

Zasady gry pojedynczej w squasha

przyjęte przez Światową Federację Squasha (*World Squash Federation*)
w październiku 2013 roku, z datą wejścia w życie w dniu **1 stycznia 2014 roku**.

Oficjalne tłumaczenie z angielskiego oryginału Arek Saliński

Wprowadzenie	2
1. MECZ	2
2. PUNKTACJA	2
3. PROWADZĄCY MECZ	2
4. ROZGRZEWKA	4
5. SERW	4
6. GRA	5
7. PRZERWY	5
8. PRZESZKADZANIE	6
9. PIŁKA UDERZAJĄCA ZAWODNIKA	8
10. ZGŁASZANIE APELACJI	9
11. PIŁKA	9
12. ROZPRASZANIE	10
13. UPUSZCZANIE OBIEKTÓW NA KORCIE	10
14. CHOROBA, KONTUZJA I KRWAWIENIE	11
15. ZACHOWANIE NA KORCIE	12

Wprowadzenie

Squash jest sportem rozgrywanym w ograniczonej przestrzeni i często na bardzo dużej prędkości. Dla prawidłowego przebiegu gry istotne jest przestrzeganie dwóch zasad:

Bezpieczeństwo: Zawodnicy przede wszystkim muszą mieć na względzie bezpieczeństwo. Nie mogą podejmować żadnych działań, które mogłyby stanowić zagrożenie dla drugiego zawodnika.

Fair play: Zawodnicy muszą szanować prawa przeciwnika i grać uczciwie.

1. MECZ

1.1. Gra singlowa w squasha jest rozgrywana na specjalnym korcie pomiędzy dwoma zawodnikami, z których każdy używa rakiety, za pomocą, której uderza w piłkę. Kort, piłka i rakietka muszą spełniać kryteria określone przez Światową Federację Squasha (WSF) (patrz załącznik 7, 8 i 9).

1.2. Każda wymiana rozpoczyna się serwem, a następnie zawodnicy uderzają naprzemiennie piłkę, aż do zakończenia wymiany.

1.3. Gra musi być kontynuowana / nieprzerwana (*continuous*) tak długo, jak jest to możliwe.

2. PUNKTACJA

2.1. Zwycięzca wymiany zdobywa 1 punkt i rozpoczyna serwem następną wymianę.

2.2. Każdy set rozgrywany jest do 11 punktów, z wyjątkiem sytuacji, gdy zostanie osiągnięty wynik 10:10. W takiej sytuacji set jest kontynuowany, aż jeden z zawodników osiągnie dwupunktową przewagę.

2.3. Mecz zazwyczaj jest rozgrywany w systemie *Best of 5* (do trzech wygranych setów) lub *Best of 3* (do dwóch wygranych setów).

2.4. Alternatywny system punktacji został opisany w załączniku 3.

3. PROWADZĄCY MECZ

3.1. Mecz powinien być prowadzony przez Markera i Sędziego, obaj muszą prowadzić zapis zdobywanych punktów, który z zawodników serwuje i z którego pola serwisowego.

3.2. Jeśli mecz prowadzi tylko jedna osoba, wtedy wypełnia obowiązki zarówno Markera, jak i Sędziego. Gracz może zgłaszać apelację do każdego wywołania lub jego braku, który leżałby w gestii zarówno Markera, jak i Sędziego.

- 3.3. Prawidłową pozycją dla Sędziego i Markera jest środek ściany tylnej, najbliżej kortu, jak jest to tylko możliwe, ponad linią autu na tylnej ścianie.
- 3.4. Alternatywny System Sędziowania zwany 'Systemem 3-Sędziów' został opisany w załączniku 4.
- 3.5. Mówiąc do zawodnika prowadzący muszą używać nazwiska zawsze, gdy jest to możliwe.
- 3.6. Marker:
- 3.6.1. musi zapowiedzieć mecz i set oraz ogłosić wynik każdego seta i meczu (patrz załącznik 2);
 - 3.6.2. musi wywołać "Fault", "Down", "Out", "Not Up" lub "Stop", adekwatnie do sytuacji;
 - 3.6.3. musi powstrzymać się przed wywołaniem, jeśli nie jest pewien poprawności zagrania serwu czy innego uderzenia podczas wymiany;
 - 3.6.4. musi podawać wynik bez zbędnego opóźnienia zaraz po zakończeniu wymiany, zaczynając od wyniku serwującego oraz poprzedzając podanie wyniku wywołaniem "Hand Out", jeśli dochodzi do zmiany serwującego;
 - 3.6.5. musi powtarzać decyzję Sędziego po tym, jak zawodnik apelował przeciwko decyzji Markera lub jej braku, a następnie podać aktualny wynik;
 - 3.6.6. musi czekać na decyzję Sędziego po tym, jak zawodnik apelował przeciwko decyzji Markera lub jej braku, a następnie postąpić zgodnie z Zasadą 3.6.5;
 - 3.6.7. musi wywołać "Game Ball" w sytuacji, gdy zawodnik potrzebuje 1 punktu do wygrania seta, lub "Match Ball", jeśli zawodnik potrzebuje 1 punktu, aby wygrać mecz;
 - 3.6.8. musi wywołać "stan 10, zawodnik musi zdobyć 2 punkty przewagi", jeśli wynik w secie wyniesie 10:10, tylko przy pierwszej takiej sytuacji w secie.
- 3.7. Sędzia, którego decyzje są ostateczne:
- 3.7.1. musi opóźnić rozpoczęcie meczu, jeśli stan kortu jest niesatysfakcjonujący lub wstrzymać grę w czasie jego trwania, a następnie wznowić mecz z zachowaniem wyniku sprzed przerwy;
 - 3.7.2. musi zezwolić na *Let*, jeśli stan kortu uległ zmianie bez winy któregokolwiek z zawodników, a ma to wpływ na wymianę;
 - 3.7.3. ma prawo przyznać mecz zawodnikowi, którego przeciwnik nie stawił się na kort gotowy do gry w terminie określonym w regułach turnieju;
 - 3.7.4. musi postanawiać we wszystkich kwestiach, włączając w to wszystkie prośby o *Let* i apelacje zawodników do wywołań Markera lub ich braku;
 - 3.7.5. musi postanawiać natychmiast, jeśli nie zgadza się z wywołaniem Markera lub jego brakiem, zatrzymując grę, jeśli jest to konieczne;
 - 3.7.6. musi natychmiast skorygować podany wynik przez Markera, jeśli uzna go za nieprawidłowy, zatrzymując grę, jeśli jest to konieczne;
 - 3.7.7. musi egzekwować wszystkie przepisy odnoszące się do czasu, wywołując "15 seconds", "Half-time" i "Time", stosownie do sytuacji;
- Uwaga: Obowiązkiem zawodnika jest być na tyle blisko, aby słyszeć wywołania Sędziego.
- 3.7.8. musi podjąć prawidłową decyzję w sytuacji, gdy piłka uderzy któregoś z zawodników (zobacz Zasadę 9: Piłka Uderzająca Zawodnika);
 - 3.7.9. ma prawo wywołać *Let*, jeśli uzna, że nie jest w stanie odnieść się do apelacji zawodnika przeciw wywołaniu Markera lub jego braku;

- 3.7.10. musi poprosić zawodnika o wyjaśnienie powodu prośby o *Let* lub apelacji, jeśli nie jest on dla niego jasny;
- 3.7.11. ma prawo przedstawić wyjaśnienie podjętej decyzji;
- 3.7.12. musi ogłaszać wszystkie swoje decyzje na tyle głośno, aby być słyszalnym dla zawodników, Markera i widzów;
- 3.7.13. musi zastosować Zasadę 15 (Zachowanie na korcie), jeżeli zachowanie zawodnika jest nieodpowiednie;
- 3.7.14. musi wstrzymać grę, jeśli zachowanie jakiejkolwiek osoby, innej niż zawodnika, jest przeszkadzające lub obraźliwe, aż do momentu, gdy zachowanie to ustanie lub osoba przeszkadzająca opuści okolice kortu;

4. ROZGRZEWKA

- 4.1. Na początku meczu obaj zawodnicy wchodzą na kort, aby rozgrzać piłkę przez maksimum 5 minut. Gdy minie 2.5 minuty zawodnicy muszą zmienić strony na korcie, chyba że zrobili to już wcześniej.
- 4.2. Obaj zawodnicy muszą mieć równe szanse uderzania piłki. Zawodnik niezasadnie przedłużający czas odbijania piłki rozgrzewa się w sposób nieuczciwy, w takim przypadku musi zostać zastosowana Zasada 15 (Zachowanie na korcie).

5. SERW

- 5.1. Zawodnik, który wygra losowanie dokonane przez obrót rakiety, serwuje pierwszy.
- 5.2. Na początku każdego seta i po każdej zmianie serwującego, serwujący wybiera pole serwisowe. Utrzymując prawo do serwu zawodnik musi serwować zmieniając każdorazowo pole serwisowe.
- 5.3. Jeśli wymiana zakończy się wywołaniem *Let*, serwujący musi serwować ponownie z tego samego pola.
- 5.4. Jeśli serwujący kieruje się do niewłaściwego pola serwisowego lub też zawodnik nie jest pewien, które pole jest poprawne, Marker musi poinformować zawodników, które pole serwisowe jest prawidłowe.
- 5.5. Jeśli jest jakikolwiek spór, co do prawidłowego wyboru pola serwisowego ostateczną decyzję musi podjąć Sędzia.
- 5.6. Po podaniu wyniku przez Markera obaj zawodnicy muszą rozpocząć grę bez zbędnego opóźnienia. Jednakże, serwujący nie może serwować dopóki odbierający nie będzie gotowy.
- 5.7. Serw uznaje się za dobry, jeśli:
 - 5.7.1. serwujący wypuści piłkę z ręki lub rakiety i uderzy w nią prawidłowo w pierwszej lub kolejnej próbie przed tym, jak dotknie ona cokolwiek innego oraz
 - 5.7.2. w momencie uderzenia piłki serwujący dotyka jedną stopą podłogi wewnątrz pola serwisowego, nie dotykając inną jej częścią linii tego pola oraz
 - 5.7.3. piłka uderzona bezpośrednio do ściany przedniej trafia ją między linią serwisową, a linią autową, ale nie może trafić przedniej i bocznej ściany jednocześnie oraz
 - 5.7.4. z wyjątkiem sytuacji, w której odbierający uderza piłkę z woleja, pierwsze odbicie piłki na podłodze musi mieć miejsce w przeciwległej ćwiartce kortu, bez dotknięcia jakiejkolwiek linii;
 - 5.7.5. piłka nie jest zagrana na aut.

5.8. Serw, który nie spełnia Zasady 5.7. jest źle zagrany, wymianę wygrywa odbierający.

Uwaga: Serw, który uderzy w linię serwisową, krótką linię, linię w połowie kortu, czy w którąkolwiek górną linię autową jest źle zagrany.

5.9. Jeśli serwujący upuści lub rzuci piłkę, ale nie spróbuje jej uderzyć, uznaje się, że nie była to próba serwu. Serwujący może ponownie przystąpić do serwowania.

5.10. Jeśli odbierający nie był przygotowany do odbioru i nie wykonał próby odebrania serwu, powinien być przyznany *Let*. Niemniej, jeśli serw został źle wykonany, serwujący przegrywa wymianę.

5.11. Jeśli serwujący zaserwuje ze złego pola serwisowego i wygra wymianę, wynik jej zostaje utrzymany w mocy, a kolejny serw wykonuje z drugiego pola serwisowego.

5.12. Serwujący nie może zaserwować do momentu podania przez Markera aktualnego wyniku, który to powinien zostać podany bez zbędnego opóźnienia. W przypadku, gdy serwujący nie poczeka i zaserwuje Sędzia musi wstrzymać grę i poinstruować zawodnika, iż musi czekać z serwem, aż do podania wyniku.

6. GRA

6.1. Jeśli serw został wykonany prawidłowo, gra jest kontynuowana tak długo, jak każde uderzenie jest prawidłowe lub do momentu, gdy jeden z zawodników zgłosi apelację bądź prośbę o *Let*, lub jeden z prowadzących wywoła błąd, lub gdy piłka uderzy w zawodnika, jego ubranie bądź raketę zawodnika nieuderzającego.

6.2. Uderzenie jest prawidłowe, jeśli piłka:

6.2.1. zostanie uderzona przed tym, jak odbije się drugi raz na podłodze oraz

6.2.2. bez dotknięcia zawodnika, jego ubrania czy rakiety, uderzy przednią ścianę bezpośrednio lub pośrednio od bocznej ściany, powyżej blachy, a poniżej górnej linii autowej, nie odbijając się uprzednio od podłogi oraz

6.2.3. odbije się od ściany przedniej nie dotykając blachy oraz

6.2.4. nie jest zagrana na aut.

7. PRZERWY

7.1. 90 sekund jest maksymalnym dopuszczalnym czasem przerwy między zakończeniem rozgrzewki, a rozpoczęciem gry oraz między poszczególnymi setami.

7.2. Gracze muszą być gotowi powrócić do gry na koniec każdej przerwy, jednakże mogą rozpocząć grę wcześniej, jeśli obaj tak zdecydują.

7.3. Na zmianę zniszczonego sprzętu przyznane jest maksymalnie 90 sekund. Obejmuje to zmianę okularów korekcyjnych i ochronnych, wypadniętej soczewki. Zawodnik musi dokonać zmiany tak szybko, jak to jest możliwe, w przeciwnym przypadku musi być zastosowana Zasada 15 (Zachowanie).

7.4. Przerwy w przypadku urazów i krwawienia są określone w Zasadzie 14 (Choroba, kontuzja i krwawienie).

7.5. Podczas każdej przerwy, każdy z zawodników może odbijać piłkę.

8. PRZESZKADZANIE

8.1. Po prawidłowym poprowadzeniu rakiety po uderzeniu piłki, zawodnik musi dołożyć wszelkich starań, aby dać czystą pozycję przeciwnikowi, tak, więc kiedy piłka odbija się od przedniej ściany przeciwnik powinien mieć:

- 8.1.1. czysty widok na odbicie piłki od ściany przedniej oraz
- 8.1.2. niezablokowany bezpośredni dostęp do piłki oraz
- 8.1.3. miejsce na wykonanie uzasadnionego zamachu, aby odbić piłkę oraz
- 8.1.4. możliwość zagrać piłkę w dowolną część ściany przedniej.

Przeszkadzanie występuje, gdy zawodnik nie zapewni przeciwnikowi któregośkolwiek z powyższych wymagań.

8.2. Zawodnik, który uważa, że wystąpiło przeszkadzanie ma prawo zatrzymać grę i poprosić o *Let*, preferowany zwrot to "*Let please*". Prośba taka musi być zgłoszona bez zbędnej zwłoki.

Uwaga:

- Przed zaakceptowaniem jakiegokolwiek formy zgłoszenia Sędzia musi być przekonany, że zawodnik faktycznie zgłasza prośbę o *Let*.
- Prośba o *Let* zawiera także prośbę o *Stroke*.
- Zazwyczaj tylko zawodnik uderzający ma prawo zgłosić prośbę o *Let*. Jednakże, jeśli nieuderzający zawodnik zgłosi prośbę o *Let*, ponieważ został zablokowany zanim piłka dotarła do przedniej ściany, taka prośba może zostać uznana, nawet, jeśli zawodnik ten nie był jeszcze zawodnikiem uderzającym.

8.3. W przypadku, gdy Sędziemu nie jest znany powód prośby o *Let*, musi poprosić zawodnika o wyjaśnienie.

8.4. Sędzia ma prawo przyznać *Let* lub *Stroke* bez zgłoszenia prośby przez zawodnika, szczególnie w sytuacjach łamania zasad bezpieczeństwa. Zatrzymując grę, jeśli jest to konieczne.

8.5. W sytuacji, gdy przeciwnik poprosi o *Let* po odbiciu uderzającego, ale piłka jest zagrana źle (*Down, Out, Not Up*), wtedy przeciwnik wygrywa wymianę.

8.6. Ogólne zasady

Następujące postanowienia stosuje się do wszystkich form przeszkadzania:

- 8.6.1. jeśli nie doszło do przeszkadzania oraz nie było uzasadnionej obawy uszkodzenia przeciwnika, przyznany zostaje *No Let*;
- 8.6.2. wystąpiło przeszkadzanie, niemniej uderzający i tak nie byłby w stanie wykonać prawidłowego uderzenia, przyznany zostaje *No Let*;
- 8.6.3. jeśli po wystąpieniu przeszkadzania uderzający kontynuował grę, a następnie poprosił o *Let*, przyznany zostaje *No Let*;
- 8.6.4. przeszkadzanie było tak nieznaczne, że widok piłki, możliwość dotarcia do niej oraz prawidłowe jej zagranie nie zostało zakłócone, przyznany zostaje *No Let*;
- 8.6.5. przeciwnik nie dołożył wszelkich starań w celu uniknięcia przeszkadzania, a zawodnik mógłby wykonać poprawne uderzenie, przyznany zostaje *Stroke* dla uderzającego;
- 8.6.6. doszło do przeszkadzania, mimo że przeciwnik dołożył wszelkich starań, aby go uniknąć, a uderzający byłby w stanie wykonać poprawne zagranie, przyznany zostaje *Let*;
- 8.6.7. doszło do przeszkadzania, a zawodnik byłby w stanie wykonać uderzenie wygrywające, przyznany zostaje *Stroke* dla uderzającego;

Oprócz zasady 8.6. stosuje się w określonych sytuacjach następujące postanowienia:

8.7. Czysty widok na piłkę (*Fair View*)

Fair View oznacza, że zawodnik ma możliwość zobaczyć piłkę odbijającą się na ścianie przedniej i dostateczny czas na przygotowanie uderzenia, gdy po odbiciu wraca ona od przedniej ściany.

8.7.1. w przypadku, gdy uderzający zgłasza prośbę o *Let*, gdyż nie miał czystego widoku piłki idącej od przedniej ściany, należy postępować zgodnie z zasadą 8.6.

8.8. Bezpośredni dostęp

Jeśli uderzający zgłasza prośbę o *Let* ze względu na brak bezpośredniego dostępu do piłki:

8.8.1 doszło do przeszkadzania, ale uderzający nie dołożył wszelkich starań, aby dojść do piłki i ją uderzyć, przyznany zostaje *No Let*;

Uwaga: wszelkie starania, aby dojść do piłki i ją uderzyć nie obejmują kontaktu z przeciwnikiem. Gdy dojdzie do kontaktu, który można było uniknąć, musi zostać zastosowana Zasada 15 (Zachowanie na korcie).

8.8.2. jeśli uderzający miał bezpośredni dostęp do piłki, ale zamiast tego obrał inną, niebezpośrednią drogę, a następnie prosi o *Let* ze względu na przeszkadzanie, przyznany zostaje *No Let* lub też należy zastosować Zasadę 8.8.3.;

8.8.3. jeśli źle ustawiony uderzający wykazał możliwość odzyskania pozycji i wykonania prawidłowego uderzenia, ale wystąpiło przeszkadzanie, przyznany zostaje *Let*, jednakże w przypadku, gdy uderzający mógł wykonać uderzenie wygrywające wtedy należy przyznać *Stroke* dla uderzającego.

8.9. Prowadzenie rakiety przy uderzeniu (*Swing*)

Prawidłowy *Swing* zawiera uzasadniony zamach rakieta, ruch do piłki i uderzenie oraz uzasadniony ruch rakieta po uderzeniu piłki. Ruch rakiety do tyłu, aby przygotować ją do uderzenia oraz ruch po uderzeniu piłki są prawidłowe dopóki nie są wykonywane w przesadny sposób.

Jeśli uderzający zgłosi prośbę o *Let* ze względu na wystąpienie przeszkadzania podczas prowadzenia rakiety:

8.9.1. jeśli ruch rakiety został zaburzony przez przeciwnika w **nieznaczny** sposób, mimo iż starał się on za wszelką cenę uniknąć tego przeszkadzania, przyznany zostaje *Let*, jednakże w przypadku, gdy uderzający mógł wykonać uderzenie wygrywające wtedy należy przyznać *Stroke* dla uderzającego;

8.9.2. jeśli ruch rakiety był blokowany przez kontakt z przeciwnikiem przyznany zostaje *Stroke* dla uderzającego, nawet, jeśli przeciwnik starał się za wszelką cenę uniknąć tego przeszkadzania.

8.10. Nadmierny ruch rakieta przy uderzeniu

8.10.1. jeśli uderzający spowodował przeszkadzanie wykonując nadmierny *Swing*, przyznany zostaje *No Let*;

8.10.2. doszło do przeszkadzania, a uderzający wyolbrzymiał *Swing*, aby otrzymać *Stroke*, przyznany zostaje *Let*;

8.10.3. nadmierny *Swing* uderzającego może przyczynić się do powstania przeszkadzania, jeśli opóźni on dojście i zagranie piłki przeciwnikowi, w takim przypadku przeciwnik może poprosić o *Let*.

8.11. Możliwość zagrania piłki o dowolną część przedniej ściany kortu

Jeśli uderzający powstrzymał się przed zagranie piłki do przedniej ściany i poprosił o *Let* w sytuacji, gdy:

8.11.1. zagrana piłka mogłaby uderzyć przeciwnika lecąc bezpośrednio do przedniej ściany, przyznany zostaje *Stroke* dla uderzającego, chyba że uderzający obrócił się lub była to kolejna próba uderzenia piłki, w takim przypadku przyznany zostaje *Let*;

8.11.2. zagrana piłka w kierunku bocznej ściany, która osiągnęłaby przednią ścianę, mogłaby uderzyć przeciwnika, przyznany zostaje *Let* lub też

8.11.3. zagrana piłka po odbiciu od bocznej ściany przed osiągnięciem ściany przedniej mogłaby uderzyć przeciwnika, przyznany zostaje *Let*, jednakże w przypadku, gdy uderzający mógł wykonać uderzenie wygrywające, wtedy należy przyznać *Stroke* dla uderzającego.

8.12. Kolejne próby uderzenia piłki

Jeśli uderzający zgłosi powstanie przeszkadzania i poprosi o *Let* przy kolejnej próbie uderzenia piłki, a mógłby wykonać prawidłowe uderzenie, to:

8.12.1. jeśli przeciwnik nie miał wystarczająco czasu, aby uniknąć przeszkadzania, przyznany zostaje *Let*.

8.13. Obracanie

Obracanie to sytuacja, w której piłka przemieści się za uderzającym z jednej jego strony na drugą (z prawej na lewą lub z lewej na prawą), nawet, jeśli sam uderzający nie wykonał obrotu.

Jeżeli uderzający podczas obracania napotka przeszkadzanie, a mógłby wykonać prawidłowe uderzenie, to w przypadku:

8.13.1. gdy *Swing* uderzającego został zablokowany, przyznany zostaje *Stroke* dla uderzającego, nawet, jeśli przeciwnik starał się za wszelką cenę uniknąć przeszkadzania;

8.13.2. gdy przeciwnik nie miał wystarczająco czasu, aby uniknąć przeszkadzania, przyznany zostaje *Let*.

8.13.3. gdy uderzający mógł odbić piłkę bez obracania, a jednak wykonał obrót, aby stworzyć sytuację, w której może zgłosić prośbę o *Let*, przyznany zostaje *No Let*;

8.13.4. gdy uderzający wykona obrót, Sędzia zawsze musi ocenić, czy w wyniku tego nie dochodzi do niebezpiecznej sytuacji i postąpić zgodnie z przepisami.

9. PIŁKA UDERZAJĄCA ZAWODNIKA

9.1. Jeśli piłka lecąca **do przedniej ściany** uderzy przeciwnika lub jego raketę czy część ubrania, gra musi zostać zatrzymana, a następnie:

9.1.1. jeśli piłka nie została dobrze zagrana i nie doleciałaby do przedniej ściany, wtedy przeciwnik wygrywa wymianę;

9.1.2. jeśli piłka zagrana w pierwszej próbie uderzenia leciała bezpośrednio do przedniej ściany, a uderzający nie wykonał obrotu, przyznany zostaje *Stroke* dla uderzającego;

9.1.3. jeśli uderzający nie wykonał obrotu, a piłka przed odbiciem o ścianę przednią leciała w kierunku innej ściany lub się od niej już odbiła, przyznany zostaje *Let*, jednakże w przypadku, gdy zagranie mogłoby być uderzeniem wygrywającym, wtedy należy przyznać *Stroke* dla uderzającego;

9.1.4. jeśli uderzający nie wykonał obrotu, ale zagrał piłkę w kolejnej próbie uderzenia, przyznany zostaje *Let*;

9.1.5. jeśli uderzający wykonał obrót, przyznany zostaje *Stroke* dla przeciwnika, chyba że przeciwnik wykonał specjalny ruch, aby zablokować lecącą piłkę, w takim przypadku przyznany zostaje *Stroke* dla uderzającego;

9.2. Jeśli odbita **od przedniej ściany** piłka uderza w zawodnika, przed tym, jak odbije się dwukrotnie na podłodze, gra musi zostać zatrzymana; a następnie:

9.2.1. jeśli nie doszło do przeszkadzania, a piłka uderza **przeciwnika**, jego raketę czy część ubrania, przed tym jak uderzający podjął próbę uderzenia piłki, to uderzający wygrywa wymianę, chyba że pozycja uderzającego była powodem, że przeciwnik został trafiony piłką, w takim przypadku przyznany zostaje *Let*;

9.2.2. jeśli uderzający po kolejnej próbie uderzenia piłki trafia piłką **przeciwnika**, jego raketę czy część ubrania, przyznany zostaje *Let*, pod warunkiem, że piłka ta była dobrze zagrana. W przeciwnym wypadku przeciwnik wygrywa wymianę;

9.2.3. jeśli nie wystąpiło przeszkadzanie, a piłka trafia w uderzającego, wymianę wygrywa przeciwnik. W przypadku, gdy przeszkadzanie miało miejsce stosuje się Zasadę 8 (Przeszkadzanie).

9.3. Jeśli uderzający trafi piłką przeciwnika Sędzia musi ocenić czy zdarzenie to było niebezpieczne i postąpić zgodnie z przepisami.

10. ZGŁASZANIE APELACJI

10.1. Każdy z zawodników może wstrzymać grę i odwołać się od braku wywołania Markera, mówiąc "*Appeal please*".

10.2. Przegrywający wymianę może zaskarżyć wywołanie Markera lub jego brak, mówiąc "*Appeal please*".

10.3. Jeśli Sędzia nie jest pewien, czego dotyczy apelacja, musi poprosić gracza o wyjaśnienie. Jeśli zawodnik składa kilka apelacji, Sędzia musi rozpatrzyć każdą z nich.

10.4. Jeśli serw został wykonany żaden z zawodników nie może już zgłaszać apelacji do zdarzeń występujących przed serwem, z wyjątkiem zgłoszenia pękniętej piłki.

10.5. W przypadku końca seta apelacja, co do ostatniej wymiany musi być zgłoszona niezwłocznie po zakończonej wymianie.

10.6. W odpowiedzi na apelację zgłoszoną do wywołania Markera lub jego braku Sędzia musi:

10.6.1. jeśli wywołanie Markera lub jego brak był prawidłowy, Sędzia utrzymuje w mocy wynik wymiany lub

10.6.2. jeśli wywołanie Markera było błędne, Sędzia ogłasza *Let*, chyba że wywołanie Markera przerwało uderzenie wygrywające jednego z zawodników, w takim przypadku Sędzia przyznaje zwycięstwo w wymianie temu zawodnikowi lub

10.6.3. Jeśli Marker nie wywoła błędnie zagranej piłki, Sędzia przyznaje zwycięstwo w wymianie przeciwnikowi lub

10.6.4. Jeśli Sędzia nie jest pewien, czy zagrany serw był dobry, ogłasza *Let* lub

10.6.5. Jeśli Sędzia nie jest pewny poprawności zagrywki, ogłasza *Let*, chyba że wywołanie Markera przerwało uderzenie wygrywające drugiego zawodnika, w takim przypadku Sędzia przyznaje zwycięstwo w wymianie temu zawodnikowi.

10.7. W każdym przypadku decyzja Sędziego jest ostateczna.

11. PIŁKA

11.1. Jeśli piłka pęknie podczas wymiany Sędzia ogłasza *Let* dla tej wymiany.

11.2. Jeśli zawodnik wstrzyma grę i zgłosi pęknięcie piłki, a po sprawdzeniu okaże się, że piłka nie jest uszkodzona, zawodnik ten przegrywa wymianę.

11.3. Jeśli odbierający zgłosi, że piłka jest pęknięta, zanim jeszcze spróbuje odbić serw przeciwnika i po sprawdzeniu okaże się, że faktycznie piłka jest uszkodzona, Sędzia musi ogłosić *Let* dla wcześniejszej wymiany, jeśli nie jest pewien, kiedy doszło do uszkodzenia piłki.

11.4. Gracz, który chce zgłosić, że piłka jest pęknięta po zakończeniu seta musi to zrobić bezzwłocznie i przed opuszczeniem kortu.

11.5. Piłka musi zostać wymieniona, jeśli obaj gracze się zgadzają, co do tego lub, gdy Sędzia przychyli się do takiej prośby jednego z zawodników.

11.6. Jeśli piłka została wymieniona lub zawodnicy powracają do gry po przerwie, gracze mają prawo rozgrzać piłkę. Gra jest wznawiana po komendzie sędziego lub za obustronną zgodą zawodników, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

11.7. Piłka musi cały czas pozostawać na korcie, chyba że sędzia zgodzi się na jej wyniesienie.

11.8. Jeśli piłka zaklinuje się w jakiegokolwiek części kortu, ogłoszony zostaje *Let*.

11.9. *Let* może być ogłoszony, jeśli piłka dotknie jakiegokolwiek obiektu na korcie.

11.10. Gdy piłka odbije się w nietypowy sposób, ogłoszony zostaje *No Let*.

12. ROZPRASZANIE

12.1. Jeśli cokolwiek rozproszy zawodnika może on zgłosić prośbę o *Let*, ale musi to zrobić natychmiast po wystąpieniu powodu tego rozproszenia.

12.2. Jeśli rozpraszenie jest spowodowane przez jednego z zawodników, wtedy:

12.2.1. jeśli było to działanie **przypadkowe**, przyznany zostaje *Let*, chyba że przerwane zostało uderzenie wygrywające, w takim przypadku zwycięstwo w wymianie przyznaje się zagrywającemu zawodnikowi;

12.2.2. w przypadku, gdy było to działanie **celowe** należy zastosować Zasadę 15 (Zachowanie na korcie).

12.3. Jeśli rozpraszenie nie było spowodowane przez żadnego z zawodników, przyznany zostaje *Let*, chyba że przerwane zostało uderzenie wygrywające, w takim przypadku zwycięstwo w wymianie przyznaje się zagrywającemu zawodnikowi.

12.4. Podczas wydarzeń sportowych zdarzają się głośniejsze reakcje widowni. Zasada 12.3. może zostać zawieszona, aby dać widzom możliwość w pełni przeżywać wydarzenia na korcie. Oczekuje się od zawodników, iż będą kontynuować grę nawet, jeśli wśród widowni nagle pojawi się głośny dźwięk, a od Sędziów, iż nie będą upominać widowni. Jednakże, jeśli jeden z zawodników wstrzyma grę i poprosi o *Let* z powodu głośnego czy pojedynczego hałasu spoza kortu, może zostać przyznany *Let* ze względu na rozpraszenie zawodnika.

13. UPUSZCZANIE OBIEKTÓW NA KORCIE

13.1. Zawodnik, który upuścił raketę może ją podnieść i kontynuować grę, chyba że piłka dotknęła raketę lub zdekongentrowało to przeciwnika, lub Sędzia zdecydował się na zastosowanie kary dla zawodnika.

13.2. Zawodnik, który upuści raketę ze względu na występujące przeszkadzanie może poprosić o *Let*.

13.3. Jeśli nieuderzający zawodnik upuści raketę z powodu kontaktu z zawodnikiem uderzającym, który to próbował dojść do piłki, może poprosić o *Let* i zastosowana zostaje Zasada 12 (Rozpraszenie).

13.4. Jeśli podczas wymiany jakiegokolwiek inny obiekt, niż rakietka, zostanie upuszczony na podłogę, to wymiana musi zostać zatrzymana, a następnie:

13.4.1. jeśli przedmiot został upuszczony przez zawodnika bez żadnego kontaktu z przeciwnikiem, wtedy przeciwnik wygrywa wymianę;

13.4.2. jeśli przedmiot został upuszczony przez zawodnika w wyniku kontaktu z przeciwnikiem, przyznany zostaje *Let*, chyba że uderzający zagrał odbicie wygrywające lub też poprosił o *Let* ze względu na przeszkadzanie, w takich sytuacjach stosuje się Zasadę 8 (Przeszkadzanie);

13.4.3. jeśli na podłogę spadnie przedmiot nie pochodzący od zawodników, przyznany zostaje *Let*;

13.4.4. jeśli zostanie zakłócone wygrywające zagranie uderzającego, zwycięstwo w wymianie zostaje przyznane uderzającemu;

13.4.5. Jeśli obiekt nie został zauważony podczas wymiany, aż do jej zakończenia i nie miał wpływu na jej przebieg, wtedy wynik wymiany pozostaje utrzymany w mocy.

14. CHOROBA, KONTUZJA I KRWAWIENIE

14.1. Choroba

14.1.1. Zawodnik cierpiący na chorobę niezwiązaną z kontuzją oraz, gdy nie występuje u niego krwawienie, musi bez zwłoki kontynuować grę lub poddać rozgrywanego seta i wykorzystać 90 sek. przerwę między setami, aby odzyskać zdolność do gry. Dotyczy to sytuacji typu: skurcze, nudności, problemy z oddychaniem, w tym astma.

Tylko jeden set może zostać poddany przez zawodnika, następnie musi kontynuować grę lub poddać mecz.

14.1.2. Jeśli zawodnik wymiotuje na korcie lub w inny sposób doprowadzi kort do stanu nieużywalności, przegrywa mecz.

14.2. Kontuzje

14.2.1. Jeśli Sędzia nie jest przekonany o prawdziwości kontuzji, musi pouczyć zawodnika, iż albo powraca bezzwłocznie do gry, albo decyduje się poddać trwający set i wykorzystać 90 sek. przerwę między setami. Następnie zawodnik musi powrócić do gry lub poddać mecz. Tylko jeden set może zostać poddany;

14.2.2. Jeśli Sędzia jest przekonany o prawdziwości kontuzji, musi pouczyć obu zawodników o kategorii kontuzji i czasie przysługującym zawodnikowi na odzyskanie zdolności do gry. Czas na regenerację przysługuje jedynie wtedy, gdy kontuzja faktycznie ma miejsce.

14.2.3. Jeśli Sędzia jest przekonany, iż zawodnik ma nawrót kontuzji doznanej wcześniej w tym meczu, musi pouczyć zawodnika, iż albo powraca bezzwłocznie do gry, albo decyduje się poddać trwający set i wykorzystać 90 sek. przerwę między setami lub też poddać mecz. Tylko jeden set może zostać poddany;

Uwaga: Zawodnik, który poddał set zachowuje wszystkie punktu, które do tej pory zdobył w secie.

14.3. Kategorie kontuzji:

14.3.1. **Samouszkodzenie** (*Self-inflicted*) - kontuzja spowodowana przez działanie samego pokrzywdzonego. Obejmuje naciągnięcie mięśnia, skręcenia stawów, czy stłuczenia spowodowane zderzeniem ze ścianą lub upadkiem.

Zawodnikowi przysługuje 3 min., aby odzyskać zdolność do gry. Jeśli po tym czasie nadal nie będzie w stanie powrócić do gry musi poddać set i wykorzystać 90 sek. przerwę między setami dla dalszej regeneracji. Tylko jeden set może zostać poddany przez zawodnika, następnie musi kontynuować grę lub poddać mecz.

14.3.2. **Współuczestnictwo** (*Contributed*) - kontuzja jest rezultatem przypadkowego zdarzenia między obydwoma zawodnikami.

Zawodnikowi przysługuje 15 min., aby odzyskać zdolność do gry. Czas ten może być przedłużony o kolejne 15 min. według uznania Sędziego. Jeśli po tym czasie kontuzjowany zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, mecz zostaje przyznany przeciwnikowi. Wynik wymiany, w której doszło do kontuzji zostaje utrzymany w mocy.

14.3.3. **Z winy przeciwnika** (*Opponent-inflicted*) - kontuzja powstała całkowicie z winy przeciwnika.

14.3.3.1. Jeśli kontuzja zawodnika została spowodowana przez przeciwnika **przypadkowo**, musi zostać zastosowana Zasada 15 (Zachowanie na korcie). Kontuzjowanemu zawodnikowi przysługuje 15 min. na odzyskanie zdolności do gry. Jeśli po tym czasie kontuzjowany zawodnik nie jest w stanie kontynuować gry, mecz zostaje przyznany poszkodowanemu.

14.3.3.2. Kontuzja zawodnika powstała w wyniku **umyślnej, niebezpiecznej** gry lub działania przeciwnika. Jeśli kontuzjowany zawodnik potrzebuje jakiegokolwiek czasu na odzyskanie zdolności do gry, mecz zostaje przyznany poszkodowanemu. Jeśli kontuzjowany zawodnik jest w stanie bez zwłoki kontynuować grę, musi zostać zastosowana Zasada 15 (Zachowanie na korcie).

14.4. Krwawienie

14.4.1. W każdej sytuacji, gdy pojawi się krwawienie gra musi zostać zatrzymana, a zawodnik musi opuścić kort, aby niezwłocznie zająć się raną. Zawodnikowi zostaje przyznany rozsądny czas na konieczne zabiegi. Zawodnik może powrócić do gry tylko, gdy krwawienie zostanie powstrzymane, a rana w miarę możliwości opatrzona.

14.4.2. Jeśli krwawienie zawodnika zostało spowodowane przez przeciwnika **przypadkowo**, musi zostać zastosowana Zasada 15 (Zachowanie na korcie).

14.4.3. Jeśli krwawienie zawodnika powstało w wyniku **umyślnej, niebezpiecznej** gry lub działania przeciwnika, mecz zostaje przyznany poszkodowanemu.

14.4.4. Zawodnik, który nie jest w stanie powstrzymać krwawienia w przysługującym mu czasie, musi poddać set i wykorzystać 90 sek. przerwę między setami, a następnie powrócić do gry lub poddać mecz.

14.4.5. Jeśli w czasie gry pojawi się ponownie krwawienie z tego samego miejsca, zawodnikowi nie przysługuje już dodatkowy czas na dalsze zabiegi, musi poddać set i wykorzystać na nie 90 sek. przerwę między setami. Jeśli w tym czasie zawodnik nie powstrzyma krwawienia musi poddać mecz.

14.4.6. Kort musi zostać wyczyszczony ze śladów krwi, a pokrwawione ubrania zmienione.

14.5. Jeśli kontuzjowany zawodnik może powrócić do gry przed końcem przysługującego mu czasu na regenerację, wtedy obaj gracze muszą mieć przyznany konieczny czas na przygotowanie się do powrotu do gry.

14.6. Decyzja o podjęciu lub nie, dalszej gry zawsze należy do kontuzjowanego gracza.

15. ZACHOWANIE NA KORCIE

15.1. Zawodnicy muszą stosować się do wszystkich zasad turniejowych na równi z niniejszymi przepisami.

15.2. Zawodnicy nie mogą umieszczać żadnych przedmiotów na korcie.

15.3. Zawodnicy nie mogą opuszczać kortu podczas gry bez zgody Sędziego.

15.4. Zawodnicy nie mają prawa prosić o zmianę prowadzących mecz, ani Sędziego ani Markera.

15.5. Zawodnicy nie mogą zachowywać się w sposób niesportowy, niebezpieczny, obelżywy, obraźliwy, czy jakiegokolwiek inny wpływający negatywnie na wizerunek gry.

15.6. Jeśli zachowanie zawodnika jest nieodpowiednie, Sędzia musi zatrzymać grę, jeśli jest to konieczne i ukarać gracza.

Niedopuszczalne zachowania obejmują, ale nie wyczerpują:

15.6.1. nieprzyzwoite lub obraźliwe słowa lub gesty;

15.6.2. słowne, fizyczne czy jakiegokolwiek inne formy znieważania;

15.6.3. niepotrzebny kontakt fizyczny, także popychanie przeciwnika;

- 15.6.4. niebezpieczna gra, w tym nadmierny zamach rakieta;
- 15.6.5. sprzeciw wobec prowadzących mecz;
- 15.6.6. niestosowne użycie sprzętu lub kortu;
- 15.6.7. nieuczciwe rozgrzewanie się;
- 15.6.8. opóźnianie gry, w tym spóźniony powrót na kort;
- 15.6.9. celowe rozpraszenie;
- 15.6.10. *coaching* (konsultacje z jakimikolwiek osobami) podczas seta;
- 15.7. Zawodnik winny wykroczenia, w zależności od jej wagi może otrzymać:
- Conduct Warning* - ostrzeżenie;
- Conduct Stroke* - punkt dla przeciwnika;
- Conduct Game* - set dla przeciwnika;
- Conduct Match* - mecz dla przeciwnika;
- 15.8. Sędzia ma prawo nałożyć na zawodnika więcej, niż jedną karę przy kolejnych podobnych wykroczeniach. Pod warunkiem, że kolejne kary nie będą mniej dotkliwe od wcześniej nałożonych dla tego samego wykroczenia.
- 15.9. Ostrzeżenia i kary mogą być nakładane przez Sędziego w dowolnym momencie, także w czasie rozgrzewki, czy zaraz po zakończeniu meczu.
- 15.10. Sędzia:
- 15.10.1. przerywa grę, aby przyznać *Conduct Warning*, przyznany zostaje również *Let*;
- 15.10.2. przerywa grę, aby przyznać *Conduct Stroke*. Przyznany punkt staje się wynikiem wymiany;
- 15.10.3. przyznaje *Conduct Stroke* po zakończeniu wymiany. Wynik wymiany pozostaje aktualny, a *Conduct Stroke* jest dodatkowym punktem, niewpływającym na zmianę pola zagrywki;
- 15.10.4. przyznaje *Conduct Game*, dotyczący seta rozgrywanego lub następnego, jeżeli w danej chwili żaden nie jest rozgrywany. W tym ostatnim przypadku nie przysługuje zawodnikom 90 sek. przerwa między setami;
- 15.10.5. przyznaje *Conduct Game* lub *Conduct Match*. Ukaraný zawodnik zatrzymuje wszystkie dotychczas zdobyte punkty oraz sety.
- 15.11. Jeśli zostanie nałożona kara za niesportowe zachowanie, Sędzia musi wypełnić całą niezbędną dokumentację.