

# МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ПРИКАЗ  
от 20 июля 2022 г. N 608

## ОБ УТВЕРЖДЕНИИ ПРАВИЛ ВИДА СПОРТА "СКВОШ"

В соответствии с пунктом 9 Порядка разработки общероссийскими спортивными федерациями правил вида спорта или видов спорта и представления их на утверждение, утвержденного приказом Министерства спорта Российской Федерации от 31.05.2018 № 506 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 02.08.2018, регистрационный № 51752), приказываю:

1. Утвердить прилагаемые правила вида спорта "сквош".
2. Признать утратившим силу приказ Министерства спорта Российской Федерации от 14.07.2016 № 822 "Об утверждении правил вида спорта "сквош".
3. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Министра спорта Российской Федерации О.Х. Байсултанова.

Министр  
О.В.МАТЫЦИН

Приложение  
к приказу Минспорта России  
от 20 июля 2022 г. № 608

## ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА "СКВОШ"

### I. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила вида спорта "сквош" (далее - Правила) разработаны общероссийской спортивной федерацией, аккредитованной по виду спорта "сквош" (далее - ОСФ). Спортивные соревнования по виду спорта "сквош" проводятся в соответствии с настоящими Правилами, Правилами и техническими регламентами Всемирной Федерации Сквоша (далее - WSF), а также Положениями и регламентами об их проведении. Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил, рассматриваются в соответствии с Правилами WSF.

#### 1.1. Спортивные дисциплины

Соревнования по виду спорта "сквош" проводятся в спортивных дисциплинах, включенных во Всероссийский реестр видов спорта:

- сквош;
- сквош - командные соревнования.

## **1.2. Характер проведения соревнований**

Соревнования по виду спорта "сквош" по характеру проведения делятся на:

- личные, по итогам которых определяются места, занятые отдельными участниками;
- командные, по итогам которых определяются места участвующих в соревновании команд.

Состав команд и количество участников в каждой команде определяется Положениями о проведении командных соревнований.

## **1.3. Система проведения соревнований**

1.3.1. В виде спорта "сквош" применяются следующие системы проведения соревнований:

- круговая, при которой каждый участник соревнований или каждая команда поочередно встречается со всеми остальными участниками или командами в один или несколько кругов;

- швейцарская (система выборочного жребия), при которой в зависимости от числа спортсменов (команд), играющих по условиям соревнований, устанавливается определенное количество туров;

- олимпийская (система с выбыванием), когда спортсмен или команда, проигравшая встречу, выбывает из дальнейшего участия в данных соревнованиях;

- олимпийская усовершенствованная система - соревнование с розыгрышем всех мест, в котором после поражения, а также после каждого следующего поражения игрок (команда) не выбывает из турнира, а только из борьбы за определенное, более высокое место. В результате победителем, как и в турнире, проводимом по олимпийской системе, оказывается игрок (команда), не проигравший(-ая) ни одного матча, а последнее место занимает игрок (команда), не одержавший(-ая) ни одной победы. Все остальные места игроков (команд) распределяются в зависимости от последовательности побед и поражений каждого игрока (команды);

- смешанная, при которой на разных этапах применяются вышеуказанные системы.

1.3.2. Каждый командный матч в возрастной категории "Мужчины, женщины" будет состоять из трех сыгранных матчей между командами по три игрока, заявленных в порядке убывания силы.

Допускается проведение не более 2-х командных матчей в игровой день. Минимальное время между играми одного и того же участника - 3 часа.

1.3.3. Каждый командный матч в возрастных категориях: юноши и девушки не старше 13 лет, юноши и девушки не старше 15 лет, юноши и девушки не старше 17 лет, юниоры и юниорки не старше 19 лет будет состоять из трех сыгранных матчей между командами по три игрока, заявленных в порядке убывания силы.

Допускается проведение не более 3-х командных матчей в игровой день, Минимальное время между играми одного и того же участника - 3 часа.

1.3.4. Все командные матчи, разыгрываемые в один день, должны использовать один и тот же порядок игры.

1.3.5. Порядок игр в каждый день всех командных матчах будет определен до начала командных соревнований путем индивидуальной жеребьевки, за исключением того, что порядок для каждого дня должен быть разным. Порядок игр всех командных матчей каждого дня определяется до начала соревнований тоже путем индивидуальной жеребьевки, за исключением того, что порядок для каждого дня должен быть разным, а игрок, занявший 1-е место, должен играть либо в первом, либо во втором матче командного матча (четыре возможных варианта: 1 - 2 - 3, 1 - 3 - 2, 2 - 1 - 3 и 3 - 1 - 2).

1.3.6. Если в составе команды заявлено четыре игрока, представитель (тренер) команды должен будет исключить одного игрока перед каждым командным матчем. Любой игрок может быть исключен при условии, что остальные играют в согласованном порядке. Если Главный судья соревнований не уведомлен об обратном в письменном виде по крайней мере за 2 часа до запланированного времени начала командного матча, считается, что представитель команды выбрал трех лучших игроков. Главный судья соревнований оставляет за собой право разрешить изменения в списке игроков после обозначенного срока в исключительных обстоятельствах.

1.3.7. Главный судья соревнований обеспечит, чтобы все командные матчи начинались в объявленное время.

Все члены команды должны присутствовать на выделенном для командного матча корте. Первый игрок должен быть готов к игре в назначенное время начала командного матча.

Игроки, участвующие во втором и третьем матчах командного матча, должны быть готовы к началу игры на корте в течение 15 минут после окончания предыдущего матча, иначе матч будет присужден их сопернику. Если один из игроков не присутствует, два других игрока должны переместиться в порядке очередности, и матч будет проигран со счетом 11 - 0, 11 - 0, 11 - 0.

Для того чтобы командный матч начался, необходимо присутствие минимум двух игроков. Игроки, прибывшие после запланированного времени начала командного матча, не могут быть восстановлены в команде.

Представитель команды имеет право подать апелляцию в случае форс-мажорных обстоятельств.

1.3.8. Если игрок заболел или получил травму во время соревнования, то дается время на восстановление, определенное судьей матча в соответствии с Правилом игры в сквош 5.14 (Болезнь, травма и кровотечение), при этом порядок матчей не меняется.

Это относится и к тем случаям, когда судья считает, нанесение травмы соперником, и поэтому разрешает максимальный 30-минутный период восстановления. Запрещается менять местами очередность матчей и переносить их на более позднее время.

1.3.9. Представители команд подают Организаторам соревнований не позднее, чем за одну неделю до даты начала, имена игроков в своих составах в порядке убывания силы. Это должно отражать текущую форму членов команды (например, результаты региональных личных чемпионатов, положение в национальном рейтинге ОСФ).

1.3.10. Жеребьевка сеток осуществляется в режиме онлайн трансляции Турнирным Комитетом ОСФ не позднее, чем за пять дней до начала турнира.

Основным критерием посева будет текущая спортивная форма игроков в составах, заявленных представителями команд за десять дней до даты начала. Главный судья соревнований

должен обеспечить, чтобы ответственные за посев имели полную информацию об участвующих игроках и командах, а также текущие рейтинги для помощи в оценке текущей спортивной формы игроков.

Публикация сеток происходит минимум за три дня до начала турнира.

1.3.11. Командные соревнования в зависимости от количества команд проводятся в соответствии с разделом Р "Количество команд и форматы Регламента чемпионата мира по сквошу" Правил WSF.

#### **1.4. Противоправное влияние.**

Противоправное влияние на результаты соревнований по виду спорта "сквош" и спортивные санкции, применяемые к спортсменам, спортивным судьям, тренерам, руководителям спортивных команд и другим участникам соревнований за противоправное влияние на результаты таких соревнований.

1.4.1. Противоправное влияние на результаты соревнований не допускается.

1.4.2. Предотвращение противоправного влияния на результаты соревнований и борьба с ним осуществляются в соответствии с федеральными законами и иными нормативно-правовыми актами Российской Федерации, а также в соответствии с нормами, утвержденными ОСФ.

1.4.3. Противоправным влиянием на результат соревнования признается совершение в целях достижения заранее определенного результата или исхода этого соревнования, и/или матча, и/или партии хотя бы одного из следующих деяний:

- подкуп участников соревнований, спортивных судей, тренеров, руководителей спортивных команд, организаторов соревнований (в том числе их работников), принуждение или склонение указанных лиц к оказанию такого влияния или совершение этих действий по предварительному сговору с указанными лицами;

- получение участниками соревнований, спортивными судьями, тренерами, руководителями спортивных команд, организаторами соревнования (в том числе их работниками) денег, ценных бумаг, иного имущества, пользование указанными лицами услугами имущественного характера, извлечение ими других выгод и преимуществ или их предварительный сговор;

- применение в соревновании недозволенных или нестандартных методов и приемов, а также специальных технических средств, специально созданных программ или модифицированных программ, любого программного обеспечения или оборудования для получения преимущества над соперником, для повышения эффективности игровых действий или облегчения игры (т.е. читерство);

- иные действия, приводящие к неправомерному достижению или изменению спортивного результата.

1.4.4. Участникам соревнований, тренерам, руководителям спортивных команд запрещается вступать в сговор с другими участниками соревнований по виду спорта "сквош". Указанные лица, уличенные в сговоре на какой-либо стадии соревнования, удаляются с соревнования и принуждаются к возврату любых компенсаций и призов, полученных ими от организаторов соревнования и в связи с их участием в соревновании. Кроме того, к указанным лицам могут быть применены спортивные санкции, а также административная и уголовная ответственность в

соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

1.4.5. Участникам соревнований, спортивным судьям, тренерам, руководителям спортивных команд, спортивным агентам, организаторам и другим участникам соревнований по виду спорта "сквош" запрещено участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на соревнования по виду спорта "сквош". За нарушение данного запрета по решению Федерации к вышеуказанным субъектам могут быть применены соответствующие спортивные санкции.

1.4.6. Любой участник соревнований (спортсмен, тренер, спортивный судья, представитель команды и пр.), пытающийся неправомерно повлиять на результаты соревнований, должен быть наказан предупреждением. Если допущенное нарушение достаточно серьезно или совершено повторно, то спортсмену может быть засчитано поражение в партии или матче. Также может быть принято решение об отстранении участника от соревнований с требованием покинуть место проведения соревнований.

1.4.7. Решение о засчитывании поражения в партии или матче принимает главный судья соревнований или лицо, его замещающее. Решение об исключении спортсмена из соревнований принимает главная судейская коллегия.

1.4.8. Результат, достигнутый на соревнованиях исключенным участником, решением главной судейской коллегии может быть аннулирован.

1.4.9. Исключение из соревнования не влечет за собой возврат заявочного взноса.

1.4.10. Уполномоченный орган Федерации может принять решение о дисквалификации участника соревнования за противоправное влияние на результаты соревнований.

## **1.5. Антидопинговое обеспечение**

1.5.1. Антидопинговое обеспечение спортивных мероприятий в Российской Федерации осуществляется в соответствии с Общероссийскими антидопинговыми правилами.

1.5.2. В соответствии с Антидопинговыми правилами ни один спортсмен или иное лицо, в отношении которого была применена дисквалификация, не имеет права во время срока дисквалификации участвовать ни в каком качестве в соревнованиях.

## **1.6. Обеспечение безопасности**

Обеспечение безопасности участников и зрителей на спортивных соревнованиях осуществляется согласно требованиям Правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных Постановлением Правительства Российской Федерации.

Все участники спортивных соревнований обязаны соблюдать требования безопасности во время участия в спортивных соревнованиях и при нахождении на спортивных объектах, знать Правила спортивных соревнований, Положение (Регламент) о спортивных соревнованиях. Незнание настоящих Правил или Положения (Регламента) о спортивном соревновании не освобождает от ответственности за допущенные нарушения.

Официальные спортивные соревнования проводятся на объектах спорта, включенных во Всероссийский реестр объектов спорта, в соответствии с пунктом 5 статьи 37.1 Федерального

закона от 04.12.2007 № 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации".

## **II. Требования к участникам соревнований**

### **2.1. Половые и возрастные группы спортсменов**

2.1.1. Для участия в соревнованиях по виду спорта "сквош" устанавливаются половые и возрастные группы спортсменов:

- мальчики и девочки не старше 11 лет (в WSF - B11 и G11);
- юноши и девушки не старше 13 лет (в WSF - B13 и G13);
- юноши и девушки не старше 15 лет (в WSF - B15 и G15);
- юноши и девушки не старше 17 лет (в WSF - B17 и G17);
- юниоры и юниорки не старше 19 лет (в WSF - B19 и G19);
- мужчины и женщины - 19 лет и старше.

Для участия в спортивных соревнованиях среди студентов допускаются спортсмены возраста 17 - 25 лет.

Возраст участников юниорских соревнований определяется на последний день проведения соревнований.

Допускается участие спортсменов в более старших возрастных группах при условии соответствия требованиям, предъявляемым к квалификации участников Положением о соревнованиях.

В случаях, предусмотренных Положением о соревнованиях, допускается проведение спортивных соревнований с объединением двух ближайших (по возрасту) возрастных групп с раздельным определением занятых мест для участников каждой возрастной группы.

### **2.2. Общие принципы допуска спортсменов к соревнованиям**

2.2.1. Допуск к участию в соревнованиях регламентируется Положением (Регламентом) о соревнованиях. В зависимости от требований Положения (Регламента) допуск спортсменов может быть ограничен возрастом, уровнем спортивной квалификации и т.д. К участию в соревнованиях спортсмены допускаются решением комиссии по допуску.

2.2.2. Спортсмены должны быть официально заявлены для участия в соревновании на основании предварительной и окончательной заявок (приложение № 3) от организаций в соответствии с Положением (Регламентом) о соревнованиях.

2.2.3. Основанием для допуска спортсмена к соревнованиям по медицинским заключениям является заявка на участие в соревнованиях с отметкой "Допущен" напротив каждой фамилии спортсмена, заверенная подписью врача и его личной печатью. Заявка на участие в соревнованиях подписывается врачом с расшифровкой фамилии, имени, отчества (при наличии) и заверяется печатью медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности, предусматривающей работы (услуги) по лечебной физкультуре и спортивной

медицине.

2.2.4. В комиссию по допуску, кроме оригинала заявки на участие в соревновании, должны быть представлены следующие документы:

- паспорт гражданина Российской Федерации или иной документ, удостоверяющий личность;
- свидетельство о рождении (для спортсменов, не достигших 14 лет);
- зачетная классификационная книжка с указанием спортивного разряда (для спортсменов, имеющих спортивные разряды);
- полис обязательного медицинского страхования и полис страхования жизни и здоровья от несчастных случаев (оригиналы).

2.2.5. Положением (Регламентом) о проведении соревнования могут устанавливаться и иные документы, необходимые для представления в комиссию по допуску.

2.2.6. Положением о проведении соревнований муниципального статуса, соревнований физкультурно-спортивных и других организаций может быть установлен иной порядок допуска к соревнованиям с представлением только лишь документов, указанных в Положении.

## **2.3. Права и обязанности участника**

### **2.3.1. Участник соревнований имеет право:**

2.3.1.1. перед началом встречи проводить разминку непосредственно на корте продолжительностью не более 4 минут;

2.3.1.2. получать тренерскую поддержку в перерывах между геймами или во время других разрешенных остановок игры;

2.3.1.3. обратиться к судье до начала следующего розыгрыша за разъяснениями или с просьбой;

2.3.1.4. обратиться к главному судье, если участник не удовлетворен разъяснением судьи (только после окончания матча);

2.3.1.5. на кратковременный перерыв (до 90 сек) с разрешения судьи на корте для приведения в порядок своей игровой формы;

2.3.1.6. сделать несколько тренировочных ударов после замены поврежденных в ходе встречи мяча или ракетки.

### **2.3.2. Участник соревнований обязан:**

2.3.2.1. соблюдать нормы спортивной этики, быть вежливым по отношению к соперникам, судьям и зрителям;

2.3.2.2. знать и соблюдать настоящие Правила, Положение (Регламент) о соревнованиях, а также расписание встреч;

2.3.2.3. быть готовым начать матч раньше времени указанного в расписании. При опоздании участника на матч более чем на 10 мин, ему засчитывают поражение;

2.3.2.4. провести все предусмотренные расписанием матчи (участник, отказавшийся от продолжения соревнований без уважительной причины, может быть дисквалифицирован Главным судьей, а также наказан штрафом, либо отстранением от участия в турнирах на определенный срок решением Дисциплинарного Комитета);

2.3.2.5. выступать в опрятной, чистой спортивной одежде;

2.3.2.6. вести матч в полную силу, не допуская умышленного проигрыша отдельных очков, геймов или матчей (за нежелание вести борьбу, участник может быть дисквалифицирован Главным судьей на один матч или на весь период соревнований);

2.3.2.7. получить разрешение судьи на корте при необходимости покинуть корт;

2.3.2.8. перед тем как апеллировать к судье на корте по поводу той или иной игровой ситуации, игроку необходимо обратиться к судье на корте по форме: "Прошу переигровку" (Let please) или "Возражение" (Appeal please) в зависимости от обстоятельств. Иные формы возражения, например, указание пальцем или ракеткой, другие жесты, поднятые брови, сморщенный лоб или иные действия глазами не являются средствами выражения несогласия;

2.3.2.9. поблагодарить рукопожатием по окончании матча соперника и судей, проводивших матч.

### **2.3.3. Участнику запрещено:**

2.3.3.1. вступать в пререкания с судьями и соперниками;

2.3.3.2. преднамеренно затягивать матч;

2.3.3.3. оказывать любым способом влияние на принятие судьями решения по результату розыгрыша;

2.3.3.4. повреждать или преднамеренно чем угодно наносить удары по любому спортивному или личному имуществу;

2.3.3.5. действовать неуважительно (выражениями или жестами, громкими возгласами или комментариями к игре, бросанием ракетки и т.п.) по отношению к зрителям, соперникам или официальным лицам;

2.3.3.6. покидать корт в ходе матча без согласия судьи на корте.

2.3.3.7. обращаться с просьбой о замене судьи-маркера или судьи на корте;

2.3.3.8. умышленно отвлекать соперника от игры.

### **2.4. Условия страхования участников соревнований**

Участие в соревнованиях осуществляется только при наличии полиса страхования жизни и здоровья от несчастных случаев, представляемого в комиссию по допуску участников на каждого спортсмена.



### **III. ТРЕБОВАНИЯ, ПРЕДЪЯВЛЯЕМЫЕ К ОРГАНИЗАТОРАМ, ПРОВОДЯЩИМ СОРЕВНОВАНИЯ**

#### **3.1. Права и обязанности организаторов соревнований по подготовке и проведению соревнований**

##### 3.1.1. Организатор соревнования вправе:

- вносить предложения в проект разрабатываемого Положения (Регламента) о проведении соревнования;
- вносить изменения в расписание проведения соревнований, за исключением дней приезда и отъезда участников соревнований;
- предоставить дополнительные призы.

##### 3.1.2. Обязанности организатора соревнования:

- обеспечить проведение соревнования, в соответствии с настоящими Правилами и Положением (Регламентом);
- согласовать с администрацией объекта спорта (или другого объекта, в котором предполагается проведение соревнования) дату и место проведения соревнования;
- подготовить план обеспечения мер безопасности и согласовать его в установленном порядке;
- осуществить финансирование мероприятия в соответствии с заранее принятыми на себя обязательствами;
- сформировать судейскую коллегию соревнования и обеспечить ее работу на соревновании;
- предоставить на соревнование и осуществить вручение призов победителям и призерам соревнования в соответствии с Положением (Регламентом).

##### 3.1.3. Ответственность организатора соревнования

Организатор несет ответственность за организацию и проведение спортивного мероприятия в полном объеме в соответствии с возложенными на него обязанностями.

В случае если организаторами спортивного мероприятия являются несколько лиц (организаций), распределение прав и обязанностей между ними в отношении такого мероприятия осуществляется на основе договора и (или) Положения (Регламента) о таком мероприятии.

#### **3.2. Общие требования к формированию программы соревнований, разрабатываемой их организаторами**

Основная информация, включаемая в программу соревнования:

- текст, содержащий заявление о том, что соревнование проводится в соответствии с настоящими Правилами;

- наименование организаторов соревнования;
- место и сроки проведения соревнования;
- расписание соревнования;
- сведения о спортсменах (командах), имеющих право участия в соревнованиях в соответствии с Положением;
- иная информация, необходимая для получения справок о соревновании.

## **IV. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

### **4.1. Заявки на участие в соревнованиях**

Форма заявки для участия в официальных межрегиональных и всероссийских соревнованиях приведена в приложении № 3.

Заявка подписывается врачом и руководителем организации, заявляющей спортсменов, для участия в официальных межрегиональных и всероссийских соревнованиях заявка подписывается руководителем органа исполнительной власти субъекта Российской Федерации в области физической культуры и спорта и руководителем региональной спортивной федерации (все подписи заверяются соответствующими печатями).

Предварительные заявки направляются в проводящую организацию не позднее срока, установленного в Положении (Регламенте) о проведении соревнования, по электронной почте. Оригинал заявки представляется спортсменом (представителем) в комиссию по допуску участников соревнований.

### **4.2. Размер и сроки внесения заявочного взноса**

Если Регламентом (Положением, информационным письмом проводящей организации) соревнования предусмотрен заявочный взнос, то он должен уплачиваться до начала работы комиссии по допуску. Размер заявочного взноса устанавливается решением Федерации. Для соревнований статуса ниже всероссийского размер заявочного взноса устанавливается соответствующей проводящей организацией.

### **4.3. Комиссия по допуску участников соревнований**

Комиссия по допуску формируется из членов главной судейской коллегии, а также представителей (представителя) проводящей организации. В работе комиссии по допуску может принимать участие врач соревнований.

Комиссия по допуску после проверки всех представленных документов спортсменами и (или) их представителями принимает решение о допуске спортсменов для участия в соревновании. Решение комиссии по допуску оформляется протоколом.

Комиссия по допуску вправе отказать в участии в соревновании любому спортсмену, не имеющему право участия в соревновании в соответствии с Положением, не представившему в полном объеме необходимые документы или представившему документы, не соответствующие установленным требованиям, а также по состоянию здоровья (по заключению врача), и дисквалифицированным спортсменам.

Ответственность за прибытие на соревнования спортсменов (команд), которые не были допущены к участию в соревнованиях комиссией по допуску участников по состоянию здоровья или в связи с отсутствием права участия в соревнованиях в соответствии с Положением или при непредставлении полного пакета необходимых и правильно оформленных документов, несут командующие организации и (или) спортсмены или их представители лично.

## **V. ПРАВИЛА ИГРЫ**

Игра в сквош происходит в замкнутом пространстве часто с большой скоростью. Два главных принципа для правильной игры:

- безопасность - на первом месте игроки должны ставить безопасность и не предпринимать никаких действий, которые могли бы подвергнуть опасности соперника.

- честная игра - игроки должны уважать права соперника и играть честно.

### **5.1. Матч**

5.1.1. Матч по сквошу в одиночном разряде происходит на корте между двумя игроками, каждый из которых использует ракетку для ударов по мячу. Корт, ракетки и мяч должны соответствовать требованиям Федерации (см. Приложения № 7, 8 и 9).

5.1.2. Каждый розыгрыш начинается с подачи, затем игроки по очереди отбивают мяч, пока тот не окажется вне игры (см. Правило 5.6 "Розыгрыш").

5.1.3. Розыгрыш должен продолжаться настолько долго насколько это возможно.

### **5.2. Счет**

5.2.1. Победитель розыгрыша получает 1 очко и подает в следующем розыгрыше.

5.2.2. Каждый гейм продолжается до 11 очков, за исключением, когда счет в гейме 10 - 10. В этом случае гейм продолжается пока разница в счете не станет 2 очка.

5.2.3. Матч состоит максимум из 5 геймов - до трех побед, или может состоять из 3 геймов (до двух побед).

### **5.3. Судьи**

5.3.1. Матч ведет судья на корте при поддержке судьи-маркера. Каждый из них должен письменно вести счет в игре и следить за правильной последовательностью выбора квадрата подачи.

5.3.2. Если матч ведет один человек, тогда он одновременно выполняет функции судьи-маркера и судьи на корте. Игрок может обратиться к нему с просьбой, пересмотреть любое вынесенное (или ошибочно не вынесенное) решение.

5.3.3. Правильным местом расположения судьи на корте и судьи-маркера по отношению к корту является середина трибуны за задней стенкой корта как можно ближе к задней стенке, немного выше задней линии аута. Предпочтительно, чтобы судейство матча проходило сидя.

5.3.4. Альтернативная система судейства называется Система Трех Судей - она описана в

Приложении № 4.

5.3.5. При обращении к игрокам судьи должны использовать их фамилии.

### **5.3.6. Судья-Маркер:**

5.3.6.1. объявляет начало матча, начало каждого гейма и результаты каждого гейма и матча (см. Приложение № 2);

5.3.6.2. объявляет "Фол", "Даун", "Аут", "Нот ап" и "Стоп" в соответствующих случаях;

5.3.6.3. если не уверен насчет правильности подачи или приема, то ничего не объявляет;

5.3.6.4. после завершения розыгрыша безотлагательно объявляет счет, очки подающего игрока озвучиваются первыми с добавлением "Переход подачи", если право подачи переходит к другому игроку;

5.3.6.5. повторяет решение судьи на корте по апелляции игрока и потом объявляет счет;

5.3.6.6. ждет решения судьи на корте после апелляции игрока, касающейся решения судьи-маркера (либо его отсутствия), и после этого объявляет счет;

5.3.6.7. объявляет "гейм-бол" в случае, когда игроку осталось до победы в гейме одно очко, или "матч-бол", когда игроку осталось до победы в матче одно очко;

5.3.6.8. объявляет "Счет 10 - 10", игра продолжается до разницы в счете в 2 очка" - только один раз в течение матча.

### **5.3.7. Судья на корте:**

5.3.7.1. переносит матч, если корт не пригоден для игры или приостанавливает игру, если матч уже идет; после возобновления матча, должен оставить счет прежним;

5.3.7.2. объявляет переигровку, если сочтет, что изменившиеся условия игры на корте повлияли на ход и результат розыгрыша;

5.3.7.3. присуждает победу в матче игроку, соперник которого не был готов к матчу в указанное правилами турнира время;

5.3.7.4. выносит решения по всем просьбам о переигровке ("Лэт") и апелляциям игроков, включая все возражения против решений судьи-маркера (либо его отсутствия);

5.3.7.5. сразу озвучивает решения, если не согласен с объявлением судьи-маркера или при его отсутствии останавливает матч в случае необходимости;

5.3.7.6. сразу исправляет ошибку, в случае необходимости остановив игру, если судья-маркер допустил ошибку при объявлении счета;

5.3.7.7. соблюдает все Правила касающиеся времени, объявляя соответственно "15 секунд", "Половина времени" и "Время";

Внимание: игроки обязаны, находится вблизи корта, так чтобы иметь возможность услышать

эти объявления судьи на корте;

5.3.7.8. принимает соответствующее решение, если мяч попал в другого игрока (см. Правило 5.9 "Мяч попал в соперника");

5.3.7.9. разрешает переигровку, если не в состоянии оценить правильно ли возражение игрока по отношению к команде судьи-маркера или ее отсутствию;

5.3.7.10. если не уверен в причине апелляции игрока, он должен попросить игрока объяснить ее;

5.3.7.11. дает объяснения относительно своего решения;

5.3.7.12. объявляет все решения достаточно громко, так чтобы они были слышны игрокам, судье-маркеру и зрителям;

5.3.7.13. применяет Правило 5.15 "Поведение", если поведение игрока является неприемлемым;

5.3.7.14. если поведение какого-либо участника, за исключением игроков, препятствует нормальному ходу матча или является оскорбительным, приостанавливает матч до устранения поведения, препятствующего его нормальному ходу, либо пока нарушитель не покинет зону корта.

#### **5.4. Разминка**

5.4.1. В начале матча игроки вместе заходят на корт, чтобы в течение максимум 4 минут "разогреть" мяч. После 2-ой минуты игроки должны поменяться сторонами, если они не сделали этого раньше.

5.4.2. Игроки должны иметь равные возможности удара по мячу. Игрок, разминающийся с мячом в одиночку слишком долго, использует время разминки нечестно, и в таком случае должно быть применено Правило 5.15 "Поведение".

#### **5.5. Подача**

5.5.1. Право подачи определяется путем вращения рукоятки ракетки одного из игроков.

5.5.2. В начале каждого гейма и при смене права подачи подающий игрок имеет право выбрать квадрат подачи для начала розыгрыша. В случае если игрок сохранил за собой право подачи, подача осуществляется с противоположного квадрата.

5.5.3. Если было принято решение о переигровке, игрок должен подавать заново с того же квадрата.

5.5.4. Если подающий игрок движется к неправильному квадрату, или не уверен из какого квадрата необходимо подавать, судья-маркер должен указать ему правильный квадрат.

5.5.5. Если спортсмен не может определить правильно квадрат при подаче, судья на корте должен ему его указать.

5.5.6. После того как судья-маркер объявил счет, игроки должны возобновить матч без

особых задержек. Тем не менее, подающий не должен подавать, если принимающий не готов.

5.5.7. подача считается правильной, если:

5.5.7.1. подающему игроку после подброса мяча с руки или ракетки для подачи удастся произвести безошибочный удар с первой или последующих попыток, прежде чем мяч коснется чего-либо;

5.5.7.2. во время подачи ступня одной ноги подающего касается поля подачи и никакая часть этой ступни не касается границ поля подачи;

5.5.7.3. подающий совершил удар прямо в переднюю стену выше линии подачи и ниже верхней линии аута;

5.5.7.4. за исключением игры с лета мяч при первом касании пола упал в четверть корта противоположную квадрату подачи, не коснувшись какой-либо линии;

5.5.7.5. мяч не вылетел в аут.

5.5.8. подача не соответствующая требованиям Правила 5.5.7 является неправильной и принимающий подачу выигрывает розыгрыш.

Внимание: подача попавшая (касание) в линию подачи, поперечную, среднюю либо любую верхнюю линию корта, считается неправильной.

5.5.9. Если у подающего выпал мяч или он подбросил и не попытался ударить по нему, это не считается подачей, и подающий может ее повторить.

5.5.10. Разрешается переигровка если принимающий игрок не был готов к приему и не предпринял никакой попытки приема. Тем не менее, при неправильной подаче "ошибка" ("fault"), подающий проигрывает розыгрыш.

5.5.11. В случае когда подающий игрок выполнил подачу из неверного поля подачи и выиграл розыгрыш, результат сохраняется и он подает с противоположного квадрата.

5.5.12. Не разрешается подавать до объявления судьи-маркером счета, счет следует объявлять без промедления. В случае проведения подачи, судья на корте обязан остановить игру и попросить игрока не подавать до объявления счета.

## **5.6. Розыгрыш**

5.6.1. Если подача была правильной, игроки поочередно отбивают мяч до совершения каким-либо из игроков ошибки, запроса "Лэт", либо апелляции игрока, команды судьи на корте или судьи-маркера или при попадании мяча в противника, его одежду или ракетку.

5.6.2. Ответный удар считается правильным, если мяч:

5.6.2.1. был ударен прежде, чем дважды коснулся пола;

5.6.2.2. не задел игроков, их одежду или ракетку, мяч соприкоснулся после соударения с боковой и/или задней стеной, передней стены выше звуковой панели и ниже линии аута, предварительно не коснувшись пола;

5.6.2.3. отскочив от передней стены, не задел звуковую панель;

5.6.2.4. не выбыл из игры по причине аута.

## **5.7. Перерывы**

5.7.1. После разминки и между геймами полагается перерыв 90 секунд.

5.7.2. Игроки должны быть готовы возобновить матч сразу после окончания перерыва, матч может начаться и раньше по взаимному согласию игроков.

5.7.3. Разрешается перерыв максимум 90 секунд для замены поврежденного инвентаря, в том числе защитных очков или смещенных контактных линз. Игрок должен произвести замену как можно быстрее, в ином случае должно быть применено Правило 5.15 "Поведение".

5.7.4. Перерывы в случае травмы или кровотечения описаны в Правиле 5.14 "Травмы".

5.7.5. Каждому игроку разрешается использовать время любых перерывов в матче для ударов по мячу.

## **5.8. Помеха**

5.8.1. После завершения своего удара по мячу (полного правильного замаха), игрок должен приложить все усилия, чтобы в момент удара мяча в переднюю стенку у соперника были:

5.8.1.1. достаточная видимость мяча и его отскока от передней стены;

5.8.1.2. беспрепятственный доступ к мячу;

5.8.1.3. место для совершения достаточного замаха и удара по мячу;

5.8.1.4. возможность сыграть мяч в любую часть передней стены корта.

Помеха имеет место, если соперник не выполнил всех перечисленных условий.

5.8.2. Игрок, которому создана помеха, может продолжить розыгрыш, либо остановить игру и обратиться к судье на корте, предпочтительно словами - "Прошу Лэт" ("Let, please"). Игрок должен обратиться к судье на корте до начала следующего розыгрыша.

Внимание: перед тем как принять любую форму заявления судья на корте должен удостовериться, что игрок на самом деле просит "Лэт". Просьба о "Лэт" включает также просьбу о "Stroke". Апеллировать может лишь тот игрок, который должен был отбить мяч. Тем не менее, если не бьющий игрок апеллирует по причине отсутствия доступа к мячу, прежде чем мяч коснется передней стены, его заявление тоже может быть рассмотрено.

5.8.3. В случае, когда судья на корте не уверен в причине апелляции, он должен попросить у игрока объяснить ее.

5.8.4. Судья на корте может при необходимости (особенно по причинам безопасности) без запроса игроков остановить розыгрыш и назначить переигровку или присудить игроку очко.

5.8.5. Когда игрок ударяет мяч, а затем соперник просит "Лэт", и мяч попадает в звуковую

панель либо выше линии аута, тогда соперник выигрывает розыгрыш.

#### 5.8.6. Общие правила

Перечисленные правила касаются всех видов помех:

5.8.6.1. судья на корте не должен назначать переигровку, если помеха отсутствовала, и не было обоснованной опасности нанесения травмы игроку;

5.8.6.2. если была помеха, но у бьющего игрока не было возможности совершить правильный удар, переигровка не назначается;

5.8.6.3. если игрок обошел помеху и сыграл мяч, продолжив розыгрыш, а потом запросил "Лэт", переигровка не допускается;

5.8.6.4. если была помеха, но она не помешала бьющему игроку увидеть, достать и сыграть правильно мяч, тогда это минимальная помеха и переигровка не назначается;

5.8.6.5. если игрок имел возможность нанести правильный удар, а его соперник не предпринял всех усилий для избежания помехи, очко присуждается бьющему игроку;

5.8.6.6. игроком была создана помеха и он предпринял все усилия для ее устранения, а соперник находился в положении, которое позволяло ему совершить правильный удар, тогда разрешается переигровка;

5.8.6.7. игроком была создана помеха и он предпринял все усилия для ее избежания, но соперник мог нанести выигрышный удар, тогда очко присуждается сопернику.

В дополнении к Правилу 5.8.6 нижеследующие пункты применяются к конкретным ситуациям.

5.8.7. Достаточная Видимость означает достаточное время, чтобы увидеть мяч и подготовиться для его удара, во время полета мяча от передней стены.

5.8.7.1. Если игрок апеллирует из-за недостаточной видимости мяча после его отскока от передней стены, тогда должно применяться правило 5.8.6.

#### 5.8.8. Прямой доступ

Если бьющий игрок просит "Лэт" из-за недостаточного доступа к мячу, в таком случае:

5.8.8.1. если была создана помеха, но бьющий игрок не приложил всех усилий чтобы дойти и ударить мяч, тогда переигровка не назначается.

Внимание: любая попытка дойти до мяча и ударить его не должна включать прямого физического контакта с соперником. Если произошел физический контакт, которого можно было избежать, тогда должно быть применено Правило 5.15 "Поведение";

5.8.8.2. если бьющий игрок имел прямой доступ к мячу, но вместо этого выбрал не прямой путь к мячу и апеллирует, в такой ситуации переигровка не назначается, разве что возможно применить правило 5.8.8.3;



5.8.8.3. в случае если бьющий игрок пошел в неправильную сторону, но показал, что мог вернуться и нанести правильный удар, а затем была создана помеха, в такой ситуации назначается переигровка. Если бьющий игрок мог бы нанести выигрышный удар, тогда очко "Stroke" присуждается бьющему.

#### 5.8.9. Замах Ракеткой

Правильный замах состоит из приемлемого (правильного и достаточного) отвода ракетки, удара по мячу и дальнейшего пути ракетки до окончания замаха. Отвод ракетки и дальнейший замах считаются приемлемыми, если они не больше (шире) чем нужно для удара. Если бьющий апеллирует по причине помехи во время замаха, тогда:

5.8.9.1. если замах был изменен из-за легкого касания ракеткой соперника, который приложил все усилия, чтобы избежать помехи, тогда назначается переигровка. Разве что, бьющий мог нанести выигрышный удар, тогда - очко "Stroke" для бьющего;

5.8.9.2. если контакт с соперником помешал сделать замах (заблокировал), тогда очко "Stroke" для бьющего, даже если соперник приложил все усилия, чтобы избежать помехи;

5.8.9.3. если не было контакта, но замах был остановлен бьющим из-за опасения ударить соперника, применяется правило 5.8.6.

#### 5.8.10. Чрезмерный Замах.

5.8.10.1. Переигровка не должна назначаться, если игрок создал себе помеху, совершив чрезмерный замах.

5.8.10.2. Если была помеха, а бьющий с помощью чрезмерного замаха, пытается получить очко "Stroke", тогда назначается переигровка.

5.8.10.3. Если чрезмерный замах бьющего игрока создал помеху сопернику, который пытался дойти/сыграть следующий мяч, тогда соперник может просить "Лэт".

5.8.11. Возможность направить мяч в любую часть передней стены. Если игрок воздерживается от удара по мячу из-за помехи на передней стене и просит "Лэт", тогда:

5.8.11.1. если была помеха, и летящий на переднюю стенку мяч, попал в соперника, тогда очко "Stroke" для бьющего, разве что, удар был бы нанесен после разворота или со второй попытки, тогда назначается переигровка;

5.8.11.2. если мяч ударил сначала соперника, а потом в боковую стену, перед тем как коснуться передней стены, тогда назначается переигровка, но если удар был бы выигрышным, тогда очко "Stroke" для бьющего игрока;

5.8.11.3. если мяч попал сначала в боковую стену, а потом в соперника, тогда назначается переигровка, но если удар был выигрышным, тогда очко "Stroke" для бьющего.

#### 5.8.12. Повторные попытки удара по мячу

Если игрок апеллирует, что во время повторной попытки удара по мячу, ему была создана помеха и удар мог быть нанесен правильно, тогда:

5.8.12.1. если не бьющий игрок не имел времени чтобы избежать помехи, тогда назначается переигровка.

#### 5.8.13. Разворот.

Разворот - это действие игрока, который ударяет мяч, или находится в позиции для удара по правой стороне тела, после того как мяч пролетел сзади за игроком по левой стороне (или наоборот), независимо был ли физический разворот игрока или нет. Если бьющему помешали во время разворота, а он мог нанести правильный удар:

5.8.13.1. если замах был заблокирован, тогда очко "Stroke" для бьющего, несмотря на то, что соперник предпринял все усилия для ее устранения;

5.8.13.2. если у соперника не было времени, чтобы избежать помехи, тогда назначается переигровка;

5.8.13.3. если бьющий игрок мог нанести удар, но специально совершил разворот чтобы создать возможность для апелляции, тогда переигровка не назначается;

5.8.13.4. когда игрок совершил разворот, судья всегда должен учитывать было ли действие опасным и судить соответственно.

### 5.9. Мяч попал в соперника

5.9.1. Если мяч, летящий по направлению к передней стене, попал в соперника, его ракетку или одежду, игра должна быть остановлена, и тогда:

5.9.1.1. очко присуждается игроку, в которого попал мяч, если удар был выполнен неправильно;

5.9.1.2. очко присуждается игроку, выполнившему правильный удар с первой попытки, не совершившему разворота и траектория мяча была к передней стене;

5.9.1.3. назначается переигровка, если до попадания в переднюю стену мяч коснулся или коснулся бы другой стены и бьющий не совершил разворота, но если удар был бы выигрышным, тогда очко "Stroke" для бьющего;

5.9.1.4. если бьющий, не совершил разворота, но была очередная попытка, тогда назначается переигровка;

5.9.1.5. если бьющий совершил разворот, тогда очко "Stroke" для соперника, за исключением, когда соперник умышленно "подставился" под летящий мяч, тогда очко "Stroke" для бьющего игрока.

5.9.2. Если мяч после отскока от передней стены попал в игрока после первого отскока от пола, розыгрыш должен быть остановлен:

5.9.2.1. если мяч попадает в игрока или его ракетку после отскока от передней стены, перед тем как бьющий игрок попытался ударить мяч, и никаких помех не возникло, тогда бьющий игрок выигрывает розыгрыш, за исключением, если позиция бьющего игрока помешала сопернику избежать попадания мячом, в такой ситуации разрешается переигровка;

5.9.2.2. если мяч попал в соперника или его ракетку после того, как бьющий игрок сделал одну или несколько попыток ударить мяч, тогда разрешается переигровка, только если бьющий игрок смог бы правильно сыграть. В ином случае соперник выигрывает розыгрыш;

5.9.2.3. если не было помехи, но мяч попал в бьющего игрока, тогда соперник выигрывает розыгрыш. Если была создана помеха, тогда применяется Правило 5.8 "Помеха".

5.9.3. Если бьющий попал мячом в соперника, судья на корте всегда должен рассмотреть было ли действие опасным и судить соответственно.

## **5.10. Апелляции**

5.10.1. Во время розыгрыша каждый игрок может остановить игру и обратиться к судье на корте с просьбой пересмотреть вынесенное судьей-маркером решение или его отсутствие, обращаясь "Возражение" ("Appeal please").

5.10.2. Игрок, проигравший розыгрыш, может обратиться к судье на корте с просьбой пересмотреть любое вынесенное судьей-маркером решение (или его отсутствие) в розыгрыше, обращаясь "Возражение" ("Appeal please").

5.10.3. Если судья на корте не понимает какой именно удар в розыгрыше оспаривается, он может попросить игрока объяснить. Если оспаривается более одного решения, судья на корте обязан рассмотреть каждую ситуацию отдельно.

5.10.4. После ввода мяча в игру ни один из игроков не может оспорить решения по предыдущим розыгрышам за исключением порванного мяча.

5.10.5. В конце гейма любая апелляция, касающаяся последнего розыгрыша, должна быть заявлена сразу.

5.10.6. На возражение по вынесенному судьей-маркером решению или его отсутствию судья на корте должен:

5.10.6.1. если вынесенное судьей-маркером решение или его отсутствие было правильным, тогда результат розыгрыша остается прежним;

5.10.6.2. если заявление судьи-маркера было ошибочным, тогда назначается переигровка, за исключением если игрок мог сыграть выигрышный мяч, в таком случае розыгрыш выигрывает бьющий игрок;

5.10.6.3. если подача или прием подачи были неправильными, а судья-маркер не заявил об этом, присудить победу в розыгрыше второму игроку;

5.10.6.4. если судья на корте не уверен была ли подача правильной - назначить переигровку;

5.10.6.5. если судья на корте не уверен был ли прием правильным - назначить переигровку, за исключением, если заявление судьи-маркера остановило выигрышный удар второго игрока, в таком случае розыгрыш присудить второму игроку.

5.10.7. В любой ситуации решение судьи на корте окончательное.

## **5.11. Мяч**

5.11.1. Если мяч порвался во время розыгрыша, тогда назначается переигровка данного розыгрыша.

5.11.2. В случае если игрок остановил розыгрыш и апеллирует о порванном мяче, но оказалась, что мяч в порядке, тогда этот игрок проигрывает розыгрыш.

5.11.3. Если до выполнения приема подачи, принимающий игрок обнаружит, что мяч порван и судья на корте не может определить, когда мяч порвался, тогда судья на корте должен назначить переигровку последнего розыгрыша перед подачей.

5.11.4. Игрок, который хочет апеллировать в конце матча, что мяч порван, должен сделать это немедленно до того как покинуть корт.

5.11.5. Мяч должен быть заменен по согласию обоих игроков или в случае согласия судьи на корте с запросом одного из игроков.

5.11.6. Если в течение игры мяч был заменен на новый или в матче был допущен перерыв, игрокам разрешается "разогреть" мяч. Игра возобновляется по соглашению двух игроков или по решению судьи на корте.

5.11.7. Мяч должен находиться в пределах корта в течение всего матча до тех пор, пока судья на корте не разрешит забрать его.

5.11.8. Если мяч застрял в какой-либо части корта, тогда назначается переигровка.

5.11.9. Переигровка может быть назначена в случае, когда мяч дотронулся постороннего предмета на корте.

5.11.10. Переигровка не назначается из-за какого-либо необычного отскока мяча.

## **5.12. Отвлечение внимания**

5.12.1. В случае помехи (отвлечение внимания) каждый игрок может просить "Лэт", но должен это делать сразу.

5.12.2. При отвлечении внимания одним из игроков:

5.12.2.1. назначается переигровка, если отвлечение внимания было случайным за исключением, если игрок мог нанести выигрышный удар, тогда очко "Stroke" для бьющего;

5.12.2.2. при умышленном отвлечении применяется Правило 5.15 "Поведение".

5.12.3. В случае, когда отвлечение внимания было вызвано не игроком, тогда назначается переигровка. За исключением, если в результате помехи был остановлен выигрышный удар, тогда розыгрыш выигрывает бьющий игрок.

5.12.4. Бурная реакция зрителей на некоторые моменты игры может возникнуть прямо во время розыгрыша. Чтобы дать зрителям возможность переживать за игру, Правило 5.12.3 может не применяться. При появлении внезапного шума зрителей игроки должны продолжать игру, а судье на корте допустимо не просить зрителей быть тише. Но если игрок остановил игру из-за шума или одиночного звука за пределами корта, тогда может быть назначена переигровка по причине отвлечения внимания.

### **5.13. Упавший предмет**

5.13.1. Игрок, у которого упала ракетка, может поднять ее и продолжать игру. Исключение: мяч коснулся ракетки, отвлечение внимания или судья на корте применил Правило 5.15 "Поведение".

5.13.2. Если бьющий игрок роняет ракетку из-за помехи, он может просить переигровку.

5.13.3. Если соперник роняет ракетку из-за контакта, произошедшего когда бьющий пытался дойти до мяча, тогда он может просить "Лэт", применяется Правило 5.12 "Отвлечение внимания".

5.13.4. Если какой-либо предмет кроме ракетки игрока упал на пол во время розыгрыша, тогда:

5.13.4.1. в случае когда предмет выпал у игрока без какого-либо контакта с соперником, соперник выигрывает розыгрыш;

5.13.4.2. если предмет упал у игрока по причине контакта с соперником, тогда назначается переигровка за исключением ситуаций, если бьющий мог нанести выигрышный удар, либо если игроком была заявлена просьба "Лэт" по причине помехи, тогда применяется Правило 5.8 "Помеха";

5.13.4.3. если источником постороннего предмета не являются игроки, тогда назначается переигровка;

5.13.4.4. выигрышный удар бьющего игрока был прерван, в таком случае розыгрыш выигрывает бьющий игрок;

5.13.4.5. если упавший предмет остается незамеченным до завершения розыгрыша, победитель розыгрыша определяется естественным образом.

### **5.14. Кровотечения, заболевания и травмы**

#### **5.14.1. Заболевание**

5.14.1.1. Игрок, который чувствует себя плохо или не в состоянии продолжать матч по причине болезни (за исключением кровотечения или травмы), должен продолжить матч немедленно или отдать текущий гейм и получить 90 секунд перерыва. Болезнь подразумевает: спазмы разного рода (например, свело мышцы), уже имеющаяся или возникающая тошнота, затрудненное дыхание, включая астму. Можно отдать только один гейм, после этого игрок должен возобновить матч или признать поражение.

5.14.1.2. В случае если игрока стошнило на корт или какое-то другое его действие привело корт в состояние, при котором невозможно продолжать матч, тогда соперник выигрывает матч.

#### **5.14.2. Травма**

Действия судьи на корте:

5.14.2.1. если не уверен, что была нанесена травма, должен предложить игроку продолжать матч или отдать гейм и воспользоваться 90-секундным перерывом, после чего игрок должен

возобновить матч или признать поражение. Игрок может отдать только один гейм;

5.14.2.2. если уверен, что была нанесена травма, должен определить ее категорию и сообщить игрокам сколько времени разрешено для оправки. Время, чтобы оправиться после травмы, дается только если травма действительно имела место;

5.14.2.3. если уверен, что та же травма повторилась в матче, должен предложить игроку продолжать матч или отдать гейм и воспользоваться 90-секундным перерывом, после чего игрок должен возобновить матч или признать поражение. Игрок может отдать только один гейм.

Внимание: игрок который отдал гейм, сохраняет все свои ранее добытые очки.

### 5.14.3. Категории травм.

#### 5.14.3.1. Самоповреждение - травма была нанесена самим игроком.

Включает в себя мышечный разрыв, растяжение связок или ушиб, в результате столкновения со стеной или падения.

Игроку разрешено сделать 3-х минутный перерыв, если после него игрок не готов возобновить матч, он может отдать гейм и воспользоваться 90-секундным перерывом, после чего он должен возобновить матч или признать поражение. Можно отдать только один гейм.

5.14.3.2. Если полученная травма - это результат непреднамеренных действий обоих игроков, то травмированный игрок получает 15 минут перерыва. Перерыв может быть продлен еще на 15 минут по решению судьи на корте. Если игрок не может продолжить матч, то матч выигрывает соперник. Счет в том розыгрыше, где игрок был травмирован, остается.

#### 5.14.3.3. Травма была нанесена исключительно действиями соперника.

5.14.3.3.1. Если травма была нанесена соперником случайно, тогда должно применяться Правило 5.15 "Поведение". Травмированному игроку разрешается 15-ти минутный перерыв. Если по истечению времен игрок не может возобновить матч, тогда травмированный игрок выигрывает матч.

5.14.3.3.2. Если травма вызвана исключительно по вине соперника, его опасной игры или других умышленных действий и травмированному игроку нужно время на то чтобы оправиться после травмы, тогда он выигрывает матч. Если травмированный игрок может продолжать матч без перерыва, тогда Правило 5.15 "Поведение" должно быть применено.

#### 5.14.4. Травма с кровотечением

Травма с кровотечением определяется в ситуации когда произошло кровотечение, и объем вытекающей крови достаточен для того чтобы запачкать соперника или поверхность корта. Травмы в виде царапин, ссадин и прочие повреждения без кровопотери рассматриваются как травмы без кровотечения, и матч должен продолжаться. Видимые пятна крови, просочившейся сквозь бинт или одежду, тоже не считаются травмой с кровотечением. Если травма с кровотечением имела место, травмированный игрок должен покинуть корт, и судья на корте должен лично проконтролировать возвращение игрока на корт за возможное максимально короткое время, исходя из следующих правил.

#### 5.14.4.1. Самоповреждение - травма была нанесена самим игроком или случилась с ним по

естественным причинам, например, в результате падения, броска на корт, столкновения, кровотечения из носа и т.п. Игроку дается пять минут на остановку кровотечения и прикрытие раны. Судья на корте должен запустить секундомер сразу в начале действий по устранению кровотечения. Если пострадавший игрок не готов возобновить матч после пяти минут, он должен (если это возможно) отдать текущий гейм и воспользоваться временем между геймами для дальнейших действий по устранению кровотечения. Если кровотечение с того же самого места повторится далее в матче игроку не полагается больше время, игрок может отдать текущий гейм (если это возможно) и воспользоваться временем между геймами.

Если кровотечение с того же самого места повторится далее в матче, но повтор в результате совместных действий игроков (смотри 5.14.4.2) пострадавший игрок должен получить приемлемое время на остановку кровотечения.

Если в отведенное время игроку не удалось остановить кровотечение, ему засчитывается поражение в матче.

5.14.4.2. Если травма это результат непреднамеренных действий обоих игроков, игроку полагается разумное возможное время на остановку кровотечения и прикрытие раны. Время определяет судья на корте, по возможности с консультацией присутствующего медработника. Если кровотечение с того же самого места повторится далее в матче без вины игрока или обоих игроков, травмированному игроку полагается вновь разумное возможное время на остановку кровотечения. Если же повторное кровотечение произошло по вине игрока, тогда время не полагается и игрок должен (если это возможно) отдать текущий гейм и воспользоваться временем между геймами для дальнейших действий по устранению кровотечения.

Если по истечении выделенного времени игроку не удастся остановить кровотечение, судья на корте останавливает матч и ему засчитывается поражение.

5.14.4.3. Травма с кровотечением была нанесена исключительно действиями соперника.

5.14.4.3.1. Если травма была нанесена в результате случайного действия соперника, игроку полагается разумное возможное время на остановку кровотечения и прикрытие раны. Время определяет судья на корте по возможности с консультацией присутствующего медработника. Если травмированный игрок не сможет возобновить матч после истечения положенного времени, судья на корте присуждает ему победу в матче. Если кровотечение с того же самого места повторится далее в матче, без вины игрока или обоих игроков, травмированному игроку полагается вновь разумное возможное время на остановку кровотечения. В случае невозможности остановки кровотечения травмированному игроку присуждается победа в матче. Если же повторное кровотечение произошло по вине игрока, тогда время не полагается и игрок должен (если это возможно) отдать текущий гейм и воспользоваться временем между геймами для дальнейших действий по устранению кровотечения.

Если по истечении выделенного времени игроку не удастся остановить кровотечение, победа в матче присуждается сопернику.

5.14.4.3.2. Если травма вызвана исключительно по вине соперника, его опасной игры или других умышленных действий, тогда Правило 5.15 "Поведение" должно быть применено и травмированному игроку присуждается победа в матче.

5.14.4.4. После остановки матча корт должен быть убран, окровавленная одежда заменена.

5.14.5. Травмированный игрок должен возобновить матч по истечению полученного времени на восстановление. Игрокам должно быть предоставлено время для возобновления матча.

5.14.6. Травмированный игрок всегда решает возобновить ему матч или нет.

## **5.15. Поведение**

5.15.1. Игроки должны соблюдать все правила соревнований, в дополнении к вышеперечисленным Правилам.

5.15.2. Игроки не могут размещать какой-либо предмет в пределах корта.

5.15.3. Игроки не могут покидать корт во время гейма без разрешения судьи на корте.

5.15.4. Игроки не могут просить замены судьи на корте или судьи-маркера.

5.15.5. Поведение игроков не должно быть агрессивным, оскорбительным, опасным или другим недопустимым в спорте.

5.15.6. Если поведение игрока неприемлемо, тогда судья на корте должен наказать его, остановив матч в случае необходимости.

Неприемлемое поведение включает в себя:

5.15.6.1. словесные и визуальные оскорбления;

5.15.6.2. вербальные, физические и прочие унижения;

5.15.6.3. чрезмерный или умышленный физический контакт, в том числе отталкивание противника;

5.15.6.4. опасная игра, включая чрезмерный замах ракеткой;

5.15.6.5. пререкания с судьей на корте или судьей-маркером;

5.15.6.6. нанесение повреждения снаряжению или корту;

5.15.6.7. нечестное использование времени для разминки;

5.15.6.8. затягивание матча, включая несвоевременное возвращение на корт;

5.15.6.9. целенаправленное отвлечение внимания;

5.15.6.10. получение советов/подсказок во время матча.

5.15.7. Если судья на корте посчитает поведение игрока неприемлемым, тогда он может вынести Предупреждение (Conduct Warning), Штрафное очко, присужденное сопернику (Conduct Stroke), Штрафной гейм (Conduct Game) или Штрафной матч (Conduct Match) в зависимости от нарушения.

5.15.8. Судья на корте может объявить больше чем одно Предупреждение (Conduct Warning), Штрафное очко, присужденное сопернику (Conduct Stroke) или Штрафной гейм (Conduct Game) для каждого игрока, чье поведение нарушает правила, но каждое такое наказание, за такое же



нарушение как раньше, не может быть менее суровое чем предыдущее.

5.15.9. Судья на корте может вынести предупреждение или наказание в любое время, в том числе во время разминки и после окончания матча.

5.15.10. В случае, когда судья на корте:

5.15.10.1. останавливает матч, чтобы объявить о Предупреждении (Conduct Warning), тогда он может объявить и о переигровке;

5.15.10.2. останавливает матч, чтобы присудить очко сопернику (Conduct Stroke), тогда Stroke становится результатом розыгрыша;

5.15.10.3. наказывает игрока очком (Conduct Stroke) после завершения розыгрыша, результат розыгрыша остается прежним, а Stroke становится дополнительным очком и не влияет на смену поля подачи;

5.15.10.4. присуждает игроку гейм (Conduct Game) в ходе розыгрыша или если в данный момент не разыгрывается никакой гейм тогда следующий гейм. Во втором случае 90-секундный перерыв для игроков между геймами не разрешается;

5.15.10.5. присуждает гейм (Conduct Game) или матч (Conduct Match), нарушивший правила игрок сохраняет все очки и все ранее выигранные игры.

5.15.11. Если судья на корте объявил какое-либо наказание, оно должно быть правильно задокументировано.

5.15.12. Смотри также Приложение № 11 - Указания как поступать при нарушении Правила 5.15.

## **VI. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ**

### **6.1. Назначение спортивных судей**

Назначение спортивных судей на официальные спортивные соревнования осуществляется в соответствии с требованиями включения спортивных судей в судейские коллегии квалификационных требований к спортивным судьям по виду спорта "сквош", утвержденных Министерством спорта Российской Федерации.

В состав судейской коллегии входят главный судья, заместители главного судьи, главный секретарь, образующие главную судейскую коллегию (ГСК), а также судьи. Количественный состав судейской коллегии определяется статусом соревнования и числом участников.

### **6.2. Главная судейская коллегия обязана до начала соревнования:**

- составить календарное расписание игр;
- определить место и время проведения всех встреч;
- проверить подготовленность мест соревнований, оборудования и необходимого инвентаря;
- провести совещание представителей по организационным вопросам;

- провести жеребьевку участников (команд).

### **6.3. По окончании соревнования главная судейская коллегия обязана:**

- подвести и утвердить итоги соревнований, оформить и предоставить участникам соревнования необходимые документы (таблицы результатов, справки и др.);
- составить и утвердить отчет с приложением всех необходимых документов и своевременно сдать его в организацию, проводившую соревнование или уполномоченную проводящей организацией.

### **6.4. Главный судья, заместитель главного судьи, главный секретарь, судьи.**

6.4.1. Главный судья отвечает за соблюдение Правил, Положения о спортивном соревновании, Регламента соревнований.

Назначается организатором соревнований по согласованию с Федерацией. Непосредственно отвечает за проведение соревнований, руководит работой судейской коллегией, имеет право принятия решений по всем вопросам, связанным с проведением соревнований. Его распоряжения обязательны для судей, участников и представителей команд.

6.4.2. До начала соревнования главный судья обязан:

- проверить все условия для проведения игр;
- совместно с проводящей организацией сформировать судейскую коллегию и распределить обязанности среди судей;
- обеспечить с помощью организаторов весь необходимый инвентарь для проведения соревнования;
- провести совещание представителей команд, участников.

6.4.3. Главный судья имеет право:

- отменить соревнование, если место проведения окажется непригодным;
- устроить временный перерыв в ходе соревнования при наличии каких-либо причин, мешающих нормальному его проведению;
- проводить в ходе соревнования перемещение судей;
- отстранять от судейства арбитров, совершивших грубые ошибки или не справляющихся с выполнением возложенных на них обязанностей;
- налагать взыскания на участников соревнований за нарушение Правил, Положения и Регламента;
- отстранять представителей (требовать покинуть место проведения соревнований), неоднократно допустивших нарушение норм спортивной этики и (или) пререкания с судьями и участниками.

6.4.4. Заместитель главного судьи осуществляет контроль за работой судей, вспомогательного и технического персонала при его наличии. Работает под руководством главного судьи и в его отсутствие исполняет его обязанности.

6.4.5. Главный секретарь работает под руководством главного судьи. Руководит работой секретариата при его наличии, участвует в работе комиссии по допуску, отвечает за оформление всей документации, относящейся к соревнованиям, ведет сбор и учет всей информации о ходе соревнований, публикует или передает уполномоченному лицу для публикации в сети Интернет текущие и итоговые результаты спортивного соревнования.

6.4.6. Судья (судья на корте, маркер, центральный судья, боковой судья) работает под руководством ГСК, следит за исполнением Правил, Положения, Регламента участниками соревнований. В соответствии с распределением обязанностей в судейской коллегии судья должен:

- подготовить игровой зал для проведения соревнований очередного тура;
- проверить исправность и готовность инвентаря к проведению соревнования и в случае необходимости принять меры к устранению выявленных недостатков;
- организовать начало соревнований каждого тура;
- во время матчей контролировать соблюдение Правил, Положения, Регламента участниками соревнований и в случае необходимости принимать решения в соответствии с Правилами и своими полномочиями, касательно ситуаций, возникающих во время соревнований;
- вести учет результатов сыгранных матчей;
- осуществляет судейство матча непосредственно в зоне корта.

Правильным местом расположения судьи по отношению к корту является середина трибуны за задней стенкой корта, как можно ближе к задней стенке, немного выше задней линии аута. Предпочтительно, чтобы судейство матча проходило сидя.

6.4.7. Судья-маркер:

- подчиняется судье, Главному судье или его заместителям;
- письменно (допустимо в электронной форме) ведет счет в матче;
- отвечает за все, что происходит на корте и в зрительной зоне в рамках своих полномочий;
- в конце матча сдает судейский протокол матча судье на корте.

## **6.5. Особенности судейства при "Системе Трех Судей"**

6.5.1. Центральный судья (при "Системе Трех Судей"):

- подчиняется Главному судье или его заместителям;
- осуществляет судейство матча непосредственно в зоне корта;

- письменно (допустимо в электронной форме) ведет счет в матче, выполняет функции судьи-маркера;

- при апелляции игроков запрашивает индивидуальное решение боковых судей и выбирает коллегиальное решение. Каждая апелляция должна решаться тремя судьями одновременно и независимо;

- отвечает за все, что происходит на корте и в зрительной зоне в рамках своих полномочий;

- в конце матча сдает судейский протокол матча Главному секретарю.

Если у трех судей разная судейская категория, то Центральным судьей становится судья с наивысшей судейской категорией.

#### 6.5.2. Боковой судья (при "Системе Трех Судей"):

- подчиняется Главному судье или его заместителям;

- помогает судить матч Центральному судье, отвечая за свою сторону;

- при апелляции игроков принимает индивидуальное решение, которое Центральный судья учитывает при вынесении коллегиального решения;

- письменно ведет запасной счет в матче.

6.6. Судейство международных спортивных соревнований, включенных в Единый календарный план межрегиональных, всероссийских и международных физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий, проводимых на территории Российской Федерации, утвержденный Минспортом России, приравниваются к другим всероссийским спортивным соревнованиям.

#### **6.7. Допуск к судейству спортивных соревнований судей из иных видов спорта**

Судейство спортивных соревнований по виду спорта "сквош" может осуществляться судьями соответствующей категории по виду спорта "бадминтон".

Приложение № 1

### **ГЛОССАРИЙ**

**АПЕЛЛЯЦИЯ** - апелляция игрока к судье на корте с просьбой пересмотреть вынесенное маркером решение или его отсутствие или апелляция о том, что мяч порван.

**ПОПЫТКА** - какое-либо движение вперед ракеткой к мячу. Обманный замах это тоже попытка, но подготовка ракетки сзади к удару и без ее движения к мячу не является попыткой.

**КВАДРАТ, ПОЛЕ ПОДАЧИ** - квадратная поверхность на каждой части корта, ограниченная короткой линией, боковой стеной и двумя другими линиями, откуда подает игрок.

**ПРАВИЛЬНО** - когда мяч ударили ракеткой, находящейся в руке, не больше одного раза и без длительного контакта с ракеткой.

**ДАУН (DOWN)** - когда мяч попал в звуковую панель или в пол, а затем дотронулся передней стены, или наоборот, сначала попал в переднюю стену, а затем в звуковую панель.

**ДОСТАТОЧНАЯ ВИДИМОСТЬ** - достаточно времени, чтобы увидеть мяч и подготовиться к удару по мячу на его обратном пути от передней стены.

**ОШИБКА** - объявление, что подача была неправильной.

**ОЧЕРЕДНАЯ ПОПЫТКА** - очередная попытка бьющего подать или отбить мяч, который все еще в игре, после того как он уже сделал одну или больше попыток.

**ГЕЙМ** - это часть матча. Игроки должны выиграть три гейма из пяти или два гейма из трех.

**ПРАВИЛЬНЫЙ УДАР** - бьющий ударил правильно мяч прямо или последствием отскока от боковых или задней стен по направлению к передней стене и попал в переднюю стену выше звуковой панели и ниже линии аута.

**ХЭНД АУТ (HAND OUT)** - переход подачи.

**ПЕРЕИГРОВКА** - в результате ни один из игроков не выигрывает розыгрыш. Игрок повторяет подачу с того же квадрата.

**МАТЧ** - вся встреча, включая разминку.

**NOT UP** - удар игрока был неправильный или мяч коснулся пола два раза или мяч коснулся соперника, его одежды или ракетки.

**АУТ** - удар, который попадет (или проходит):

- в линию аута или выше линии аута;
- в какую либо вещь выше линии аута;
- в верхний край любой стены корта;
- выше стены и за пределы корта;
- через какое либо устройство.

**ЧЕТВЕРТЬ КОРТА** - одна из двух равных частей корта, ограничена короткой линией, задней стеной и средней линией корта.

**РОЗЫГРЫШ** - начинается с правильной подачи, игроки отбивают мяч по очереди, до момента пока один из игроков отобьет мяч неправильно.

**ПОЛЕ ПОДАЧИ** - смотри **КВАДРАТ, ПОЛЕ ПОДАЧИ**.

**БЬЮЩИЙ** - игрок является бьющим с момента, когда мяч соперника ударил в переднюю стену и до тех пор, пока игрок не ударит мяч так, чтобы он снова коснулся передней стены.

**ЗВУКОВАЯ ПАНЕЛЬ** - поверхность передней стены, охватывающая всю ширину корта и простирающаяся от пола, до нижней горизонтальной линии включая ее.

**РАЗВОРОТ** - действие игрока, который ударяет мяч, или находится в позиции для удара по правой стороне тела после того как мяч пролетел сзади за игроком по левой стороне (или наоборот), независимо был ли физический разворот игрока или нет.

Внимание: формирование (подготовка) сыграть мяч с одной стороны, а затем перевод ракетки на другую сторону тела, чтобы ударить мяч с той стороны не является ни разворотом, ни поворотной попыткой.

**ВЫИГРЫШНЫЙ УДАР** - правильный удар, в результате которого соперник не смог отыграть/достать мяч.

**ИДТИ В НЕПРАВИЛЬНОМ НАПРАВЛЕНИИ** - ситуация, когда игрок ожидал лета мяча в одном направлении, в то время как бьющий послал мяч в другую сторону.

Приложение № 2

## **ОБЪЯВЛЕНИЯ**

### **Судья-маркер**

**DOWN** - означает, что удар игрока попал в звуковую панель или в пол, перед тем как коснуться передней стены, либо в переднюю стену а затем в звуковую панель.

**ОШИБКА** - означает, что подача была неправильной.

**ПЕРЕХОД ПОДАЧИ (HAND OUT)** - означает смену подающего.

**НОТ АП (NOT UP)** - означает, что удар:

- был неправильный;
- мяч отбился от пола два раза;
- мяч коснулся соперника, его одежды или ракетки.

**АУТ** - означает, что удар:

- попал в линию аута или выше линии аута;
- попал в какую либо вещь выше линии аута;
- попал в верхний край любой стены корта;
- прошел выше стены и за пределы корта;

- прошел через какое либо устройство.

СЧЕТ 10 - 10, ИГРА ПРОДОЛЖАЕТСЯ ДО РАЗНИЦЫ В СЧЕТЕ В 2 ОЧКА - счет по 10 означает, что игра продолжается пока разница в счете не достигнет двух очков. Объявляется только один раз в течение матча.

ГЕЙМ-БОЛ (GAME BALL) - означает, что игроку необходимо одно очко, чтобы выиграть гейм.

МАТЧ БОЛ (MATCH BALL) - означает, что игроку необходимо одно очко, чтобы выиграть матч.

ЕС ЛЭТ/ЛЭТ - повтор решения судьи на корте, что розыгрыш должен быть переигран.

СТРОУК ДЛЯ (ИГРОКУ ИЛИ КОМАНДЕ) - повтор решения судьи на корте, что очко присуждается игроку или команде.

НОУ ЛЭТ - повтор решения судьи на корте, что просьба о переигровке отклонена.

### **Примеры объявлений судьи-маркера**

#### **1. Анонс матча:**

"Петров подает, Васечкин принимает, игра длится до 3 побед, счет 0 - 0".

#### **2. Очередность заявлений:**

2.1. Все, что влияет на счет (например, "Строук" для Петрова").

2.2. Счет - вначале надо сказать очки подающего игрока.

2.3. Комментарии, касающиеся счета (например, "Гейм бол").

#### **3. Объявление счета:**

"Not up, Hand-out, 4 - 3".

"Ес лэт, 3 - 4".

"Строук" для Васечкина, 10 - 8, Гейм бол".

"Ошибка, hand-out, 8 - 3".

"Not up, счет по 10: игрок должен выиграть 2 очка".

"10 - 8, Матч Бол".

"13 - 12, Матч Бол".

#### **4. Конец гейма (матча):**

"11 - 3, гейм для Петрова. Петров ведет 1 - 0 в геймах".

"11 - 7, гейм для Васечкина. Петров ведет 2 - 1 в геймах".

"11 - 8, матч для Васечкина, три - два, 3 - 11, 11 - 7, 6 - 11, 11 - 9, 11 - 8".

### **5. Начало гейма:**

"Петров ведет 1 - 0 в геймах. 0 - 0".

"Петров ведет 2 - 1 в геймах. Васечкин подает, 0 - 0".

"Счет 2 - 2 в геймах. Петров подает, 0 - 0".

### **Примеры объявлений судьи на корте**

15 СЕКУНД - объявление что осталось 15 секунд разрешенного перерыва.

ПОЛОВИНА ВРЕМЕНИ - объявление что  $2\frac{1}{2}$  минуты разминки прошли.

ПЕРЕИГРОВКА/ИГРАТЬ ПЕРЕИГРОВКУ (LET/PLAY A LET) - объявление о том что розыгрыш должен быть переигран в ситуации если "Ес Лэт" не уместно, так как ни один из игроков не просил "Лэт".

НОУ ЛЭТ (NO LET) - отказ в переигровке.

СТРОУК ДЛЯ (ИГРОКА ИЛИ КОМАНДЫ) - объявление, что очко присуждается игроку или команде.

ВРЕМЯ - означает, что данный перерыв в игре истек.

ЕС ЛЭТ - разрешить переигровку.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ - объявление, что применяется Предупреждение (например: "Предупреждение для Петрова за задержку игры").

ШТРАФНОЕ ОЧКО - объявление что присуждается штрафное очко (например: "Наказание для Петрова, Штрафное очко для (игрока или команды) за задержку игры").

ШТРАФНОЙ ГЕЙМ (CONDUCT GAME) - объявление что присуждается Штрафной Гейм (например: "Наказание для Джона, Штрафной Гейм для (игрока или команды) за нанесение повреждения сопернику").

ШТРАФНОЙ МАТЧ (CONDUCT MATCH) - объявление что присуждается Штрафной Матч (например: "Наказание для Джона, Штрафной Матч для (игрока или команды) за пререкания с судьей").



ЗАЯВКА

От команды \_\_\_\_\_  
На участие в спортивных соревнованиях \_\_\_\_\_  
Проводимых в \_\_\_\_\_ в период \_\_\_\_\_

№ п/п	Фамилия, Имя, Отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Виза врача

Представитель команды \_\_\_\_\_

К соревнованиям допущено \_\_\_\_\_ чел.

Врач \_\_\_\_\_  
м.п.                      подпись, ФИО, дата,

Руководитель органа исполнительной  
власти субъекта РФ в области  
физической культуры и спорта \_\_\_\_\_  
м.п.    подпись, ФИО,

Руководитель региональной  
спортивной федерации \_\_\_\_\_  
м.п.    подпись, ФИО,

Приложение № 4

**СИСТЕМА ТРЕХ СУДЕЙ**

1. Система Трех Судей использует Центрального судью (ЦС) и двух Боковых судей (БС), которые работают одной командой. Все судьи должны быть выбраны по высшей квалификации из доступных на турнире. Если у трех судей разные квалификации, тогда судья высшей квалификации назначается ЦС.

2. ЦС, который является также судьей-маркером, контролирует матч и советуется с БС перед матчем и в случае необходимости (если возможно) между геймами, чтобы обеспечить согласованное применение Правил и их интерпретации. Один из БС должен вести запасной счет. В случае расхождения счета, решающей принимается запись ЦС.

3. БС должны сидеть позади задней стены в одной линии с внутренней линией квадрата подачи на один ряд впереди ЦС.

4. ЦС выносит решения в конце розыгрыша, но не во время него в следующих вопросах:

4.1. когда игрок заявляет о "Лэт" или апеллирует против объявления, либо отсутствия его (Down, Not up, Аут), или ошибки ЦС;

4.2. если какой либо судья не видит, тогда его решение "Ес Лэт";

4.3. если ЦС не уверен по какой причине игрок апеллирует, тогда он должен попросить игрока объяснить;

4.4. если БС не уверены по какой причине игрок апеллирует, БС должны попросить ЦС объяснить.

5. Только ЦС выносит такие решения как время перерыва, поведение, повреждение, помеха, порванный мяч, упавший предмет, условия на корте, и ни одно из них не может быть оспорено.

6. Каждая апелляция должна решаться тремя судьями одновременно и независимо.

7. Большинство решений трех судей окончательны, в случае невозможности принятия решения используется дополнительно система видеоповтора.

8. Решение трех судей должен объявить ЦС не объявляя индивидуальных решений судей.

9. В случае трех разных решений (Ес Лэт, Ноу Лэт, Строук), окончательное решение будет "Ес Лэт".

10. Игроки могут обращаться только к ЦС. Разговор должен быть ограничен до минимума.

11. Судьи могут оглашать свои решения при помощи (в порядке предпочтения):

- электронные приставки;

- судейские карточки для решений;

- сигналы рукой.

12. Если применяются сигналы рукой, тогда:

- Ес, Лэт = большой и указательный палец в форме "L";

- Строук = сжатый кулак;

- Ноу лэт = вытянуть руку ладонью вниз;

- мяч был Down/Not Up/Аут/ошибка = большой палец вниз;

- мяч был правильный = большой палец вверх.

## ПРАВИЛА/ПРОЦЕДУРЫ ВИДЕОПОВТОРА

1. Игрок может просить видеоповтор только насчет решений о помехе "Лэт", "Строук" или "Но Лэт", не может просить по решениям судьи-маркера. Каждый игрок имеет право на один видеоповтор в течение каждого гейма, если первоначальное решение будет отменено, игрок сохраняет за собой право видеоповтора.

2. Игрок должен четко и незамедлительно попросить ЦС "Видеоповтор, пожалуйста".

3. ЦС затем заявляет: "Видеоповтор, пожалуйста, (имя игрока), на решение Ес, Лэт/Но Лэт/Строук".

4. Видеоповтор будет показан на экранах.

5. Окончательное решение ЦС будет показано на экранах.

6. ЦС затем заявляет: "Ес, Лэт/Но Лэт/Строук решение осталось в силе, (фамилия игрока) не имеет больше права на видеоповтор" или "Ес, Лэт/Но Лэт/Строук решение отменяется (фамилия игрока) имеет право на один видеоповтор".

7. Когда счет становится 10 - 10, каждый игрок получает право на еще один видеоповтор. Неиспользованные видеоповторы не могут быть перенесены в счет 10 - 10 или в любые следующие геймы. ЦС объявляет: "10 - 10, игрок должен выиграть двумя очками. Каждый игрок может воспользоваться одним видеоповтором".

8. Если видеоповтор недоступен по техническим причинам, тогда запрошенный видеоповтор не считается использованным.

## ЗАЩИТНЫЕ ОЧКИ

WSF рекомендует чтобы все игроки надевали защитные очки, изготовленные в соответствии с Национальными Стандартами, и носили их на протяжении всей игры, включая разминку. Текущие национальные стандарты для очков публикуются Канадской Ассоциацией по Стандартам, США ASTM, Стандартами Австралии/Новой Зеландии и Британским Институтом Стандартов. Выбор очков и проверку их стандартов качества должен осуществлять игрок.

Защитные очки, соответствующие вышеуказанным стандартам (или эквивалентным), являются обязательными для парных и юниорских турниров проводимых WSF.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ КОРТОВ

### ОПИСАНИЕ И РАЗМЕРЫ ОДИНОЧНЫХ КОРТОВ

#### ОПИСАНИЕ

Корт для игры в сквош - это прямоугольная площадь, ограниченная четырьмя стенами: передняя стена, две боковые стены и задняя стена. У него есть пол и свободное пространство над кортом.

#### РАЗМЕРЫ:

- длина корта между игровыми поверхностями - 9750 мм;
- ширина корта между игровыми поверхностями - 6400 мм;
- диагональ - 11665 мм;
- высота от пола до нижнего края передней линии стены - 4570 мм;
- высота от пола до нижнего края задней линии стены - 2130 мм;
- высота от пола до нижнего края линии подачи на передней стене - 1780 мм;
- высота от пола до верхнего края звуковой панели - 480 мм;
- расстояние от задней стены до ближайшего края короткой линии - 4260 мм;
- внутренние размеры поля подачи - 1600 мм;
- ширина всех линий - 50 мм;
- минимальное свободное пространство над кортом измеренное от пола - 5640 мм.

#### ЗАМЕТКИ

1. Линии боковых стен соединяются с линией передней стены и с линией задней стены.
2. Поле подачи - это квадрат, образованный с помощью короткой линии, боковой стены и двух других линий отмеченных на полу.
3. Длина, ширина и диагональ корта измеряется на высоте 1000 мм от пола.
4. Рекомендуется, чтобы линия аута передней стены, линии боковых стен, линия задней стены и 50 мм линия звуковой панели были такой формы, которая будет менять направление отскока мяча попавшего в них.

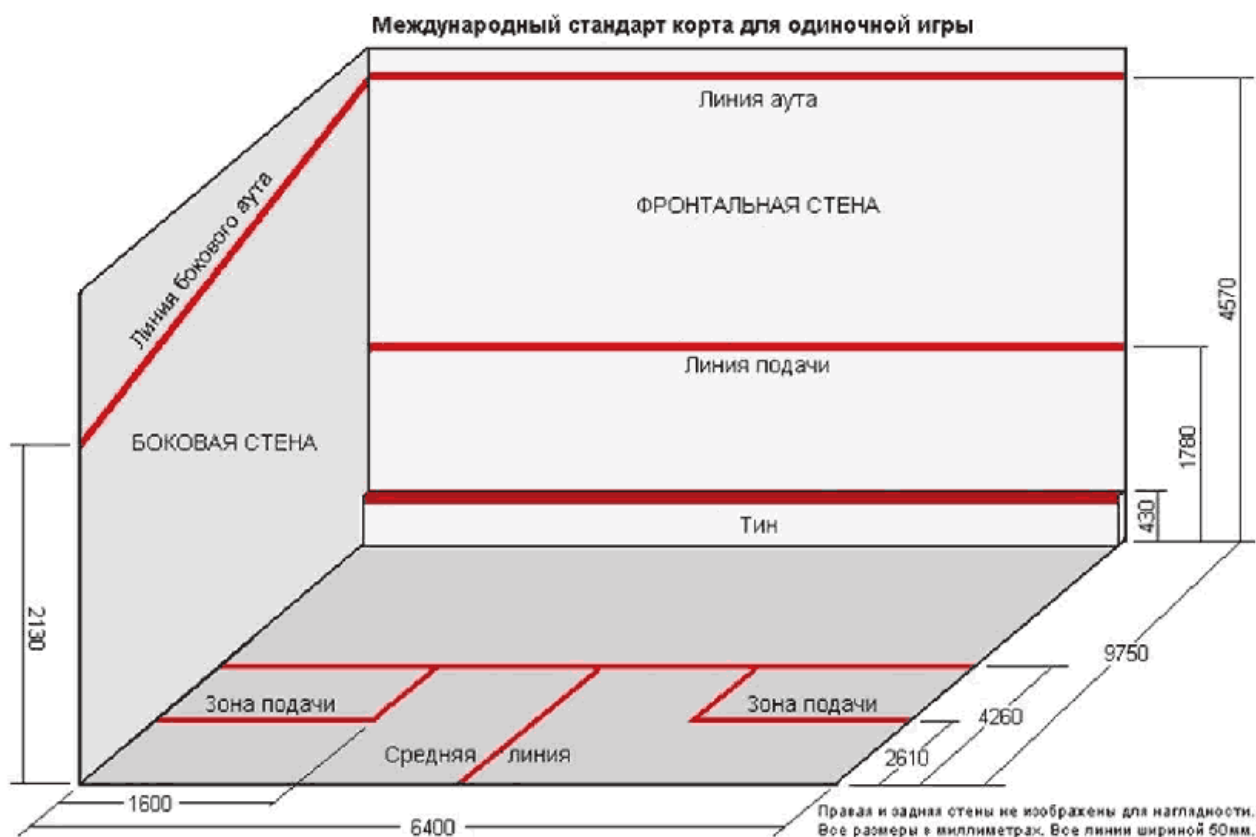
5. Звуковая панель не должна выступать от передней стены более чем на 45 мм.
6. Рекомендуется, чтобы дверь на корт была размещена в центре задней стены.
7. Общая конфигурация корта для сквоша - это его размеры и разметка, которые проиллюстрированы в Приложении № 7.2.

## КОНСТРУКЦИЯ

Корт для сквоша может быть построен из различных материалов при условии, что они имеют подходящие свойства для отскока мяча и являются безопасными для игры, однако, WSF публикует Спецификацию для сквош кортов, которая содержит рекомендуемые стандарты. Национальный или Региональный Административный Совет может потребовать, чтобы стандарты корта WSF применялись для всех соревнований.

Приложение № 7.2

### ОБЩАЯ КОНСТРУКЦИЯ ОДИНОЧНЫХ КОРТОВ



## **ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ МЯЧЕЙ**

### **1. СТАНДАРТНЫЙ МЯЧ С ДВУМЯ ЖЕЛТЫМИ ТОЧКАМИ**

Стандарты для мяча с двумя желтыми точками в соответствии с Правилами WSF:

- диаметр (мм) 40,0 +/- 0,5;
- вес (г) 24,0 +/- 1,0;
- жесткость (Н/мм) при температуре мяча 23 градуса по Цельсию 3,2 +/- 0,4;
- прочность шва (Н/мм) минимум 6,0;
- эластичность отскока с 254 сантиметров:
  1. при температуре мяча от 23 градусов по Цельсию - 12% минимум;
  2. при температуре 45 градуса по Цельсию - 25% - 30% максимум.

### **2. СТАНДАРТНЫЙ МЯЧ С ОДНОЙ ЖЕЛТОЙ ТОЧКОЙ**

Стандарты для мяча с одной желтой точкой в соответствии с Правилами WSF:

- диаметр (мм) 40,0 +/- 0,5;
- вес (г) 24,0 +/- 1,0;
- жесткость (Н/мм) при температуре мяча 23 градуса по Цельсию 3,2 +/- 0,4;
- прочность шва (Н/мм) минимум 6,0;
- эластичность отскока с 254 сантиметров:
  1. при температуре мяча от 23 градусов по Цельсию - 15% минимум;
  2. при температуре мяча 45 градусов по Цельсию - 30% - 35%.

### **3. МЯЧ ДЛЯ ИГРЫ НА БОЛЬШИХ ВЫСОТАХ**

Стандарты для мяча (высотный) с одной зеленой точкой в соответствии с Правилами WSF:

- диаметр (мм) 40.0 +/- 0,5;
- вес (г) 24.0 +/- 1,0;
- жесткость (Н/мм) при температуре мяча 23 градусов по Цельсию 3.2 +/- 0,4;
- прочность шва (Н/мм) минимум 6,0;
- эластичность отскока с 254 сантиметров:

1. при температуре мяча 23 градуса по Цельсию - 9% минимум;
2. при температуре мяча 45 градусов по Цельсию - 25% - 30%.

Внимание:

1. Полная процедура тестирования мячей с вышеприведенными параметрами доступна в Федерации. Если требуется, Федерация организывает испытания мячей по стандартным процедурам.

2. Нет никаких дополнительных спецификаций скорости мяча (быстрее или медленнее) для использования их разного уровня игроками и при отличающихся от спецификации тестирования условиях на корте, например, когда жарче или прохладней, чем те спецификации, которые приведены выше. Кроме выше перечисленных, производятся еще мячи с повышенной скоростью отскока - они могут отличаться диаметром и весом от вышеприведенных параметров. Рекомендуется, чтобы мячи имели постоянный цветовой код или маркировку для обозначения их скорости или категории применения. Также рекомендуется, чтобы мячи для начинающих и развивающихся игроков подходили к нижеприведенным параметрам:

Начинающие:

- эластичность отскока при температуре мяча 23 градуса по Цельсию не менее 17%;
- эластичность отскока при температуре мяча 45 градусов по Цельсию от 36% до 38%.

Продвинутые начинающие:

- эластичность отскока при температуре мяча 23 градусов по Цельсию не менее 15%;
- эластичность отскока при температуре мяча 45 градусов по Цельсию от 33% до 36%.

В настоящее время спецификации для мячей, можно получить по запросу от Федерации.

Скорость мячей может быть определена как:

- очень медленная - Желтая Точка (одна или две);
- медленная - Белая или Зеленая Точка;
- средняя - Красная Точка;
- быстрая - Синяя Точка.

3. Мячи, которые используются на официальных всероссийских соревнованиях, должны соответствовать вышеуказанным требованиям для стандартного мяча с двумя желтыми точками. Федерация может проводить дополнительное тестирование при участии топ игроков для определения пригодности мяча, назначенного к использованию на соревновании.

4. Мячи с желтой точкой больше чем 40,0 мм диаметром, но которые отвечают остальным требованиям спецификации, могут быть разрешены организаторами для использования в турнирах.

## РАЗМЕРЫ РАКЕТКИ ДЛЯ СКВОША

### РАЗМЕРЫ:

- максимальная длина - 686 мм;
- максимальная ширина, измеренная под прямым углом к рукоятке - 215 мм;
- максимальная длина струн - 390 мм;
- максимальная натянутая площадь - 500 кв. см;
- минимальная ширина любой рамы или любого элемента конструкции (измеряется в плоскости струн) - 7 мм;
- максимальная глубина любой рамы или другого элемента конструкции (измеряется под прямым углом к плоскости струн) - 26 мм;
- минимальный радиус внешнего изгиба рамы в любой точке - 50 мм;
- минимальный радиус закругления любого края рамы или других элементов конструкции - 2 мм.

### ВЕС:

- максимальный вес - 255 гр.

### КОНСТРУКЦИЯ:

- а) головка ракетки определяется как часть ракетки, содержащая по всей своей площади струны;
- б) струны и концы струн должны находиться в углублениях в пределах головки ракетки или, в случаях, когда такие углубления непрактичны из-за материала ракетки или дизайна необходимо защитить их с помощью громета (отбойника);
- в) отбойник (громет) должен быть сделан из упругого материала, который не сможет принять опасную форму (например, острого края) в результате абразивного контакта с полом или стенами;
- г) отбойник (громет) может быть белым, цветным или прозрачным;
- д) рама ракетки должна быть такого цвета и/или материала, который не будет оставлять следов на стене или полу при ударах в игре;
- е) струны должны быть изготовлены из кишок, нейлона или схожего материала, нельзя использовать металл;



ж) допускаются только два слоя струн и они должны быть поочередно переплетены или соединены в местах пересечения, струны должны быть натянуты однородно и образовывать единую плоскость;

з) любые грометы, струнные прокладки или другие предметы, прикрепленные дополнительно к ракетке, могут использоваться исключительно для ограничения или предотвращения износа или вибрации и должны быть правильно размещены и не превышать разумного размера. Они не должны быть закреплены в зоне удара (определяется как зона, образованная перекрещиваниями струн);

и) не должно быть никаких открытых (без струн) областей в конструкции ракетки через которые может пройти сфера больше чем 50 мм в диаметре;

к) общая конструкция ракетки, включая головку, должна быть симметрична относительно центра ракетки в линии, проходящей вертикально через головку и ось рукоятки;

л) все изменения по спецификации ракетки будут опубликованы за два года до вступления в силу.

Приложение № 10

## **ТРЕНЕРСКАЯ ПОДДЕРЖКА**

Тренерская поддержка (Коучинг) - это общение, дача советов какого-либо рода и каким-либо способом инструктирование во время матча. Коучинг разрешается только во время перерывов в игре.

Технические средства.

Устройства для анализа спортивных характеристик игроков могут быть встроены в снаряжение игрока, если техническая спецификация данного снаряжения это допускает. Каждое устройство, прикрепленное к телу игрока, должно быть сертифицировано по безопасности и соответствовать иным требованиям. Анализ спортивных характеристик игроков подразумевает устройства, выполняющие следующие функции:

- запись;
- хранение;
- передача;
- анализ;
- общение любого вида с игроками.

Эти устройства могут отмечать и/или сохранять информацию во время матча. Эта информация не может быть доступна игроку во время игры.

## **УКАЗАНИЯ КАК ПОСТУПАТЬ ПРИ НАРУШЕНИЯХ ПРАВИЛА 5.15.**

Правило 5.15 описывает действия в случае неприемлемого поведения на корте, когда судья на корте должен наказать игрока. Тяжесть нарушения и соответствующую форму наказания определяет судья на корте.

Судья на корте решает было ли нарушение Правила 5.15 или нет, и если он принял решение что нарушение произошло, он обязан предпринять следующие действия:

- злоупотребление снаряжением (ракеткой, мячом или другими предметами) - Conduct Warning;

- небольшое нарушение (например, бросок ракетки на пол после проигрыша гейма, сильный удар по мячу после окончания розыгрыша) - Conduct Warning;

- основное нарушение (например, специально сломать ракетку, разбить ракетку о стенку, выбить мяч или выкинуть ракетку за корт) - Conduct Stroke.

Слышимые или видимые непристойности:

- небольшое нарушение (например, тихая брань, ворчание) - Conduct Warning;

- основное нарушение (например, слышимый мат) - Conduct Stroke.

Затягивание (трата времени):

- небольшое нарушение (например, опоздание на пару секунд на корт, затягивание времени до начала подачи) - Conduct Warning;

- основное нарушение (например, опоздание на корт более двух минут, длительные препирания с судьей) - Conduct Stroke.

Несогласие (с решениями судьи и т.п.):

- небольшое нарушение (например, пререкания насчет решений) - Conduct Warning;

- основное нарушение (например, затяжные или повторяющиеся пререкания, или несогласие с решениями) - Conduct Stroke.

Угрожающее поведение по отношению к Судьям:

- небольшое нарушение (например, нелицеприятные комментарии насчет решений или судей) - Conduct Warning;

- основное нарушение (например, оскорбительные комментарии насчет решений или судей) -

## Conduct Stroke;

- значительное нарушение (например, ударить мячом в сторону зрителей или судей, бросить ракетку в сторону зрителей или судей) - Conduct Game или Match (в зависимости от нарушения и его опасности).

### Чрезмерный физический контакт:

- небольшое нарушение (например, движение в противника) - Conduct Warning;

- основное нарушение (например, применение физического насилия/контакта к противнику) - Conduct Stroke;

- значительное нарушение (например, целенаправленное травмирование противника, опасная игра в результате которой травмирован противник) - Conduct Game или Match (в зависимости от уровня нарушения и травмы).

### Неспортивное поведение:

- небольшое нарушение (например, негативные комментарии к сопернику) - Conduct Warning;

- основное нарушение (например, повторяющиеся негативные или оскорбительные комментарии к сопернику, любые попытки запугивания противника) - Conduct Stroke;

- значительное нарушение (например, любое экстремальное поведение ведущее к потере репутации игры): Conduct Game или Match (в зависимости от уровня нарушения).

### Тренерская поддержка:

- первый раз - Conduct Warning;

- второй раз - Conduct Stroke и удаление нарушителя.

### Повторяющееся и чрезмерно плохое поведение:

Когда по мнению судьи игрок виновен в повторных действиях неприемлемого поведения на корте, судья может вынести при повторном нарушении данного правила либо такое же наказание как и раньше, либо более строгое чем предыдущее.

Если Conduct Warning было вынесено в первый и потом во второй раз за схожее нарушение, то Conduct Stroke обязателен за третье нарушение того же рода (например, если игрок получил Conduct Warning за несогласие, во второй раз при несогласии можно присудить Conduct Warning или Conduct Stroke. В третий раз несогласие игрока - Conduct Stroke обязателен).