Skrócone zasady gry w Squash-a

Niniejszy tekst jest tłumaczeniem skróconej wersji oficjalnych reguł gry w squasha (the World Singles Squash Rules) i ma na celu wyjaśnienie podstawowych zasad gry. Wskazane jest aby każdy gracz zapoznał się z pełnym regulaminem gry.

PUNKTACJA

Mecz prowadzony jest do wygrania większości z pięciu setów. Każdy set prowadzony jest do momentu zdobycia przez jednego z zawodników 9 punktów, z wyjątkiem sytuacji remisu 8 do 8. Wtedy zawodnik odbierający (nie ten, który serwuje) musi zdecydować, czy dany set ma się toczyć do zdobycia 9 czy do 10 punktów, przy czym nie obowiązuje tu zasada przewagi dwu punktowej.

Punkty zdobywa tylko zawodnik serwujący. Kiedy serwujący wygra piłkę zdobywa punkt, gdy odbierający wygra piłkę staje się serwującym.

ROZGRZEWKA

Przed rozpoczęciem meczu obaj gracze mają prawo do 5 minutowej rozgrzewki (po 2 i pół minuty z każdej strony kortu). W trakcie tej rozgrzewki rozgrzewana jest także piłka, która posłuży do rozegrania meczu.

W przypadku zmiany piłki lub wznowieniu gry po dłuższej przerwie gracze powinni rozgrzać piłkę tak aby nadawała się do gry.
Piłka może zostać rozgrzana przez innych graczy (na przykład podczas przerwy w grze).

SERWIS

Gra rozpoczyna się od serwisu. Gracz, który serwuje jako pierwszy, jest wybierany losowo. Później serwuje tak długo, aż przegra piłkę. Wtedy gracz odbierający stanie się serwującym, a serwujący odbierającym.

W kolejnych setach pierwszym serwującym staje się gracz, który wygrał poprzedzającego seta.

Przy rozpoczynaniu serwowania gracz może wybrać stronę, z której chce zaserwować. Po wygraniu serwowanej piłki serwis musi nastąpić z przeciwnej strony.

Gracz serwujący, podczas serwisu, musi choć częścią jednej stopy dotykać pola serwisu. Aby serwis był poprawny piłka musi dotknąć bezpośrednio przedniej ściany powyżej linii serwisu i poniżej linii autu, a następnie, o ile gracz odbierający nie zagra z woleja, trafić w ćwiartkę kortu gracza odbierającego.

DOBRY ODBIÓR

Dobry odbiór to taki, w którym piłka zostanie odbita przed podwójnym zetknięciem z podłogą i uderzy w przednią ścianę (pomiędzy liniami autowymi). Po odbiorze piłka nie może dotknąć podlogi. Może natomiast odbijać się zarówno od ścian bocznych jak i od ściany tylnej.

Odbiór jest nieudany, gdy piłka dotknie dwa razy podłogi, lub zostanie odbita więcej niż raz, lub gdy uderzy w lub za linie autowe, lub gdy przed odbiciem od ściany przedniej dotknie podłogi.

ROZEGRANIE PIŁKI

Po poprawnym serwisie piłka rozgrywana jest aż do momentu niepoprawnego odbioru.

Rozegranie piłki składa się z dobrego serwisu i pewnej liczby dobrych odbiorów. Gracz wygrywa daną piłkę jeśli przeciwnikowi nie uda się poprawnie zaserwować lub poprawnie odebrać piłki, lub gdy przed odebraniem piłki dotknie ona przeciwnika (jego ubrania, rakiety itp.).

UWAGA: ODBIERAJĄCY NIGDY NIE POWINIEN UDERZAĆ PIŁKI JEŚLI ISTNIEJE RYZYKO UDERZENIA PIŁKĄ LUB RAKIETĄ PRZECIWNIKA. W TAKICH WYPADKACH POWTARZA SIĘ PIŁKĘ LUB ODBIERAJĄCY WYGRYWA PIŁKĘ.

UDERZENIE PRZECIWNIKA PIŁKĄ

Jeśli odebrana piłka, zanim dotknie przedniej ściany, dotknie przeciwnika, lub jego rakiety, ubrania itp., gra jest przerywana.
Jeśli odebrana piłka byłaby dobra i uderzyłaby poprawnie w przednią ścianę bez uprzedniego dotykania bocznych ścian, odbierający wygrywa piłkę pod warunkiem, że nie obracał się wcześniej.

Jeśli odebrana piłka, mimo wszystko, uderzyła w przednią ścianę lub dotknęłaby innych ścian i byłaby dobra, wtedy piłka jest powtarzana.
Jeśli piłka i tak nie uderzyłaby w przednią ścianę (nie byłby to poprawny odbiór piłki), wtedy odbierający przegrywa tę piłkę.

OBRACANIE SIĘ

Jeśli zawodnik obracał się za obiegającą go piłką, lub gdy poczekał aż piłka minie go, i odebrał piłkę po przeciwnej stronie ciała do tej z której piłka nadleciała, wtedy mówimy, że zawodnik obracał się.

Jeśli odebrana piłka uderzyła lub dotknęła przeciwnika, wtedy to przeciwnik wygrywa daną piłkę.

Jeśli odbierający, podczas obracania się, przerwie grę w obawie o uderzenie przeciwnika, wtedy piłka jest powtarzana. Takie zachowanie jest zalecane w sytuacji, gdy gracz chce się obrócić lecz nie jest pewien pozycji przeciwnika.

KOLEJNE PRÓBY UDERZEŃ

Gracz, po nieudanej próbie odbioru, może dalej próbować odebrać piłkę.

Jeśli kolejne próby byłyby poprawne, lecz piłka trafiła przeciwnika, piłkę należy powtórzyć.

Jeśli piłka nie byłaby dobra odbierający przegrywa ją.

PRZESZKADZANIE

Zawodnik odbierający powinien mieć swobodę ruchów i przeciwnik nie powinien mu w tym przeszkadzać.

Aby nie przeszkadzać w odbiorze przeciwnik musi starać się zapewnić swobodny dostęp do piłki, nie zasłaniać jej, nie ograniczać miejsca na ruch rakiety oraz pozwolić na zagranie piłki bezpośrednio w każdą część przedniej ściany.

Gracz odbierający, gdy stwierdzi, że jest ograniczony przez przeciwnika, może mimo to odebrać piłkę i grać dalej, lub przerwać grę. Zalecane jest przerwanie gry, gdy istnieje ryzyko zderzenia się zawodników, lub uderzenia się rakietą, piłką itp.

Gdy gra zostaje przerwana z powodu przeszkodzenia przeciwnika w odbiorze pmłki, należy:

- Powtórzyć piłkę, gdy odbierający mógłby odebrać piłkę, a przeciwnik zrobił wszystko by nie przeszkodzić.

- Nie powtarzać piłki (odbierający przegrywa piłkę), gdy odbierający i tak nie odebrałby piłki, lub odebrał piłkę i grał dalej, lub gdy przeciwnik w bardzo małym stopniu ograniczał swobodę odbierającego i mógł on bez przeszkód zbliżyć się do piłki i ją odebrać.

Odbierający wygrywa piłkę (będzie serwował), gdy przeciwnik nie zrobił wszystkiego by nie przeszkodzić, lub gdy odbierający mógł zagrać kończącą piłkę, lub gdy odbierający mógł trafić przeciwnika piłką skierowaną bezpośrednio w przednią ścianę.

POWTARZANIE PIŁKI

Powtórzenie piłki nie powoduje zdobycia punktu. Powtarzana piłka musi być serwowana z tej samej strony co poprzednia.

Piłki mogą być powtarzane z wymienionych już wcześniej powodów, ale nie tylko. Piłkę należy powtórzyć gdy na przykład dotknie ona jakiegoś przedmiotu znajdującego się na podłodze, lub odbierający z obawy o uderzenie lub trafienie przeciwnika zrezygnuje z jej odbioru.

Piłka musi być powtórzona, gdy została zaserwowana pomimo, że odbierający nie był gotowy, a także w przypadku pęknięcia piłki.

CIĄGŁOŚĆ GRY

Piłki powinny być grane jedna za drugą bez większych przerw.
Dozwolona jest 90 sekundowa przerwa pomiędzy setami.

Gracz może zmienić część swego ubioru, gdy jest taka potrzeba.

KONTUZJE, RANY

Jeśli w trakcie gry jeden z zawodników dozna krwawienia rany, gra jest przerywana. Gracz ma prawo do przerwy wystarczającej na powstrzymanie krwawienia.

Jeśli rana została spowodowana przez przeciwnika, zawodnik ranny wygrywa cały mecz.

Jeśli krwawienie powtarza się, dalsze przerwy są niedozwolone. Zawodnik ranny może poddać seta i skorzystać z 90 sekundowej przerwy by powstrzymać krwawienie. Gdy to nie wystarczy może poddać mecz.

Jeśli gracz dozna kontuzji nie powodującej krwawienia, należy zdecydować z czyjej winy powstała.

Jeśli kontuzja powstała z winy przeciwnika, zawodnik kontuzjowany wygrywa mecz, o ile potrzebuje czasu by usunąć kontuzję.

Jeśli kontuzja powstała z winy tego samego zawodnika, przysługuje mu prawo do 3 minutowej przerwy w grze, po czym gra jest wznawiana. Gracz może poddać seta i skorzystać z 90 sekundowej przerwy, lub poddać cały mecz.

Jeśli kontuzja wynikła z winy obu graczy, kontuzjowany zawodnik ma prawo do 1 godzinnej przerwy.

Zawodnik chory (kontuzjowany) musi grać dalej. Może poddać część setów i korzystać z 90 sekundowych przerw. Zarówno złe samopoczucie, jak i kłopoty z oddychaniem (włącznie z astmą) uważane są za chorobę.

ZACHOWANIE NA KORCIE

Zachowanie ofensywne, a także onieśmielanie i zastraszanie są zakazane podczas gry w squasha.

W ramach tych określeń mieści się także: werbalne lub wizualne nieprzyzwoite zachowanie, używanie słów publicznie uznawanych za obraźliwe, stosowanie nieprzyzwoitych gestów, doprowadzanie do niepotrzebnego kontaktu fizycznego z przeciwnikiem, wyładowywanie energii na rakiecie lub piłce, niesprawiedliwa rozgrzewka, gra na czas, stosowanie niebezpiecznych zagrań, korzystanie z porad trenera (nie dotyczy regulaminowych przerw w grze).