



Česká asociace squashe

občanské sdružení

IČ : 481 32 217

Zátopkova 100/2, 160 17 Praha 6 - Strahov

Tel./fax.:+420 2 2051 1098 , 777/ 638 360



Zkrácená Pravidla squashe

Tato zkrácená verze Pravidel squashe byla vytvořena, aby pomohla hráčům pochopit základy. Všichni hráči by si měli přečíst kompletní verzi Pravidel squashe. Čísla v závorkách za nadpisy odkazují na plnou verzi Pravidel. Tato verze je účinná od 1. dubna 2009.

SKÓRE (Pravidlo 2)

Zápas se hraje na 2 nebo 3 vítězné hry.

Každá hra se hraje do 11 bodů. Hráč, který jako první získá 11 bodů vyhrává hru, s výjimkou situace, kdy je stav 10-10. V takovém případě hra pokračuje dále, dokud jeden z hráčů nezíská vedení o 2 body.

Bod mohou vždy získat oba hráči. Pokud podávající vyhraje výměnu, získá bod a dále podává, vyhraje-li výměnu přijímající, získá bod a stane se podávajícím.

ZAHŘÍVÁNÍ (Pravidlo 3)

Před začátkem zápasu se mohou oba hráči po dobu 5 minut (2,5 minuty na každé straně) rozehrávat a zahřívát míček na kurtu, kde se zápas bude hrát.

Když dojde během zápasu k výměně míčku nebo když zápas pokračuje po určité prodlevě, mohou hráči zahřát míček na teplotu potřebnou pro hru.

Míček může být zahříván kterýmkoliv z hráčů během jakékoliv přestávky v zápase.

PODÁNÍ (Pravidlo 4)

Hra začíná podáním. Hráč, který bude podávat jako první, se vylosuje roztočením rakety. Podávající pokračuje v podání, dokud neprohraje výměnu, kdy dojde ke ztrátě „HAND OUT“ a podávajícím se stane soupeř.

Hráč, který vyhrál předchozí hru, podává jako první v následující hře. Na začátku každé hry a vždy, když dojde ke změně podávajícího, může podávající využít libovolnou stranu pro podání. Po vítězné výměně pak podávající vždy pokračuje podáním z opačného pole pro podání.

Při podání se musí hráč dotýkat alespoň částí své jedné nohy podlahy uvnitř pole pro podání. Aby bylo podání dobré, musí míček letět přímo na přední stěnu nad podávací čáru a pod outovou čáru a odrazit se od ní tak, aby dopadl (pokud není zahrán z voleje) na podlahu uvnitř zadní čtvrtiny kurtu v protější polovině kurtu podávajícího hráče, včetně případů, kdy se mezi odrazem od čelní stěny a dopadem na podlahu do vymezeného prostoru míček dotkne jakékoli boční a/nebo zadní stěny.



Česká asociace squashe

občanské sdružení

IČ : 481 32 217

Zátopkova 100/2, 160 17 Praha 6 - Strahov

Tel./fax.:+420 2 2051 1098 , 777/ 638 360



SPRÁVNÝ RETURN (Pravidlo 6)

Return je správný, když je míček, dříve než se dvakrát odrazí od podlahy, zahrán správně na přední stěnu nad tin a pod outovou čáru, aniž by se přitom nejdříve dotkl podlahy. Míček se může odrazit do boční a/nebo zadní stěny předtím, než dosáhne přední stěny.

Return není správný, když je „NOT UP“ (míček je odehrán poté, co se více než jednou odrazil od podlahy, nebo je nesprávně zasažený - tažený raketou nebo je zasažen dvakrát na raketě), když je „DOWN“ (míček po odehrání zasáhne před přední stěnou podlahu nebo tin) nebo je „OUT“ (míček zasáhne stěnu na outové čáře nebo nad ní).

VÝMĚNY (Pravidlo 9)

Po správném podání se oba hráči střídají v odehrávání míčku, dokud se jeden z nich zahraje nesprávný return.

Výměna se skládá z podání a určitého počtu správných returnů. Hráč získá výměnu, pokud se jeho soupeři nepodaří správně podat nebo zahrát správný return, nebo když se míč předtím, než se jej hráč pokusí odehrát, dotkne soupeře (včetně rakety a oblečení), který není na řadě odehrát úder.

Poznámka: Hráč by nikdy během výměny neměl odehrát míček, pokud existuje nebezpečí zasažení soupeře míčkem nebo raketou. V takovém případě se hra zastaví a výměna se buď opakuje („LET“) nebo je soupeř potrestán („STROKE“).

ZASAŽENÍ SOUPEŘE MÍČEK (Pravidlo 9)

Jestliže hráč odehraje míček a ten, před zasažením přední stěny zasáhne soupeře nebo jeho raketu nebo oblečení, hra se zastaví.

- Když by return byl správný a míček by zasáhl přední stěnu, aniž by se předtím dotkl jiné stěny, hráč získává výměnu, za předpokladu, že neprovedl „otočku“.
- Když míč zasáhl nebo by zasáhl libovolnou jinou stěnu a byl by správný (zasáhl by poté přední stěnu), výměna se opakuje - nový míček („LET“).
- Když by return nebyl správný, hráč výměnu ztrácí.

OTÁČENÍ (Pravidlo 9)

Jestliže se hráč otočil za míčkem nebo ho nechal proletět kolem sebe a v obou případech hráč odehrál míček na pravé straně od těla poté, co míček nejdříve proletěl na levé straně od těla (nebo naopak) - provedl hráč „otočku“.



Česká asociace squashe

občanské sdružení

IČ : 481 32 217

Zátopkova 100/2, 160 17 Praha 6 - Strahov

Tel./fax.: +420 2 2051 1098 , 777/ 638 360



Jestliže hráč poté, co provedl „otočku“, zasáhl svého soupeře, je výměna přiznána soupeři.

Jestliže hráč poté, co provedl „otočku“, zastaví hru z obavy o zasažení soupeře, výměna se opakuje - nový míček („LET“). To je také doporučený postup pro situace, kdy se hráč chce „otočit“ a není si jistý soupeřovou pozicí.

OPAKOVANÉ POKUSY ZASÁHNOUT MÍČEK (Pravidlo 10)

Hráč může poté, co se pokusil zasáhnout míček a minul, pokusit o opakovaný pokus zasáhnout míček.

- Jestliže by opakovaný pokus zasáhnout míček vedl ke správnému returnu, ale míček zasáhne soupeře, výměna se opakuje - nový míček („LET“).
- Jestliže by return nebyl správný, hráč ztrácí výměnu.

BRÁNĚNÍ VE HŘE (Pravidlo 12)

Když je hráč na řadě odehrát míček, má právo, aby mu v tom jeho soupeř nebránil. Aby se soupeř vyhnul bránění, musí hráči umožnit nerušený přímý přístup k míčku, korektní výhled na míček, prostor k provedení úderu a volnost k zahrání míčku kamkoliv na přední stěnu.

Hráč, jestliže mu soupeř brání ve hře, může toto bránění akceptovat a pokračovat ve hře nebo může hru zastavit. Když hrozí srážka se soupeřem nebo zasažení soupeře raketou nebo míčkem, je vždy vhodné hru zastavit.

Jestliže je hra zastavena z důvodu bránění, mělo by se postupovat podle těchto obecných pokynů:

- Hráč má právo na nový míček („LET“), jestliže by mohl odehrát správný return a soupeř se snažil bránění vyhnout.
- Hráč nemá právo na nový míček („LET“) a ztrácí výměnu, jestliže by nemohl odehrát správný return, nebo jestliže akceptoval bránění a hrál dál nebo jestliže bylo bránění natolik minimální, že neovlivnilo přístup k míčku a jeho odehrání.
- Hráč má právo na „STROKE“ (t.j. získává výměnu), jestliže se soupeř nesnažil maximálně vyhnout se bránění nebo jestliže by hráč zahrál vítězný return nebo jestliže by hráč zasáhl soupeře míčkem letícím přímo na přední stěnu.

NOVÉ MÍČKY - LETY (Pravidlo 13)

Za nový míček („LET“) se považuje výměna, kterou nezískal ani jeden hráč. Výměna se nepočítá do skóre a podávající hráč znovu podává ze stejného pole pro podání.

Kromě situací popsaných již v odstavcích výše, může být nový míček („LET“) umožněn i za dalších okolností. Například nový míček („LET“) může být umožněn, když se míček ve hře dotkne nějakého



Česká asociace squashe

občanské sdružení

IČ : 481 32 217

Zátopkova 100/2, 160 17 Praha 6 - Strahov

Tel./fax.:+420 2 2051 1098 , 777/ 638 360



předmětu ležícího na podlaze nebo když se hrající hráč zdrží odehrání svého úderu z důvodu přiměřené obavy z poranění soupeře.

Nový míček („LET“) musí být umožněn, jestliže přijímající hráč není připraven ke hře a nepokusí se příjem podání odehrát nebo když míček praskne během hry.

POKRAČOVÁNÍ HRY (Pravidlo 7)

Jakmile hráč začal podávat, hra by měla v každé hře plynule pokračovat. Mezi koncem jedné výměny a začátkem další výměny by neměly být žádné prodlevy.

Mezi jednotlivými hrami je vždy umožněn interval 90 vteřin.

Hráčům je dovoleno vyměnit části oblečení nebo vybavení, jestliže je to nutné.

KRVÁCENÍ, ZRANĚNÍ A NEMOC (Pravidlo 16)

Jestliže dojde ke zranění, které krvácí, může hráč pokračovat ve hře až po zastavení krvácení. Hráči je k ošetření a zakrytí krvácejícího zranění poskytnut přiměřený čas.

Jestliže bylo krvácení způsobeno čistě soupeřovým jednáním, zraněný hráč vyhrává zápas.

Jestliže dojde k znovuoobnovení krvácení, není povolen žádný další interval pro ošetření, kromě toho, že hráč vzdá probíhající hru a k zastavení, ošetření a zakrytí zranění využije interval 90 vteřin mezi hrami. Jestliže v tomto intervalu hráč není schopen krvácení zastavit, musí vzdát zápas.

U zranění, která nekrvácí, je třeba rozhodnout, jestli bylo zranění způsobené soupeřem, jestli si ho hráč způsobil sám nebo vzniklo za přispění obou hráčů.

- Jestliže bylo zranění způsobeno soupeřem a zraněný hráč potřebuje čas na ošetření, vyhrává zraněný hráč zápas.
- Jestliže si zranění hráč způsobil sám, má zraněný hráč právo na 3 minuty na ošetření. Potom musí pokračovat ve hře nebo vzdát hru a využít dále intervalu 90 vteřin mezi hrami.
- Jestliže ke zranění došlo za přispění obou hráčů, má zraněný hráč právo na 1 hodinu na ošetření.

Hráč, který je nemocný, musí buď pokračovat ve hře, nebo vzdát probíhající hru a využít intervalu 90 vteřin mezi hrami. Za nemoc jsou považovány křeče, nevolnosti a dýchací problémy (včetně astmatu). Jestliže se hráč na kurtě pozvrací, soupeř vyhrává zápas.



Česká asociace squashe

občanské sdružení

IČ : 481 32 217

Zátopkova 100/2, 160 17 Praha 6 - Strahov

Tel./fax.:+420 2 2051 1098 , 777/ 638 360



POVINNOSTI HRÁČŮ (Pravidlo 15)

Pravidlo 15 obsahuje pokyny, kterými by se hráči měli řídit. Například pravidlo 15.6 říká, že úmyslné odvádění pozornosti není dovoleno. Hráči by si toto pravidlo měli přečíst celé.

Některé z částí tohoto pravidla se týkají situací, které se vztahují k zápasům řízeným rozhodčím. Povinnostem a činnostmi rozhodčího se tato zkrácená verze pravidel nevěnuje.

CHOVÁNÍ NA KURTU (Pravidlo 17)

Útočné, rušivé nebo zastrašující chování je ve squashi nepřijatelné.

Do této kategorie patří viditelné nebo slyšitelné obscénnosti, slovní nebo fyzické napadení, námítky vůči rozhodnutí rozhodčího, špatné zacházení s raketou, kurtem nebo míčkem, zbytečný fyzický kontakt, přílišný švih rakety, nekorektní zahřívání, zdržování, pozdní návrat na kurt, úmyslná nebo nebezpečná hra nebo koučování (kromě koučování mezi hrami).

Ve výše uvedených případech je rozhodčí povinen penalizovat postupně hráče následujícím způsobem.

- napomenutí „Conduct Warning“
- ztráta bodu „Conduct Stroke“
- ztráta hry „Conduct Game“
- ukončení zápasu „Conduct Match“