ki označuje zamenjavo serverja).



<b>INTERVAL</b> (Interval)	Čas, ki ga za prekinitve določajo pravila.
<b>PONOVITEV</b> (Let)	Neodločena izmenjava žog; noben izmed igralcev si v tej izmenjavi žog ni priboril prednosti. Sodnik dovoli ponovitev in server ponovno servira iz istega servisnega polja.
<b>TEKMA</b> (Match)	Celotno srečanje dveh igralcev, ki se začne z ogrevanjem in konča ob koncu zadnje točke.
<b>ŽOGA ZA TEKMO</b> (Match Ball)	Rezultat, pri katerem igralec potrebuje eno točko za zmago (»žoga za tekmo« je tudi zapisnikarjev klic).
<b>DVAKRAT</b> (Not Up)	Izraz, ki se uporablja v primerih, ko igralec žogice ni udaril v skladu s pravili. Tako vsebuje situacije ko: <ul style="list-style-type: none"> <li>• igralec žogice ni udaril pravilno,</li> <li>• se je žogica odbila od tal več kot enkrat, preden jo je igralec udaril,</li> <li>• se je žogica dotaknila igralca na udarcu ali njegovih oblačil oz. opreme razen loparja,</li> <li>• je server enkrat ali večkrat neuspešno poskusil udariti žogico.</li> </ul> (»dvakrat« je tudi zapisnikarjev klic).
<b>URADNE OSEBE</b> (Officials)	Zapisnikar in sodnik.
<b>ZUNAJ</b> (Out)	Izraz, ki označuje, da je žogica zadela zgornjo črto igrišča, steno nad njo ali strop, ali da je zadela oziroma šla skozi karkoli, kar je pritrjeno na strop in/ali steno nad zgornjo črto. Poleg tega na delno odprtih igriščih pomeni situacijo, ko je žogica zletela preko zgornje črte in z igrišča, ne da bi se pri tem česarkoli dotaknila, ali pa je (če zgornja črta igrišča ni označena) zletela preko katere koli stene iz igrišča.
<b>ZGORNJA ČRTA IGRIŠČA</b> (Out Line)	Neprekinjena črta, ki jo sestavljajo zgornja črta na sprednji steni, črte na stranskih stenah in na zadnji steni ter označuje zgornjo omejitev igrišča. <b>Opomba:</b> Ko na igrišču te črte oziroma dela te črte ni (ponavadi na zadnji stekleni steni) in se žogica odbije od vodoravne površine na vrhu stene nazaj v igrišče, je žogica zunaj. Odloči zapisnikar, v primeru pritožbe pa sodnik.
<b>TOČKA</b> (Point)	Enota v točkovanem sistemu. Zapisnikar pripiše posamezno točko igralcu, ki je serviral in nato osvojil izmenjavo ali mu je bila v tej izmenjavi dosojena prednost.
<b>ČETRTRINA IGRIŠČA</b> (Quarter Court)	Del igrišča, omejen z osnovno črto, sredinsko črto in zadnjo steno.

<b>IZMENJAVA ŽOG (Rally)</b>	Zgolj servis ali servis in poljubno število udarcev, ki se končajo: <ul style="list-style-type: none"> <li>• ko eden izmed igralcev ne more več pravilno vrniti žogice,</li> <li>• ko se eden izmed igralcev pritoži,</li> <li>• ob klicu zapisnikarja,</li> <li>• ko sodnik ustavi igro.</li> </ul>
<b>MET (Release)</b>	Dejanje, ko igralec vrže ali spusti žogico iz roke ali loparja za servis.
<b>RAZUMEN ZAMAH (Reasonable Backswing)</b>	Igralčevo dejanje odmikanja loparja od telesa kot priprava za poskus oziroma udarec. Razumen je vsak zamah, ki ni pretiran. Pretiran zamah je tisti, pri katerem je igralčeva roka praktično iztegnjena in/ali je lopar v pretežno vodoravnem položaju. Sodnik odloči, ali je zamah razumen ali pretiran.
<b>RAZUMEN IZMAH (Reasonable Follow-Through)</b>	Igralčevo dejanje nadaljevanja gibanja loparja po stiku z žogico. Razumen je vsak izmah, ki ni pretiran. Pretiran izmah je tisti, pri katerem je igralčeva roka iztegnjena hkrati z loparjem v vodoravnem položaju, še posebej, če tak položaj traja dlje kot le trenutek. Prav tako je pretiran izmah tisti, ki ob vodoravno iztegnjeni roki zavzame širši lok od nadaljevanega leta žogice. Sodnik mora odločiti, ali je bil izmah razumen ali pretiran.
<b>RAZUMEN UDAREC (Reasonable Swing)</b>	Razumen udarec je sestavljen iz razumnega zamaha, stika z žogico in razumnega izmaha.
<b>SERVIS (Service)</b>	Začetni udarec izmenjave.
<b>SERVISNA ČRTA (Service Line)</b>	Črta na sprednji steni med ploščo in zgornjo črto, ki se razteza po celi širini igrišča.
<b>PRIPRAVA (Shaping)</b>	Pripravljanje na udarec.
<b>OSNOVNA ČRTA (Short Line)</b>	Črta na tleh, ki se razteza po celi širini igrišča.
<b>SPECIFIKACIJE (Specified)</b>	Opis žogic, loparjev in igrišč, ki ustreza standardom Svetovne Squash Zveze (WSF)
<b>IGRALEC NA UDARCU (Striker)</b>	Igralec, ki je na vrsti za udarec potem, ko se je žogica pravilno odbila od sprednje stene ali igralec, ki udarja žogico, ali igralec, ki je pravkar udaril žogico in se ta še ni dotaknila sprednje stene.
<b>PREDNOST (Stroke)</b>	Sodnikova odločitev, katere posledica je osvojitve točke ali menjava serverja.
<b>PLOŠČA (Tin)</b>	Del sprednje stene pod spodnjo črto, ki se razteza po celi širini igrišča. Praviloma je ta del narejen iz materiala, ki odda značilen zvok, ko vanj prileti žogica.

**OBRAČANJE**  
**(Turning, Turns,**  
**Turned)**

Dejanje igralca na udarcu, ki se obrne okrog svoje osi za žogico (dejansko obračanje) ali ki pusti, da ga žogica obide (mentalno obračanje), v vsakem primeru pa udari žogico na desni strani potem, ko je šla ta mimo njega po levi (ali obratno).

**GLAVNI SODNIK**  
**(Tournament /**  
**Championship**  
**Referee)**

Oseba, ki ji je zaupana odgovornost za vse zapisnikarske in sodniške zadeve na tekmovanju, vključno z delegiranjem in zamenjavo uradnih oseb za posamezno tekmo (glej WSF priročnik »Guidelines for Tournament Referees« za podrobnejšo razlago).

**OGREVANJE**  
**(Warm Up)**

Neposredno pred začetkom igre dovoljeni čas za ogrevanje na za tekmo predvidenem igrišču. Namenjen je ogrevanju igralcev in žogice do primerne temperature.

### **DODATEK 3.1 KLICI ZAPISNIKARJA**

Klici zapisnikarja so navedeni spodaj.

Klici zapisnikarja po pravilu 19 – Naloge zapisnikarja

<b>NAPAKA (Fault)</b>	Naznani, da je bil servis napačen. Glej pravili 4.4.3 in 4.4.4.
<b>PRESTOP (Foot-Fault)</b>	Naznani, da je bil pri servisu storjen prestop. Glej pravilo 4.4.1
<b>DVAKRAT (Not Up)</b>	Naznani, da žogica ni bila udarjena v skladu s pravili (glej definicijo v dodatku 2).
<b>MENJAVA (Hand-Out)</b>	Naznani, da je server postal sprejemalec oziroma, da je prišlo do menjave serverja (glej definicijo v dodatku 2).
<b>STOP (Stop)</b>	S tem klicem zapisnikar ustavi igro, kadar je potrebno in tega ni storil sodnik. Drugi klici pri tem niso pomembni.

Klici zapisnikarja po pravilu 2 - Rezultat

<b>4:3</b>	Primer rezultata. Serverjev rezultat je vedno klican prvi, kar v tem primeru pomeni, da server vodi štiri proti tri. Če je rezultat izenačen, se uporabi beseda »oba« (na primer »nič oba«).
<b>DESET OBA (10-all)</b>	10 oba, igra na dve točki razlike: da oznani, kako se po izenačenju 10 oba doseže zmago v nizu.
<b>ŽOGA ZA NIZ (Game Ball)</b>	Vsakokrat naznani situacijo, ko igralec potrebuje le še eno točko do zmage v tekočem nizu (glej definicijo »žoga za niz«).
<b>ŽOGA ZA TEKMO (Match Ball)</b>	Vsakokrat naznani situacijo, ko igralec potrebuje le še eno točko za zmago (glej definicijo »žoga za tekmo«).

Klici zapisnikarja po pravilu 19 – Kontrola igre – ponavljanje odločitev sodnika

<b>PONOVITEV (Yes Let, Let)</b>	Ponovi sodnikovo odločitev, da se izmenjava žog ponovi.
<b>PREDNOST (Priimek igralca ali ime moštva) (Stroke To {Player or Team name})</b>	Ponovi sodnikovo odločitev dodelitve prednosti igralcu ali moštvu.
<b>NI PONOVIK (No Let)</b>	Ponovi sodnikovo odločitev, da ponovitev ni dovoljena.

## **DODATEK 3.2 KLICI SODNIKA**

Klici sodnika so navedeni spodaj.

<b>STOP (Stop)</b>	Ustavi igro.
<b>ČAS (Time)</b>	Naznani, da je predpisani čas za prekinitvev potekel.
<b>MENJAVA STRANI (Halftime)</b>	Naznani, da je potekla polovica dovoljenega časa za ogrevanje.
<b>PONOVITEV (Yes Let)</b>	Ko po podani pritožbi igralca sodnik dovoli ponovitev.
<b>NI PONOVI TVE (No Let)</b>	Ko po podani pritožbi igralca sodnik ne dovoli ponovitve.
<b>PREDNOST (Priimek igralca ali ime moštva) (Stroke To {Player or Team name})</b>	Naznani, da je bila imenovanemu igralcu ali moštvu dodeljena prednost.
<b>PETNAJST SEKUND (Fifteen seconds)</b>	Naznani igralcem, da je ostalo še petnajst sekund do izteka dovoljenega časa za prekinitvev.
<b>PONOVI TOČKO (Let)</b>	Naznani, naj se točka ponovi v primerih, ko uporaba odločitve »ponovitev« ni uporabna. Ta klic lahko spremlja primerna obrazložitev.
<b>OPOMIN ZARADI VEDENJA (Conduct Warning)</b>	Naznani igralcu, da je storil prekršek v skladu s pravilom 17 in da se mu kot kazen izreka opomin.
<b>PREDNOST ZARADI VEDENJA (Conduct Stroke)</b>	Naznani igralcu, da je storil prekršek v skladu s pravilom 17 in da je kot kazen dodeljena prednost nasprotniku.
<b>NIZ ZARADI VEDENJA (Conduct Game)</b>	Naznani igralcu, da je storil prekršek v skladu s pravilom 17 in da je kot kazen dodeljen niz nasprotniku.
<b>TEKMA ZARADI VEDENJA (Conduct Match)</b>	Naznani igralcu, da je storil prekršek v skladu s pravilom 17 in da je kot kazen dodeljena tekma nasprotniku.

## DODATEK 4.1

### POTEK SODNIKOVIH ODLOČITEV V SKLADU S PRAVILOM 12

		<b>ODLOČITEV</b>	<b>PRAVILO</b>
Ali je prišlo do oviranja?	⇒ NE ⇒	NI PONOVIŠTE	12.7.1
↓ DA ↓			
Ali je bilo oviranje minimalno?	⇒ DA ⇒	NI PONOVIŠTE	12.7.1
↓ NE ↓			
Ali bi lahko ovirani igralec prišel do žogice in jo odigral in ali je vložil ves trud, da bi do tega prišlo?	⇒ NE ⇒	NI PONOVIŠTE	12.7.2
↓ DA ↓			
Ali je ovirani igralec prišel mimo točke, kjer je prišlo do oviranja in igral naprej?	⇒ DA ⇒	NI PONOVIŠTE	12.7.3
↓ NE ↓			
Ali je ovirani igralec sam ustvaril oviranje pri gibanju proti žogici?	⇒ DA ⇒	NI PONOVIŠTE	12.7.4
↓ NE ↓			
Ali je nasprotnik vložil ves trud, da do oviranja ne bi prišlo?	⇒ NE ⇒	PREDNOST	12.8.1
↓ DA ↓			
Ali je oviranje preprečilo igralcu razumen udarec?	⇒ DA ⇒	PREDNOST	12.8.2
↓ NE ↓			
Ali bi ovirani igralec lahko odigral zmagovit udarec?	⇒ DA ⇒	PREDNOST	12.8.3
↓ NE ↓			
Ali bi ovirani igralec zadel nasprotnika z žogico, ki bi letela naravnost proti sprednji steni ali z žogico, ki bi letela proti stranski steni, a bi pomenila zmagovit udarec?	⇒ DA ⇒ ⇒ NE ⇒	PREDNOST PONOVIŠTE	12.8.4 12.9

## DODATEK 4.2

### POTEK SODNIKOVIH ODLOČITEV V SKLADU S PRAVILOM 16

#### KRVAVITEV, BOLEZEN, NEZMOŽNOST ALI POŠKODBA

Dogodek	Ukrep sodnika	Čas za okrevanje	Odločitev	Pravilo
Krvavitev	Ustavi igro. Dovolj čas za oskrbo rane (zaustavitev krvavitve in obveza) in menjavo oblačil. Ko je krvavitev ustavljena, dovoli nadaljevanje igre.	Po presoji sodnika	Dodeli čas za okrevanje	16.1
Ponovna krvavitev	Ustavi igro. Dosodi igro nasprotniku in dovoli 90 sekundni odmor med nizi	Brez časa za okrevanje	Dosodi igro nasprotniku	16.1.1.
	↓			
Krvavitve ni moč ustaviti	Če po 90 sekundnem odmoru med nizi krvavitev ni zaustavljena, sodnik dosodi tekmo nasprotniku.	Brez časa za okrevanje	Dosodi tekmo nasprotniku	16.1.1
Bolezen ali nezmožnost	Zahteva od igralca, da nadaljuje z igro ali preda tekoči niz in vzame 90 sekundni odmor ali preda tekmo.	Brez časa za okrevanje	Igralčeva odločitev	16.2
Poškodba	Sodnik se prepriča, ali je poškodba resnična. Določi kategorijo poškodbe in oba igralca seznanj, za katero kategorijo poškodbe gre.		Določi kategorijo poškodbe	16.3.
<b>Ali gre za:</b> Samopoškodbo	Dovolj začetni čas za okrevanje	3 minute	Dovolj čas za okrevanje	16.3.3.1
	↓			
	Če igralec potrebuje dodaten čas za okrevanje, dosodi niz nasprotniku in dovoli 90 sekundni odmor.	90 sekund	Dosodi igro nasprotniku	16.3.3.1
<b>ali za:</b> Poškodbo z obojestransko krivdo	Dovolj čas za okrevanje.	Ena ura	Dovolj čas za okrevanje	16.3.3.2
	↓			
	Če igralec potrebuje dodaten čas za okrevanje, sodnik dovoli čas glede na razpored tekmovanja.	Po presoji sodnika	Dovolj čas za okrevanje	16.3.3.2
<b>ali za:</b> Poškodbo s strani nasprotnika	Uporabi Pravilo 17. Če poškodovani igralec ne more nadaljevati z igro, mu sodnik dosodi tekmo.	Brez časa za okrevanje	Kazen po Pravilu 17, dosodi tekmo	16.3.3.3

## DODATEK 5.1

### OPIS IN MERE IGRIŠČA ZA IGRO POSAMEZNIKOV

#### OPIS

Igrišče za squash je štirikotno polje, omejeno s štirimi stenami različnih višin (sprednja stena, stranski steni in zadnja stena). Ima ravna tla in nemoteno višino nad igralno površino.

#### MERE

Dolžina igrišča med igralnimi površinami	9750 mm
Širina igrišča med igralnimi površinami	6400 mm
Diagonala	11665 mm
Višina spodnjega roba zgornje črte na sprednji steni	4570 mm
Višina spodnjega roba zgornje črte na zadnji steni	2130 mm
Višina spodnjega roba servisne črte na sprednji steni	1780 mm
Višina zgornjega roba spodnje črte na sprednji steni	480 mm
Notranja širina in dolžina servisnih polj	1600 mm
Širina vseh črt	50 mm
Minimalna višina od tal do stropa igrišča	5640 mm

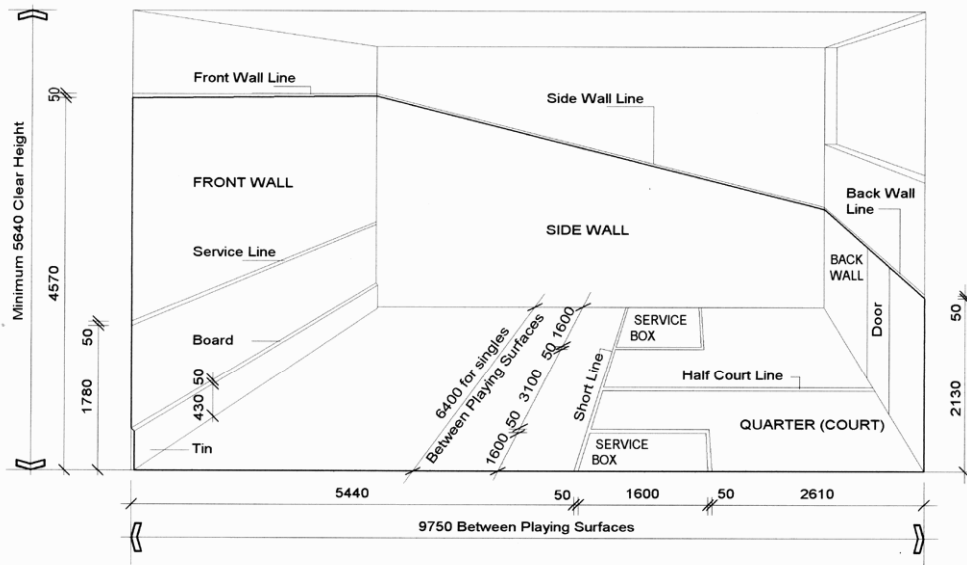
#### OPOMBE

1. Višina stranskih sten se spušča od zgornje črte na sprednji steni do zgornje črte na zadnji steni.
2. Servisno polje je kvadratno, omejeno z delom osnovne črte, delom stranske stene ter še dvema njemu lastnima črtama.
3. Dolžina, širina in diagonala igrišča morajo biti merjene na višini 1000 mm od tal.
4. Priporočeno je, da sta zgornja črta igrišča (na sprednji, stranskih in zadnji steni) in spodnja črta oblikovani tako, da se žogica od njih nepravilno odbije.
5. Spodnja črta ne sme štrleti od sprednje stene več kot 45 mm.
6. Priporočeno je, da so vrata na sredini zadnje stene.
7. Konfiguracija, mere in označbe igrišča so prikazani na diagramu.

#### ZGRADBA

Igrišče za squash sme biti zgrajeno iz različnih materialov, le da ti zagotavljajo primeren odboj žogice in varno igro. Svetovna squash zveza (WSF) določa točne specifikacije igrišča, ki vključujejo priporočene standarde. Odločitev, ali mora biti za tekmovanja tem standardom zadoščeno ali ne, ostaja v presoji nacionalnih zvez.





NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY

DIAGONALS FOR SINGLES 11665

## Dimensions of Singles Squash Court

DIAGRAM NO. 1 Date February 1999



**WORLD SQUASH**  
FEDERATION

6 HAVELOCK ROAD, HASTINGS, TN34 1BP, GREAT BRITAIN  
TELEPHONE: + (44) 0424 429245 FAX: + (44) 0424 429250

## DODATEK 5.2

### SPECIFIKACIJE STANDARNE ŽOGICE Z RUMENO PIKO

Sledeče specifikacije določajo standard žogice z rumeno piko, ki se uporablja po pravilih.

premer	(v mm)	40,0 ± 0,5
teža	(v g)	24,0 ± 1,0
togost	(v N/mm) pri 23 °C	3,2 ± 0,4
trdnost šiva	(v N/mm)	≥ 6,0
odbojnost	z višine 254 cm (100 inčev)	
	pri 23 °C	≥ 12 %
	pri 45 °C	26 %-33 %

#### OPOMBE

1. Podroben opis testiranja skladnosti žogic z zgoraj navedenimi specifikacijami je na voljo pri Svetovni squash zvezi. Slednja na zahtevo to testiranje tudi uredi.
2. Specifikacije za hitrejše ali počasnejše žogice, ki jih lahko uporabljajo boljši ali slabši igralci, na toplejših ali hladnejših igriščih, niso določene. Hitrejše žogice se lahko razlikujejo od zgornjih specifikacij tudi po teži in premeru. Priporočeno je, da so žogice trajno označene z barvno oznako, ki določa njihovo hitrost in namembnost. Za začetniške žogice so priporočene naslednje specifikacije odbojnosti:
  - Odbojnost žogice za popolne začetnike

	pri 23 °C	≥ 17 %
	pri 45 °C	36% - 38%

  - Odbojnost žogice za boljše igralce

	pri 23 °C	≥ 15 %
	pri 45 °C	33% - 36%

Specifikacije žogic, ki trenutno zadoščajo tem zahtevam so na voljo pri Svetovni squash zvezi.

Hitrost žogic se lahko označi s sledečimi barvnimi oznakami:

Zelo počasna žogica	rumena pika
Počasna žogica	bela ali zelena pika
Srednje hitra žogica	rdeča pika
Hitra žogica	modra pika

3. Žogice z rumeno piko, ki se uporabljajo na Svetovnih prvenstvih in tekmovanjih podobnega nivoja, morajo zadoščati gornjim standardom. Poleg tega žogice podvržene subjektivnemu testiranju s strani Svetovne squash zveze, ki bo preko igralcev znanega nivoja igre določila ustreznost imenovane žogice za uporabo na prvenstvih. Najpočasnejše žogice, namenjene elitnim igralcem in prvenstvom so lahko označene z dvema rumenima pikama. Za potrebe teh specifikacij se te žogice smatrajo za žogice z eno rumeno piko.
4. Od 1. maja 2001 se lahko na turnirjih uporabljajo žogice z rumeno piko premera nad zgoraj specificiranimi 40 milimetri, ki razen tega ustrezajo specifikacijam. Njihovo uporabo mora odobriti uradni organizacijski odbor.

## DODATEK 5.3

### DIMENZIJE LOPARJA ZA SQUASH

#### DIMENZIJE

Največja dovoljena dolžina	686 mm
Največja dovoljena širina, merjena vzporedno s strunami	215 mm
Največja dovoljena dolžina strune	390 mm
Največja dovoljena površina strun	500 cm <sup>2</sup>
Minimalna širina okvirja in kateregakoli dela strukture (merjeno na ravni strun)	7 mm
Največja dovoljena širina okvirja in kateregakoli dela strukture (merjeno pravokotno na raven strun)	26 mm
Najmanjši dovoljeni radij zunanje krivulje okvirja na katerikoli točki	50 mm
Najmanjši dovoljeni radij krivulje na katerikoli točki okvirja ali drugega dela strukture	2 mm

#### MASA

Največja dovoljena masa	255 g
-------------------------	-------

#### KONSTRUKCIJA

- a) Glava loparja je definirana kot del loparja, ki vsebuje oz. obkroža s strunami napeti del.
- b) Strune in končki strun morajo biti vgreznjeni v glavo loparja ali, v primerih, kjer tako vgreznjenje ni mogoče zaradi materiala ali oblikovanja, zaščiteni z varno pritrjenim odbijalnim robom.
- c) Odbijalni rob mora biti narejen iz fleksibilnega materiala, ki ne more razpokati v ostre robove, ki bi lahko opraskali stene ali tla.
- d) Odbijalni rob mora biti iz belega, prozornega ali neobarvanega materiala. Če se proizvajalec zaradi oblikovanja odloči za obarvan odbijalni rob, mora zadostiti zahtevam WSF, da tak rob ne pušča sledov na stenah ali tleh po stiku z njimi.
- e) Okvir loparja mora biti narejen iz materiala ali pobarvan z barvo, ki ne puščata sledi na stenah in tleh ob normalni igri.
- f) Strune morajo biti narejene iz črev, najlona ali drugih nadomestnih materialov, ki ne vključujejo kovin.
- g) Dovoljeni sta samo dve plasti strun, ki morata biti izmenično prepletene ali povezani na stičiščih. Vzorec mora biti skladen in tvoriti enotno raven čez celo glavo loparja.
- h) Vodila strun, distančniki in drugi pripomočki, pritrjeni na katerikoli del loparja morajo biti namenjeni izključno preprečevanju obrabe ali vibracij. Prav tako morajo biti razumni v velikosti in postavitvi za doseganje tega namena in ne smejo biti nameščeni na katerikoli del strun znotraj dela, namenjega udarjanju žogice (definiran kot del, ki ga tvorijo medsebojno prepletene strune).
- i) Na loparju ne sme biti delov brez strun, ki omogočajo prehod krogle s premerom, večjim od 5 cm.
- j) Celotna konstrukcija loparja mora biti simetrična glede na vertikalno os na sredi loparja, gledano proti licu loparja.
- k) Vse spremembe specifikacij loparja bodo najavljene dve leti preden stopijo v veljavo.

Svetovna squash zveza odloča o skladnosti kateregakoli loparja ali prototipa z navedenimi specifikacijami in odobri oziroma ne odobri loparja za igro. V skladu s tem tudi izdaja smernice za pomoč pri razlagi gornjih določb.

## **DODATEK 6**

### **ZAŠČITNA OČALA**

Svetovna squash zveza vsem igralcem priporoča pravilno uporabo zaščitnih očal, ki ustrezajo zahtevanim Nacionalnim standardom. Odgovornost igralca je, da kvaliteta uporabljenega izdelka ustreza namenu.

Od oktobra 2000 Nacionalne Standarde za zaščito oči pri športih z loparji objavljajo: Canada Standards Association, the United States ASTM, Standards Australia / New Zealand in British Standards Institution.

## **DODATEK 7**

### **ALTERNATIVNI SISTEMI TOČKOVANJA**

#### **Točka-na-izmenjavo (Point-a-Rally, krajše PAR) do 15**

Zamenja pravilo 2 v pravilih s sledečim:

- 2.1** Katerikoli od obeh igralcev lahko osvoji točko. Server ob osvojeni izmenjavi osvoji točko in zadrži servis; sprejemalec ob osvojeni izmenjavi osvoji točko in postane server.
- 2.2** Tekma se igra na dva ali tri dobljene nize, kar določi organizator tekmovanja.
- 2.3.** Vsak niz se igra do 15 osvojenih točk. Igralec, ki prvi osvoji 15 točk, osvoji niz, razen v primeru, ko prvič v nizu pride do rezultata 14-oba. V tem primeru igralec, ki sprejema servis odloči, ali se niz nadaljuje do 15 (»do 15« - Set 1) ali do 17 (»do 17« - Set 3) osvojenih točk. V slednjem primeru igralec, ki prvi osvoji tri točke, zmagaja niz. Igralec ki sprejema servis, mora svojo odločitev jasno oznaniti zapisnikarju, sodniku in nasprotniku.
- 2.4.** Zapisnikar kliče »do 15« oziroma »do 17« preden se igra nadaljuje. Zapisnikar kliče »žoga za niz« da označi, da katerikoli od igralcev potrebuje še 1 točko za zmago v tekočem nizu ali »žoga za tekmo«, da označi, da katerikoli od igralcev potrebuje še 1 točko za zmago v tekmi. To vključuje situacijo, ko sprejemalec potrebuje še 1 točko za zmago (npr. »14-6, žoga za niz«, sledi menjava: »menjava, 7-14, žoga za niz«).

## **Točko lahko osvoji le server (bivši standardni sistem točkovanja)**

Zamenja pravilo 2 v pravilih s sledečim:

- 2.1** Točko lahko osvoji le server. Server, ob osvojitvi izmenjave, osvoji točko. Sprejemalec servisa ob osvojitvi izmenjave osvoji menjavo in postane server, brez spremembe rezultata.
- 2.2** Tekma se igra na dva ali tri dobljene nize, kar določi organizator tekmovanja.
- 2.3.** Igralec, ki prvi osvoji 9 točk zmagaja niz, razen v primeru, ko pride do rezultata 8-oba. Takrat igralec ki sprejema servis odloči, ali se bo niz nadaljeval do 9 (»do 9« - Set 1) ali do 10 (»do 10« - Set 2) osvojenih točk. V slednjem primeru igralec, ki prvi osvoji 2 točki, zmagaja niz. Igralec ki sprejema servis, mora svojo odločitev jasno oznaniti zapisnikarju, sodniku in nasprotniku..
- 2.4.** Zapisnikar kliče »do 9« oziroma »do 9« preden se igra nadaljuje. Zapisnikar kliče »žoga za niz« da označi, da server potrebuje še 1 točko za zmago v tekočem nizu ali »žoga za tekmo«, da označi, da server potrebuje še 1 točko za zmago v tekmi.

## **DODATEK 8.1**

### **ALTERNATIVNI SISTEMI SOJENJA**

#### **1. Sistem treh sodnikov**

Sistem s tremi sodniki je prvič prišel v uporabo v začetku leta 2007, najprej kot poskus, v zadnjem času pa kot standarden sistem na mnogih turnirjih. Zdaj je obvezen na mnogih PSA in WISPA turnirjih, kot tudi na moškem in ženskem ekipnem svetovnem prvenstvu

##### **1.1 Smernice za uporabo sistema treh sodnikov**

- Sistem treh sodnikov vključuje centralnega sodnika in dva stranska sodnika. Ključnega pomena za dobro delovanje tega sistema je, da vsi trije sodniki dosežajo približno enak sodniški standard.
- Centralni sodnik, ki je hkrati tudi zapisnikar, kontrolira tekmo.
- Kjer je mogoče, naj stranska sodnika sedita za zadnjo steno v liniji z notranjo črto servisnega polja, vrsto ali dve pod centralnim sodnikom. Eden od stranskih sodnikov vodi svoj izvod zapisnika.
- Stranska sodnika podajata svoje odločitve ob koncu izmenjave (nikoli med izmenjavo) glede sledečih zadev:
  - o Ko igralec prosi za ponovitev,
  - o Ko se igralec pritoži proti klicu centralnega sodnika »spodaj«, »dvakrat«, »zunaj«, ali »napaka«, oziroma izostanku le-tega.
- O vsaki pritožbi morajo odločiti vsi trije sodniki hkrati in neodvisno. Vsi trije morajo z podati svojo odločitev, preden pogledajo drug drugega.

- Odločitev sodnikov oznani centralni sodnik, ne da bi razkril posamezne odločitve in ali je bila odločitev soglasna ali večinska.
- (opomba: v redkih primerih, ko bodo sodniki podali tri različne odločitve – »prednost«, »ponovitev«, »ni ponovitve«, je končna odločitev »ponovitev«).
- Centralni sodnik sam odloči glede vseh ostalih zadev: intervali, obnašanje igralcev, poškodbe, pogoji na igrišču. Glede teh zadev se igralce ne moreta pritožiti.
- Igralca lahko komunicirata le s centralnim sodnikom. Izogibati se je treba daljšim razpravam, debata o odločitvah ni dovoljena.
- Če je na voljo elektronska naprava, sodniki preko nje podajo svoje odločitve, nakar centralni sodnik oznani končno odločitev.
- Kjer elektronski sistem ni na voljo, se priporoča uporaba kartončkov, da igralci ne vidijo posameznih odločitev.
- Če razmere zahtevajo gestikulacijo, se uporabljajo naslednji znaki:
  - »Ponovitev« - kazalec in palec tvorita črko »L«
  - »Prednost« - stisnjena pest
  - »Ni ponovitve« - iztegnjeni prsti, dlan navzdol
  - »Spodaj«, »dvakrat«, »zunaj« - palec navzdol
  - »Dobra žoga« - palec navzgor

## **DODATEK 8.2**

### **POSKUSNA PRAVILA**

Svetovna squash zveza lahko občasno zadolži ali pooblasti svoje člane, da izvedejo poskus na področju pravil.

Organizatorji turnirja, na katerem bo tak poskus potekal, bodo ob času prijave na turnir definirali, kako se bodo pravila, definicije ali dodatki, uporabljeni na tem turnirju, razlikovali od trenutno veljavnih, ki jih določa Svetovna squash zveza.