

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТ «СКВОШ»

1. Игра

- 1.1. **Игра в сквош в одиночном разряде** проходит на корте между двумя игроками. Игра проводится мячом для сквоша. Для удара по мячу игроки используют ракетки. Корт, ракетки и мяч должны соответствовать требованиям Мировой федерации сквоша (World Squash Federation - WSF) (*Приложение 1*).
- 1.2. Целью игры является заставить противника совершить ошибку после поочередного обмена ударами.
- 1.3. Соревнование между двумя игроками (**матч**) начинается с **разминки** и заканчивается последним розыгрышем.
- 1.4. Игра состоит из **розыгрышей**. В начале каждого розыгрыша один из игроков вводит мяч в игру (**подающий игрок**), второй игрок принимает подачу (**принимающий игрок**).
- 1.5. Матч состоит из **геймов** – частей матча, начинающихся с первой подачи и заканчивающихся розыгрышем последнего очка в гейме.
- 1.6. Каждый матч состоит из 3 или 5 геймов (по решению организаторов) и продолжается до трех победных геймов.
- 1.7. Любой из игроков выигрывает **очко** при выигрыше розыгрыша². При этом подающий игрок сохраняет за собой право подачи. Если розыгрыш заканчивается в пользу принимавшего игрока, он выигрывает очко и к нему переходит право подачи.
- 1.8. Каждую игру обслуживает Судья на корте (далее – Судья) (*referee*) и Судья на счете (*marker*). В некоторых случаях, по решению главного судьи соревнования, игру может обслуживать один судья, совмещающий оба вида судейской работы.
- 1.9. Судья руководит игрой. В случае необходимости он может применить различные наказания игроков. Возможные действия Судьи при наказании игрока отражены в **Правиле 19**.

2. Разминка и «разогрев» мяча

- 2.1. Непосредственно перед началом матча игрокам разрешается использовать корт для совместной разминки в течение 5 минут. По прошествии 2,5 минут Судья обязан сделать объявление «Половина времени. Смена сторон», после чего игроки должны поменяться сторонами на корте для продолжения разминки. Когда время разминки истекло, Судья должен сделать объявление: «Время. Окончание разминки».
- 2.2. В процессе разминки оба игрока должны иметь равные возможности удара по мячу. Если один из игроков не дает возможность другому игроку

продолжать разминку с мячом – он нарушает правила. В этом случае Судья должен вынести этому игроку наказание.

-
- 2.3. Поскольку способность мяча к отскоку зависит от его температуры, во время разминки его способность к отскоку доводится до уровня, соответствующего используемого типа мяча (О мячах для сквоша см. Приложение).
- Любому игроку разрешается использовать время перерыва между геймами для «разогрева» мяча.
 - Судья может разрешить игрокам продолжить разогрев мяча и после перерыва на свое усмотрение.
- 2.4. После разминки назначается перерыв 90 сек. Игрокам разрешается покинуть корт на время этого перерыва, но они должны быть готовы по взаимному согласию начать игру до истечения 90 сек. перерыва.

2. Система подсчета очков

- 2.1. Каждый гейм продолжается до 11 очков, за исключением случаев, когда счет в игре становится 10-10. В этом случае игра продолжается до тех пор, пока разница в счете не достигнет двух очков. В этом случае победителем гейма становится игрок, чье преимущество составляет эти два очка.
- 2.2. После каждого розыгрыша судья на счете объявляет счет. Например, «2-3» или «Переход подачи, 3-2». При этом первой объявляются очки подающего игрока.
- 2.3. Каждый раз, когда счет в игре становится 10-10, судья на счете обязан сделать следующее объявление: «Счет 10-10. Игра продолжается до разницы в счете в два очка» («10-all: a player must win by 2 clear point»³).
- 2.4. В том случае, когда до выигрыша в гейме или матче требуется набрать всего лишь одно очко, судья на счете обязан сделать объявление: «Гейм-бол» или «Матч-бол» – в случае окончания игры). Судья на счете должен сделать данное напоминание независимо от того, кому необходимо выиграть очко – подающему или принимающему игроку. Например, если при счете 10-6 розыгрыш привел к переходу подачи и счету 10-7, судья на счете должен объявить «Переход подачи, 10-7, гейм-бол» (или «...матч-бол»).

4. Подача

- 4.1. Каждый розыгрыш начинается с подачи. Право подачи в первом гейме определяется путем вращения рукоятки ракетки одного из игроков. Игрок, выигравший гейм, получает право первой подачи в следующем гейме.
- 4.2. В начале каждого гейма и при смене права подачи подающий игрок имеет право выбрать левое или правое поле подачи (*service box*) для начала розыгрыша. В случае, если игрок сохранил за собой право подачи, следующая подача должна осуществляться с противоположного поля подачи.
- 4.3. Для того, чтобы ввести мяч в игру (выполнить подачу) игрок может подбросить мяч либо рукой, либо ракеткой и ударить по нему ракеткой. Если игрок не стал наносить удар по мячу после того, как мяч был подброшен, игроку дается повторное право совершить подачу.
- 4.4. Злоупотребляющий этим приемом игрок должен получить замечание «Стоп. Замечание» («*not up*»), и при повторении подбросов без удара подача переходит к его сопернику - «Стоп. Переход подачи»

³ Здесь и далее в тексте курсивом будут приводиться соответствующие фразы и термины на английском языке.

- 4.5. Если подающий игрок выполнил подачу из несоответствующего поля подачи, Судья принимает решение о переигровке «Стоп. Переигровка» («*Let*»). В этом случае то подающий игрок обязан повторить подачу.
- 4.6. Если подающий игрок не уверен, из какого поля подачи она должна быть выполнена, Судья на счете (*Marker*) должен указать игроку, из какого поля необходимо выполнить подачу. Если Судья на счете (*Marker*) также не уверен, какое поле подачи должен выбрать игрок, то Судья указывает из какого поля необходимо начать розыгрыш.
- 4.7. Подающему разрешается только одна подача.
- 4.8. Не разрешается вводить мяч в игру до того, как Судья на счете (*Marker*) завершит объявление текущего счета в гейме. Маркеру следует объявлять счет без особого промедления. Если подающий игрок ввел мяч в игру или предпринял попытку произвести подачу до того, как Маркер объявил счет, Судья обязан остановить игру и сделать ему замечание.
- 4.9. Принимающий подачу во время ее выполнения может стоять в любом месте, не мешая подающему.
- 4.10. Помимо пп. 4.1-4.9 при подаче должны быть соблюдены следующие условия:
 - 4.9.1. При подаче, ударив ракеткой по мячу, подающий игрок должен попасть им в переднюю стену корта так, чтобы точка касания была выше линии подачи (*Service Line*) и ниже линии аута (*Out Line*). В случае нарушения этого правила выносится решение об ошибке - «Стоп. Ошибка» («*down*»).
 - 4.9.2. При этом мяч после отскока от стены должен быть направлен в заднюю четверть поля (*Quarter*) принимающего игрока, ограниченную средней линией (*Half Court Line*), передней линией подачи (*Short Line*), боковой и задней стенами корта. (см. схему корта в Приложении ___) – за исключением случаев игры принимающим игроком с лета. При подаче задней зоной поля принимающего игрока является зона противоположной части корта³. В случае нарушения этого правила выносится решение об ошибке - «Стоп. Ошибка» («*down*»)
 - 4.9.3. При подаче на пути к передней стене корта мяч не должен удариться о другую стену. В случае нарушения этого правила выносится решение об ошибке - «Стоп. Ошибка» («*fault*»)
 - 4.9.4. Во время подачи ступня или часть ступни ноги подающего должны касаться пола поля подачи. Не допускается касания ступней какой-либо из линий, ограничивающих поле подачи. Допускается, если какая-либо часть ступни в момент удара по мячу висит над линией, ограничивающей поле подачи. – В случае нарушения этого правила выносится решение «Стоп. Заступ» («*foot-fault*»).
 - 4.9.5. После подброса мяча для подачи подающему удается провести удар с первой или последующих попыток до того как мяч коснется пола, одной из стен, подающего игрока или его спортивной формы.

³ При последующих после подачи ударах розыгрыша линии полей подачи (*service box*), линия подачи (*Service Line*) и передняя линия подачи (*Short Line*) не учитываются.

4.9.6. Если при подаче мяч попал в угловую внутреннюю грань , соединяющую переднюю и боковую стену, то подача считается выполненной неверно и выносится решение об ошибке «Стоп. Ошибка» («*fault*»)

4.9.6. При подаче мяч не должен улететь за пределы игровой зоны корта. Выносится решение «Стоп. Аут» («*out*»).

5. Розыгрыш

После правильного ввода мяча в игру игроки попеременно отбивают мяч до совершения каким-либо из игроков ошибки.

После совершения ошибки игра останавливается. После остановки игры игрок может обратиться к Судье с просьбой о переигровке розыгрыша («Прошу переигровки» («*let*»)). В этом случае Судья должен сразу объявить решение об исходе игровой ситуации в пользу того или иного игрока.

6. Правильный ответный удар

Ответный удар считается правильным, если соблюдаются условия 6.1.-6.3.:

- 6.1. Отбивающий игрок осуществил удар по мячу до того как мяч дважды коснулся пола.
- 6.2. Первым касанием после удара мяч коснулся передней стены выше звуковой панели, либо после соударения с боковой и/или задней стеной. При этом он не должен предварительно коснуться игрока, спортивной формы игрока или ракетки соперника, самого соперника или его спортивной формы.
- 6.3. Мяч не попал в зону «аута» (объявление судьи «Стоп. Аут» «*out*») или в нижнюю часть передней стены (объявление судьи «Стоп. Даун» «*down*»).

7. Выигрыш розыгрыша

Игрок выигрывает розыгрыш если:

- 7.1. Сопернику не удастся правильная подача (см. п.4).
- 7.2. Сопернику не удастся правильный ответный удар (см. п.6), за исключением случаев когда Судья назначил переигровку («*Let*») или присваивает очко сопернику.
- 7.3. Мяч касается не бьющего игрока, его ракетки или формы, не создавая помехи игре. В каждом случае Судья принимает решение на свое усмотрение.
- 7.4. В тех случаях, когда это предусмотрено настоящими правилами, Судья присуждает очко сопернику.

8. Попадание мяча в игрока

- 8.1. Если игрок произвел удар по мячу таким образом, что мяч до соударения с передней стеной попал в соперника (включая ракетку и форму), игра останавливается.

В этом случае Судья, оценив траекторию полета мяча, принимает следующие решения:

- 8.1.1. Присуждает очко игроку, выполнившему удар, если игрок выполнил его правильно и траектория мяча была таковой, что мяч коснулся бы передней стенки, если бы противник не оказался на траектории полета мяча.
 - 8.1.2. Присуждает очко игроку, в которого попал мяч, если удар был выполнен неправильно (мяч не долетел бы до фронтальной стены).
 - 8.1.3. Присуждает очко игроку, выполнившему удар, если противник «подставился» под летящий мяч.
 - 8.1.4. Назначает переигровку ("*let*"), если попадание мячом в соперника произошло в результате использования повторной попытки удара по мячу. Данное решение Судья принимает, если в игровой ситуации нельзя применить положения Правила 9.1.3.
 - 8.1.5. Назначает переигровку ("*let*"), если до попадания мячом в соперника
- 8.2. Бьющий игрок может воздержаться от удара по мячу, прекратить розыгрыш из-за опасения неосмотрительного попадания в соперника и обратиться к Судье с просьбой о переигровке.
- Судье в данной игровой ситуации следует руководствоваться следующим:
- 8.2.1. Разрешить переигровку, если Судья сочтет, что у бьющего игрока была возможность правильно ударить по мячу, но он действительно воздержался от удара из-за возможного попадания мяча в соперника.
 - 8.2.2. Не разрешить переигровку ("*no let*"), если Судья сочтет, что у бьющего игрока не было возможности правильно ударить мяч.

9. Повторные попытки удара по мячу

Если игроку не удалось с первого раза попасть по мячу при совершении удара, он может предпринять дальнейшие попытки удара по мячу, конечно до его второго касания о пол площадки.

- 9.1. Если, после промаха, мяч коснулся соперника, его ракетки или формы, Судья должен:
 - 9.1.1. Судья должен разрешить переигровку в случае, если игрок, совершая повторную попытку, произвел правильный удар.
 - 9.1.2. Разрешить переигровку, если Судья сочтет, что у бьющего игрока была возможность совершить правильный удар.
 - 9.1.3. Присудить очко сопернику, если Судья сочтет, что у бьющего игрока не было возможности совершить правильный удар.
 - 9.1.4. Назначить переигровку, если попадание мячом в соперника произошло в результате повторной попытки удара по мячу.

10. Другие помехи удару

- 10.1.1. Судья должен наказать игрока штрафным очком, если он перед ударом соперника пересек линию траектории мяча.
- 10.1.2. Судья должен назначить переигровку, если до попадания во фронтальную стенку мяч коснулся или коснулся бы боковой стены, если у соперника была бы возможность выполнить правильный удар.

11. Перерывы между геймами и во время игры

- 11.1. Между геймами назначается перерыв 90 сек. По окончании гейма судья объявляет «Перерыв 90 секунд». Игрокам разрешается покинуть корт на время этого перерыва, но они должны быть готовы по взаимному согласию начать игру до истечения 90 сек. перерыва.
- 11.2. За 15 сек. до истечения 90-секундного перерыва между геймами Судья должен сделать объявление «До конца перерыва 15 секунд», предупреждающее игроков о необходимости быть готовым возобновить матч. По истечении 90-секундного перерыва Судья делает объявление «Время», сигнализирующее о возобновлении игры. Игроки во время перерыва должны находиться вблизи корта, чтобы слышать эти объявления Судьи.
- 11.3. Если игрок в ходе гейма просит сделать перерыв для того, чтобы заменить ракетку или поправить форму, и Судья посчитает данную просьбу обоснованной, игроку разрешается перерыв, который, однако, не может продолжаться более 90 сек.

12. Особые случаи во время игры

- 12.1. В случае, когда освещение на корте или другие внешние обстоятельства, не зависящие от игроков и обслуживающего игру персонала не позволяют продолжить игру, Судья может остановить игру и объявить перерыв до устранения таких обстоятельств. Счет фиксируют по последнему завершённому розыгрышу. Если имеется дополнительный соответствующий всем игровым требованиям корт, Судья может принять решение о переносе игры на дополнительный корт.
- 12.2. В том случае, если кто-либо из игроков или оба игрока не в состоянии возобновить игру после объявления Судьи «Время», Судья руководствуется Правилom 19.
- 12.3. Если Судья считает, что игрок умышленно затягивает игру, Судья должен руководствоваться Правилom 19.
- 12.4. В том случае, если игрок травмирован, болен или неспособен продолжать игру, Судья должен руководствоваться Правилom 18.
- 12.5. В случае столкновения игроков Судья назначает переигровку.
- 12.5. Если в ходе розыгрыша на корт упадет посторонний предмет (не ракетка), необходимо предпринять следующее:
 - 12.5.1. Как только Судья заметит посторонний предмет, он должен немедленно остановить розыгрыш.
 - 12.5.2. Если игрок заметил посторонний предмет, он может воздержаться от дальнейшего розыгрыша и обратиться к Судье.
 - 12.5.3. Если посторонний предмет был брошен (или выпал – например, кольцо, цепочка и т.п.) одним из игроков, то этот игрок проигрывает розыгрыш во всех случаях за исключением случая, когда игрок успел совершить выигрышный удар до появления постороннего предмета.
 - 12.5.4. Если посторонний предмет был вброшен на корт не игроками, судья должен назначить переигровку.
 - 12.5.5. Если посторонний предмет остается незамеченным до завершения розыгрыша, победитель розыгрыша определяется обычным путем.

- 12.6. Если в ходе розыгрыша один игрок умышленно или неумышленно роняет ракетку, розыгрыш продолжается за исключением случаев, когда:
- Упавшая ракетка создает помеху игре.
 - Мяч коснулся выпавшей ракетки.
 - Упавшая ракетка отвлекла соперника от игры и нарушила его концентрацию.
- 12.7. Если выполнивший удар занял позицию между бьющим игроком и фронтальной стеной:
- 12.7.1. Разрешить переигровку, если Судья сочтет, что у бьющего игрока была возможность правильно ударить по мячу, но он действительно воздержался от удара из-за возможного попадания мяча в соперника.
- 12.7.2. Судья не должен разрешать переигровку розыгрыша, если Судья сочтет, что ссылка на позицию противника не была вызвана желанием правильно нанести удар и продолжить розыгрыш, а лишь поводом для просьбы о переигровке.
- 12.7.3. Не разрешить переигровку, если Судья сочтет, что у бьющего игрока не было возможности правильно нанести удар.

13. Создание помехи

- 13.1. Игроку при осуществлении удара по мячу должна быть предоставлена возможность осуществления такого удара без всякой помехи со стороны соперника.
- 13.2. Во избежание создания помехи, игрок должен предоставить своему сопернику:
- 13.2.1. Беспрепятственный доступ к мячу после завершения собственного удара по мячу.
- 13.2.2. Достаточную видимость мяча после его отскока от передней стены.
- 13.2.3. Свободу действий для совершения замаха перед ударом по мячу.
- 13.2.4. Свободу действий для совершения правильного удара по мячу в любую область передней стены корта.
- 13.3. Создание помехи имело место, если соперник не обеспечил выполнение хотя бы одного из условий, перечисленных в Правиле 13.2, даже в том случае, когда соперник предпринял все имеющиеся у него возможности для того, чтобы выполнить все перечисленные условия.
- 13.4. Если при совершении удара, игрок осуществил чрезмерный замах, то такой замах может способствовать созданию помехи игроку для совершения ответного удара.
- 13.5. В этом случае игрок, которому мешает чрезмерный замах соперника совершить удар по мячу, может либо продолжить розыгрыш, либо прекратить розыгрыш и обратиться к судье с просьбой вынести решение по данной игровой ситуации.
- 11.5.1. Игрок, рассчитывающий на переигровку или присуждение очка, должен обратиться Судье с просьбой «Прошу переигровку» («*Let please*»).

11.5.2. Только тот игрок может апеллировать к Судье, который должен был отбить мяч в последнем отыгрыше. Игрок имеет право апеллировать к Судье как сразу после появления помехи удару в ходе розыгрыша, так и после прекращения розыгрыша по причине создания помехи, без особого промедления.

13.6. Судья должен присудить очко игроку, если

13.6.1. Соперником была создана помеха, и он не предпринял усилий для ее устранения с тем, чтобы его игрок смог бы нанести правильный удар по мячу.

13.6.2. Соперником была создана помеха и он предпринял все усилия для ее устранения, но его положение на корте не позволило игроку сделать требуемый замах для нанесения правильного удара по мячу.

13.6.3. Соперником была создана помеха и он предпринял все усилия для ее устранения, но игрок находился в положении, которое позволяло ему совершить правильный удар.

13.6.4. Игрок воздержался от нанесения удара в случае, когда по направлению летящего в переднюю или боковую стену (и в этом случае удар был бы выигрышным) мяч попал бы в игрока (за исключением случаев разворота и повторных попыток удара по мячу).

13.7. Судья не должен назначать переигровку и в этом случае апеллирующий игрок проигрывает розыгрыш, если по мнению Судьи:

13.7.1. Помеха отсутствовала или была настолько минимальной, что у соперника сохранялась хорошая видимость мяча, и он обладал свободой, чтобы достать и сыграть мяч.

13.7.2. Была создана помеха удару, но игрок решил продолжить розыгрыш, несмотря на наличие помехи и после этого допустил ошибку или игрок из-за наличия помехи не предпринял попыток достать и сыграть мяч.

13.7.3. Игрок обошел помеху и сыграл мяч, продолжив розыгрыш.

13.7.4. Игрок сам себе создал помеху, перемещаясь к мячу для продолжения розыгрыша.

13.8. Судья должен назначить переигровку, если игрок, создавший помеху, предпринял все усилия для устранения помехи удару своему сопернику и, при этом, соперник мог произвести правильный удар.

13.9. Судья не должен назначать переигровку по просьбе игрока, который создал себе помеху, совершив чрезмерный замах.

13.10. В случае создания помехи и для определения своего решения Судья останавливает игру, если розыгрыш не был остановлен ранее, и в зависимости от игровой ситуации присваивает штрафное очко, если:

11.12.1. Игрок допустил чрезмерный или умышленный физический контакт с соперником.

11.12.2. Имелась реальная угроза нанесения травмы сопернику из-за чрезмерного замаха.

- 13.11. Судья может при необходимости остановить игру и назначить переигровку в соответствии с Правилom 11.9 или присудить игроку очко в соответствии с Правилom 11.8 по своему усмотрению не дожидаясь апелляции игрока.

14. Общение с Судьей

Во всех случаях, когда игрок хочет обратиться к судье, он должен поднять руку и затем выразить свое обращение словами.

14.1. Обращение к Судье после объявления Судьи на счете (Маркера).

Игрок, проигравший розыгрыш, может поднять руку и обратиться к Судье с просьбой пересмотреть вынесенное Маркером решение по результатам розыгрыша, например,

«возражение» («*Appeal please*»),

После такого обращения игра останавливается.

Если Судья не понимает, чем вызвано возражение игрока, он просит его объяснить причину возражения.

Если Судья отклоняет просьбу игрока о пересмотре решения, решение, принятое маркером остается в силе.

В случае, если Судья не уверен, какое решение принять после того, как игрок обратился с просьбой о пересмотре решения, Судья должен назначить переигровку.

14.2. Обращение к судье по решениям, связанным с подачей

14.2.1. Если Судья на счете (Маркер) оглашает решение о нарушении правил при подаче (см. п.4), подающий игрок может попросить Судью пересмотреть такое решение (Маркера). Если Судья решает отменить решение Маркера, назначается переигровка.

14.2.2. Если после введения мяча в игру Судья на счете (Маркер) воздерживается от внесения решения об ошибке, принимающий игрок может попросить Судью пересмотреть такое решение Маркера либо после завершения подачи, либо после завершения розыгрыша.

Если Судья может самостоятельно определить, что подача выполнена неверно до возражения принимающего игрока, он останавливает розыгрыш и присуждает принимающему игроку.

В ответ на возражение подающего игрока Судья должен:

14.2.2.1. Присудить очко подающему игроку, если уверен, что подача была выполнена правильно.

14.2.2.2. Назначить переигровку, если не уверен, правильно или нет была выполнена подача.

14.3. Возражения по решениям, не связанным с подачей

14.3.1. Если Судья на счете (Маркер) оглашает решение о нарушении правил при отбитии игроком мяча, игрок может попросить Судью пересмотреть такое решение Маркера.

Если судья решает отменить решение Маркера или сомневается правильно оно или нет, Судья должен:

14.3.1.1. Назначить переигровку.

- 14.3.1.2. Присудить очко игроку, нанесшему выигрышный удар, если команда Маркера прервала розыгрыш.
- 14.3.1.3. Присудить очко игроку, если Маркер огласил решение в процессе розыгрыша и помешал игроку нанести выигрышный удар.
- 14.4. После ввода мяча в игру ни один из игроков не может оспорить решения судейской бригады по игровым ситуациям, произошедшим до совершения подачи.
- 14.5. Если проигравший игрок пытается опротестовать более одного решения по одному розыгрышу, то Судья обязан рассмотреть каждую просьбу отдельно.
- 14.6. Судья должен вынести решение после соответствующей апелляции игрока, сделав соответствующее объявление. Все окончательные решения принимаются исключительно Судьей и изменению не подлежат. Если Судья не понимает причину для апелляции игрока, он может попросить игрока объяснить эту причину.

15. Переигровки

В дополнение к уже вышеописанным правилам назначения переигровок, Судья может или должен назначить переигровку в определенных иных случаях.

- 15.1. Судья может назначить переигровку, если:
 - 15.1.1. Мяч, находясь в игре, коснулся какого-либо из предметов, расположенных на полу корта.
 - 15.1.2. Во избежание нанесения травмы своему сопернику игрок воздержался от нанесения удара по мячу.
 - 15.1.3. Судья определил, что появление посторонних объектов или людей за пределами корта отвлекло какого-либо из игроков от игры. Игрок, который просит Судью о переигровке по причине отвлекающих объектов, должен обратиться с просьбой немедленно после появления таких объектов. Несмотря на то, что отвлекающие объекты действительно имели место быть, но у игрока имелась возможность нанести правильный удар, и он ее не использовал, Судья может присудить очко его сопернику.
 - 15.1.4. Судья сочтет, что изменившиеся условия игры на корте повлияли на ход и результат розыгрыша.
- 15.2. Судья должен назначить переигровку, если:
 - 15.2.1. Игрок не был готов к приему подачи и отражению мяча
 - 15.2.2. Мяч потерял свои игровые свойства в ходе розыгрыша
 - 15.2.3. Судья не в состоянии вынести решение в случае апелляции
 - 15.2.4. Игрок был в состоянии совершить правильный удар, но не смог этого сделать по причине того, что мяч не отскочил от пола (застрял) корта из-за дефекта корта или после однократного отскока мяч покинул корт.

16. Мяч

- 16.1. В любое время, когда мяч находится вне игры, игрок или Судья может проверить состояние мяча. По обоюдному согласию игроков или по просьбе хотя бы одного из игроков Судья может заменить мяч.
- 16.2. Если мяч потерял свои игровые качества в ходе розыгрыша, Судья, после проверки мяча на годность, без промедления заменяет мяч.
- 16.3. Если мяч пришел в негодность в ходе розыгрыша и после этого находился некоторое время в игре и в случае, если подающий игрок до осуществления подачи или отбивающий игрок до приема подачи обратил на это внимание Судьи, Судья должен назначить переигровку розыгрыша, в ходе которого мяч пришел в негодность.
- 16.3.1. Если до выполнения ответного удара, принимающий игрок обнаружит, что мяч не является пригодным для продолжения игры, и Судья посчитает, что мяч утратил свои свойства непосредственно при подаче, Судья должен позволить игрокам переиграть только последний розыгрыш. Однако, если Судья не может с уверенностью определить время, когда мяч утратил свои игровые свойства, Судья может разрешить переигровку последнего и предпоследнего розыгрышей.
- 16.4. Если игрок прекратил розыгрыш по причине испорченного мяча, но после проверки выяснилось, что мяч пригоден для игры, этот игрок проигрывает розыгрыш.
- 16.5. Игровой мяч должен находиться в пределах корта в течение всей игры и перерывов, за исключением случаев, когда судья разрешил убрать мяч с корта.
- 16.6. После того, как Судья заменил мяч или после возобновления игры спустя некоторое время, Судья должен позволить игрокам разогреть мяч до нужной кондиции. В дальнейшем игра возобновляется по обоюдному согласию игроков или специальному указанию Судьи.

17. Обязанности игроков

- 17.1. Все игроки обязаны соблюдать дух игры и следовать настоящим правилам. Отклонение от этих принципов может нанести вред репутации игры и послужит поводом Судье применить правило 19.
- 17.2. Игроки должны быть готовы начать игру в установленное время.
- 17.3. Игрокам не разрешается оставлять на корте любой объект(ы), одежду или оборудование.
- 17.4. Игрокам не разрешается покидать корт в ходе игры без согласия Судьи. Если самовольное покидание корта произошло, Судья может воспользоваться Правилем 19.
- 17.5. Игрокам не разрешается обращаться с просьбой о замене Маркера или Судьи.
- 17.6. Игрок не должен умышленно отвлекать соперника от игры. Если такое поведение имеет место, Судья должен применить Правило 19.
- 17.7. Перед тем, как апеллировать к Судье по поводу той или иной игровой ситуации, игроку необходимо обратиться к судье по форме: «Прошу переигровку» или «Возражение» в зависимости от обстоятельств. Иные формы возражения, как то указание пальцем или ракеткой, другие жесты,

поднятые брови, сморщенный лоб или иные действия глазами являются общепризнанными средствами выражения несогласия.

- 17.8. Игроки должны соблюдать как требования настоящих правил, так и дополнительные требования, предъявляемые положением о турнире, в котором они принимают участие (например, требования к одежде на турнире).

18. Кровотечения, недомогания, недееспособность и травмы

- 18.1. Кровотечение: Судья должен немедленно остановить игру при первых видимых признаках кровотечения, открытой раны или запятнанной кровью одежды. Перед тем как возобновить игру, Судья должен потребовать от игроков принятия мер по остановке кровотечения, закрытия открытой раны и замены одежды с имеющимися пятнами крови, полагая, что на это потребуется разумное время, предусмотренное положением о турнире.

Если кровотечение было вызвано исключительно действиями соперника, Судья должен немедленно присудить победу в матче пострадавшему игроку.

- 18.2. Недомогания и недееспособность: игрок, который испытывает недомогание или потерю физической кондиции, имеет три возможности:

- 16.2.1. Продолжить игру без промедления
- 16.2.2. Признать свое поражение в гейме и использовать 90 сек. перерыв
- 16.2.3. Признать свое поражение в матче

Решения Судьи при появлении симптомов усталости, недомогания или потери физической кондиции, которые не всегда очевидны и понятны Судье, а также признаков обострения уже имеющихся заболеваний, включая травмы, с которыми игрок провел некоторое время на корте в ходе матча, принимаются согласно положениям Правила 18.2. Данные проявления включают в себя спазмы разного рода, уже имеющаяся или возникшая тошнота, затрудненное дыхание, включая астму. Судья должен проинформировать игроков о своем решении и требованиях настоящих правил.

- 18.3. Травма:

- 18.3.1. Если один из игроков обратился с жалобой на полученную в игре травму, Судья должен удостовериться, что у игрока имеются истинные причины для такой жалобы, и если таковые имеются, определить характер полученной травмы и проинформировать игроков о своем решении и положениях настоящих правил. В случае получения травмы в ходе игры, пострадавший игрок может рассчитывать на экстренный перерыв в игре только и сразу после получения травмы.

- 18.3.2. При определении характера полученной травмы, Судья руководствуется следующим:

- 18.3.2.1. Если травма, вызвана действиями самого игрока и никак не связанная с действиями соперника, Судья должен предоставить пострадавшему игроку 3 мин. перерыв для восстановления. За 15 сек. до истечения 3 мин. перерыва Судья должен оповестить игроков об окончании перерыва. По истечении 3 минут Судья делает объявление "Время". Если пострадавшему игроку

требуется дополнительное, сверх уже предоставленных 3 минут, время для восстановления, Судья должен предложить ему признать свое поражение в текущем гейме и использовать 90 сек. перерыва между геймами на восстановление и затем либо продолжить матч, либо признать поражение в матче. В случае, если игрок не вернулся на корт после того, как Судья сделал объявление "Время", Судья присуждает победу в матче его сопернику.

18.3.2.2. Если полученная травма явилась результатом действия двух игроков, то в случае, если турнирной сеткой предусмотрено дополнительное время, Судья предоставляет игроку один час для восстановления. По окончании 60 мин. перерыва Судья делает объявление «Время». Пострадавший игрок должен продолжить матч или признать свое поражение в матче. Если пострадавший игрок в состоянии продолжить матч, то на начало первого розыгрыша после перерыва восстанавливается счет в игре, при котором был объявлен перерыв.

18.3.2.2. Травма, которую полностью или частично, но не умышленно нанес соперник. Ситуация когда травма произошла когда соперник «напирает» или «теснит» игрока, не должна трактоваться как «полное или частичное, но не умышленное нанесение травмы».

18.3.2.3. Травма, причиненная исключительно действиями соперника, то Судья руководствуется Правилom 19 и если пострадавшему игроку требуется время на восстановление, прекратить матч и присудить победу в матче пострадавшему игроку.

18.4. Если после предоставления времени для восстановления, пострадавший игрок желает возобновить игру до истечения предоставленного перерыва, Судья должен предоставить его сопернику достаточное для разогрева время.

18.5. Если игрок проинформировал Судью о полученной в игре травме, но Судья счел информацию игрока неубедительной и усомнился в получении игроком травмы, Судья должен попросить игрока возобновить игру или признать поражение в текущем гейме и использовать перерыв между геймами для восстановления и затем либо продолжить игру, либо признать поражение в матче.

18.6. Если игрок решает признать свое поражение в гейме, за ним сохраняются очки, набранные в предыдущих геймах и по прошествии 90 сек. перерыва между геймами игрок либо возобновляет игру, либо признает свое поражение в матче.

19. Поведение на корте

19.1. Если Судья посчитает, что поведение игрока на корте в отношении соперника, обслуживающего персонала или зрителя агрессивное, запугивающее или оскорбительное, или такое поведение игрока может подорвать авторитет игры, Судья должен подвергнуть игрока дисциплинарному наказанию.

- 19.2. В качестве мер наказания в отношении вышеописанных нарушений, в зависимости от серьезности нарушения Судья может прибегнуть к следующим мерам:
- Объявить предупреждение (Объявление: «Стоп. Предупреждение игроку А.» («*Conduct Warning*»). Санкция 1-й степени.
 - Присудить штрафное очко сопернику нарушившего игрока с переходом подачи (Объявление: «Стоп. Штрафное очко присуждается игроку Б. Переход подачи.» («*Conduct Stroke*»). Санкция 2-й степени.
 - Объявить поражение нарушившего игрока в текущем гейме (Объявление: «Стоп. Поражение в гейме игроку А.» («*Conduct Game*»). Санкция 3-й степени.
 - Объявить поражение нарушившего игрока в матче (Объявление: «Стоп. Поражение в матче игроку А.» («*Conduct Match*»). Санкция 4-й степени.

Оценка нарушений и степень применяемых санкций приведены в приложении.

- 19.3. В случае остановки Судьей розыгрыша для вынесения предупреждения, игра начинается с переигровки.
- 19.4. Если игровая ситуация требует от Судьи вынесения решения о наказании игрока штрафным очком за поведение, Судья останавливает розыгрыш, если он не был прекращен игроками, и присуждает штрафное очко. Победа в розыгрыше определяется по результатам присуждения штрафного очка.
- 19.5. Если нарушение произошло в период между розыгрышами, Судья наказывает провинившегося игрока штрафным очком, сопернику игрока присваивается очко, но право подачи сохраняется за победителем предыдущего розыгрыша и смены квадрата подачи не происходит.
- 19.6. Если Судья решает наказать игрока и присудить победу в текущем гейме его сопернику (см. п. 19.3), то, если нарушение произошло в ходе розыгрыша, гейм считается окончанным и в нем фиксируется счет на момент последнего розыгрыша. Если нарушение произошло в перерыве между геймами, то нарушивший правила игрок наказывается, победа в следующем гейме присуждается его сопернику, но дополнительный 90 сек. перерыв не предоставляется.

20. Контроль за ходом матча

- 20.1. Обычно Судья, при поддержке Маркера, контролирует ход матча. Хотя Судья может одновременно выполнять функции Маркера, Мировая Федерация Сквоша рекомендует, чтобы функции Судьи и Маркера не совмещались.
- 20.2. Правильным местом расположения Судьи и Маркера по отношению к корту является середина трибуны за задней стеной корта как можно ближе к задней стене, выше линии аута, проходящей по задней стене корта. Предпочтительно, чтобы судейство матча проходило сидя.

21. Обязанности Судьи на счете (Маркера)

- 21.1. Маркер объявляет решение о завершении розыгрыша с последующим информированием о счете в матче. Очки, набранные подающим игроком, озвучиваются первыми. Маркер объявляет об ошибках, совершенных при подаче и при приеме, используя общепринятую терминологию (см. Приложение 1.) для обозначения той или иной ошибки, а также озвучивает решение Судьи.
- 21.2. После завершения каждого розыгрыша, а также после вынесения окончательного решения Судьей после апелляции игрока, Маркер объявляет счет без особых проволочек.
- 21.3. Если в ходе розыгрыша Маркер делает объявление, розыгрыш останавливается.
- 21.4. Если у Маркера отсутствует возможность рассмотреть игровую ситуацию или Маркер не уверен в исходе игровой ситуации, Маркер воздерживается от принятия решения и озвучивания этого решения.
- 21.5. Если розыгрыш прекращается не по команде Маркера, Маркер, если у него отсутствует хорошая видимость игровой ситуации или он не уверен в исходе розыгрыша, может посоветоваться с игроками об исходе розыгрыша и Судья примет соответствующее решение. Если и Судья не уверен в исходе розыгрыша, назначается переигровка.
- 21.6. Маркер осуществляет письменное ведение счета в игре и следит за правильной последовательностью выбора квадрата подачи.

22. Обязанности судьи

- 22.1. Судья выносит решения по всем апелляциям игроков, принимает решения в случаях, когда этого требуют настоящие правила и при возражениях игроков против решений Маркера или в случае, когда Маркер был не в состоянии принять решение. Решение Судьи является окончательным и пересмотру не подлежит.
- 22.2. Судья использует свое право принятия окончательного решения:
 - 22.2.1. Когда один из игроков апеллирует к Судье, включая апелляцию любого характера.
 - 22.2.2. Когда необходимо, что бы соответствующие правила применялись правильно для принятия решения по игровой ситуации.
 - 22.2.3. Когда поведение кого-либо из зрителей, обслуживающего персонала, менеджеров или тренеров препятствует нормальному ходу розыгрыша или является оскорбительным для игроков, обслуживающего игру персонала или зрителей. Судья должен приостановить игру до устранения причин, препятствующих ее нормальному ходу и, если это необходимо, попросить нарушителей покинуть зону корта.
- 22.3. Судья не должен вмешиваться в процесс объявления Маркером счета в игре, за исключением случаев, когда Маркер допустил ошибку при объявлении счета. В таких случаях Судья исправляет ошибку в счете и Маркер повторно озвучивает правильный счет.
- 22.4. Судья не должен вмешиваться в процесс озвучивания решений Маркера по итогам розыгрыша, за исключением случаев, когда Маркер допустил ошибку, остановив розыгрыш или, напротив, ошибочно воздержался от

прекращения розыгрыша. В таких случаях Судья выносит окончательное решение незамедлительно.

22.5. Судья принимает все решения в отношении отслеживания времени.

22.6. Судья письменно фиксирует счет в игре и правильный квадрат подачи.

22.7. Судья является ответственным и убеждается, что созданные условия для игры являются удовлетворительными.

22.8. Судья может присудить победу в матче игроку, если соперник игрока не появился на корте, не готов начать игру, и не вернулся на корт в течение 10 минут после объявления о начале игры.

ПРИЛОЖЕНИЕ

1. Используемые команды и обмен информацией во время игры

Команды Судьи (*referee*) (Указаны все команды для случая, когда судейство осуществляет один судья. В случае судейства двумя судьями часть команд переходит к Судье на счете (Маркеру):

«Половина времени. Смена сторон» - объявление во время разминки, указывающее на необходимость смены сторон для продолжения разминки.

«Время. Окончание разминки» - объявление об окончании разминки

«Стоп. Замечание» («*not up*») – замечание во время игры.

«Стоп. Переигровка» («*Let*») – сообщение о переигровке.

«Перерыв 90 секунд» - объявление о перерыве по окончании гейма.

«До конца перерыва 15 секунд» - сообщение игрокам о том, что до конца перерыва между геймами осталось 15 секунд.

«Время» - сообщение игрокам об окончании перерыва (между геймами, вызванного травмой и т.д.).

«Стоп. Предупреждение игроку А.» («*Conduct Warning*») – объявление о предупреждении.

«Стоп. Штрафное очко присуждается игроку Б. Переход подачи.» («*Conduct Stroke*») – объявление о присуждении штрафного очка игроку, совершившему нарушение.

«Стоп. Поражение в гейме игроку А.» («*Conduct Game*») – объявление о поражении в текущем гейме нарушившего игрока.

«Стоп. Поражение в матче игроку А.» («*Conduct Match*») – объявление о поражении нарушившего игрока во всем матче.

Команды Маркера (в случае, если игру обслуживают два судьи):

«2-3» или «Переход подачи, 3-2» - объявления счета во время матча.

«Переход подачи, 10-7, гейм-бол» (или «...,матч-бол»)

«Счет 10-10. Игра продолжается до разницы в счете в два очка» («*10-all: a player must win by 2 clear point*»).

«Стоп. Ошибка» («*down*») – объявление об ошибке во время подачи – попадание мяча в точку ниже линии подачи или непопадание после отскока мяча от передней стены в заднюю противоположную четверть корта.

«Стоп. Ошибка» («*fault*») - объявление об ошибке, когда при подаче мяч на пути к передней стене ударился о другую стену корта.

«Стоп. Заступ» («*foot-fault*») – объявление об ошибке подающего игрока, каснувшегося во время подачи пола поля подачи.

«Стоп. Ошибка» («*fault*») - объявление об ошибке, когда при подаче мяч попал в угловую внутреннюю грань, соединяющую переднюю и боковую стену.

«Стоп. Аут» («*out*») – объявление об ошибке, когда мяч при подаче улетел за пределы корта.

Маркер должен объявить об ошибках при выполнении подачи или ответных ударов сразу же после того как такие ошибки были совершены, используя специальную терминологию, что является сигналом к остановке розыгрыша.

Правильная очередность объявлений следующая:

- Любые решения, влияющие на счет в матче.
- Объявление текущего счета с указанием очков, набранных подающим игроком первыми.
- Комментарии, касательно счета

Обращения игрока (сопровождаются поднятием руки).

«Прошу переигровки» («*let please*») – просьба о переигровке.

«Возражение» («*Appeal please*») – возражение против решения маркера.

2. Санкции, выносимые судьей

Причинение поврежденной ракетке, мячу, корту или другом оборудованию:

Незначительное нарушение (например, швыряние ракетки на пол после проигрыша в гейме, нанесение сильного удара по мячу после завершения розыгрыша): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Серьезное нарушение (например, умышленное повреждение ракетки, швыряние ракеткой в стену, выбивание мяча и выбрасывание ракетки за пределы корта): **Штрафное очко ("Conduct Stroke")**

Словесные или визуальные оскорбления:

Незначительное нарушение (например, бормотание оскорблений, ругательств): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, высказывание оскорблений во всеуслышание): **Штрафное очко ("Conduct Stroke")**

Затяжка времени:

Незначительное нарушение (например: опоздание на корт на несколько секунд, небольшая затяжка с осуществлением подачи): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, существенное опоздание на корт, затяжные дискуссии с Судьей): **Штрафное очко ("Conduct Stroke")**

Оспаривание Судейских решений:

Незначительное нарушение (например, высказывание несогласия с решением Судьи): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, длительные или повторяющиеся споры или высказывания несогласия с Судейскими решениями): **Штрафное очко ("Conduct Stroke")**

Оскорбление официального лица:

Незначительное нарушение: (например, нелестные комментарии в адрес официального лица или его решения): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, ругательства в адрес официального лица или его решения): **Штрафное очко ("Conduct Stroke")**

Очень серьезное нарушение (например, выбивание мяча в сторону официального лица или зрителей, выбрасывание ракетки в сторону официального лица или зрителей): **Штрафной Гейм или Штрафной Матч** (в зависимости от серьезности нарушения и опасности действий игрока) (**"Conduct Game or Match"**)

Чрезмерный физический контакт:

Незначительное нарушение (например, агрессивные жесты по отношению к сопернику): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, физическое унижение соперника): **Штрафное очко ("Conduct Stroke")**

Очень серьезное нарушение (например, умышленное нанесение травмы сопернику, опасная игра, повлекшая нанесение травмы сопернику): **Штрафной Гейм или Штрафной Матч** (в зависимости от серьезности нарушения и характера причиненной травмы) (**"Conduct Game or Match"**)

Недружественное поведение:

Незначительное нарушение (например, высказывание оскорбительных комментариев в адрес соперника): **Предупреждение («Conduct Warning»)**

Значительное нарушение (например, повторное высказывание оскорбительных и унижительных комментариев в адрес соперника, любые попытки запугивания соперника): **Штрафное очко ("Conduct Stroke")**

Очень серьезное нарушение (например, абсолютно неприемлемое поведение игрока, которое подрывает авторитет игры как вида спорта): **Штрафной Гейм или Штрафной Матч** (в зависимости от серьезности нарушения) (**"Conduct Game or Match"**)

Тренерские инструкции:

Первое проявление: **Предупреждение («Conduct Warning»)** Повторное проявление: **Штрафное очко ("Conduct Stroke")** и удаление нарушителя из зала

Повторяющееся и неприемлемое поведение:

Если, по мнению Судьи, игрок виновен в повторных дисциплинарных нарушениях на корте по которым были вынесены наказания, описанные выше, Судья может применить к игроку либо аналогичное наказание, либо более жесткое. Однако, если по отношению к игроку уже было дважды вынесено Предупреждение ("Conduct Warning") за одно и тоже нарушение, в случае третьего аналогичного нарушения Судья должен использовать Штрафное очко ("Conduct Stroke"). (Например, если игрок был наказан за пререкательства с

Судьей Предупреждением один раз, во втором случае он был наказан либо Предупреждением, либо Штрафным очком за аналогичное нарушение, однако, в третий раз обязательным минимальным наказанием может служить только Штрафное очко.)

3. Судья и маркер в одном лице.

Если не удастся обслужить матч с помощью Судьи и Маркера, один представитель судейского корпуса может совмещать роль Судьи и Маркера. Представитель озвучивает решения по итогам розыгрыша, счет в игре по аналогии с тем, как это должен делать Маркер и разрешает апелляции по аналогии с тем, как это должен делать Судья.

Когда матч обслуживает один представитель, решения, которые обычно принимаются исключительно Судьей - такие как попадания мячом в игрока или разрешение апелляции согласно Правила 12 - не должны вызывать проблем. Однако, при разрешении других апелляции, относящихся к решениям Маркера, имеются ограничения. Особенно это касается тех случаев, когда Маркер принимает утвердительное решение (например, Аут), то в случае поступления апелляции и при совмещении ролей Маркера и Судьи, представляется маловероятным, что представитель изменить свое решение.

С другой стороны, когда Маркер по какой-либо причине пропускает игровой момент и воздерживается от того, чтобы сделать объявление (например, вероятная ошибка при выполнении подачи), наличие апелляции помогает представителю выйти из затруднительного положения, так как в случаи судейства матча Судьей, его решение могло бы быть «удар был сделан правильно» или «неуверен». В случае вынесения второго решения, Судья назначает переигровку.

4. Рекомендации маркеру

5. Мяч

Скоростные характеристики мячей могут быть отмечены следующим образом:

Очень медленный - Желтая точка

Медленный - Белая точка или Зеленая точка

Средней скорости - Красная точка

Быстрый - Синяя точка

Мячи с желтой точкой, которые используются на Чемпионатах Мира или соревнованиях аналогичного уровня, должны соответствовать вышеописанным стандартам. При проведении соревнований WSF, совместно с игроками, проводит дополнительное тестирование мяча, выбранного в качестве официального мяча чемпионата, на постоянство его характеристик. Самые медленные мячи, предназначены для игры профессиональными игроками и на чемпионатах, могут иметь маркировку из двух желтых точек.

Для целей настоящего приложения, в местах, где говорится о мяче с желтой точкой, имеется в виду мяч с двумя желтыми точками.

Начиная с 01 мая 2001 года, мячи с желтой точкой и диаметром более 40.0 мм, но которые по остальным характеристикам соответствуют стандартам, приведенным выше, могут использоваться при проведении соревнований с согласия организаторов турниров.

5. Размеры и вес ракетки для игры в сквош

Размеры

Максимальная длина	686 мм
Максимальная ширина, измерянная под прямым углом относительно рукоятки	215 мм
Максимальная для струнной поверхности	90 мм
Максимальная площадь струнной поверхности	500 кв.см.
Максимальная ширина рамы/обода ракетки или какого-либо конструктивного элемента (измеряется в плоскости струнной поверхности)	7 мм
Максимальная глубина рамы/обода ракетки или какого-либо конструктивного элемента (измеряется под прямым углом к плоскости струнной поверхности)	26 мм
Максимальный радиус внешней грани обода ракетки в любой точке	50 мм
Минимальный радиус изгиба какой-либо из граней рамы/обода ракетки или конструктивного элемента	2 мм
Вес	
Максимальный вес	255 грамм

5. Описание и параметры корта для игры в сквош в одиночном разряде

Описание

Корт для игры в сквош представляет из себя прямоугольное помещение с четырьмя вертикальными стенами различной высоты: Передняя Стена, Боковые Стены и Задняя Стена. Помещение имеет ровный пол и открытое пространство над ним.

Размеры

Длина корта между игровыми поверхностями (передней и задней стенками)	9750 мм
Ширина корта между игровыми поверхностями (боковыми стенками)	6400 мм
Размер корта по диагонали.....	11665 мм
Высота от пола до нижней границы линии аута передней стены..	4570 мм
Высота от пола до нижней границы линии аута задней стены	2130 мм
Высота от пола до нижней границы линии подачи на передней стене....	1780 мм
Высота от пола до верхней границы планки звуковой панели.....	480 мм
Расстояние до ближней границы короткой линии от задней стены	4260 мм
Внутренние размеры стороны квадрата подачи.....	1600 мм
Ширина всех линий (на полу и на стенах] и планки звуковой панели	50 мм
Минимальная свободное пространство от пола (высота до потолка)....	5640 мм

Примечания:

1. Линия аута на боковой стене соединяет линии аута на передней и задней стенах под углом.
2. Квадрат подачи ограничен короткой линией, боковой стеной и двумя другими линиями, нанесенными на полу корта.
3. Длина, ширина и диагональ на корте измеряется на высоте 1000 мм. от пола.
4. Рекомендуется, чтобы линия аута на передней стене, боковой стене, задней стене и планка звуковой панели имели особую форму (выпуклость или вогнутость), которая могла бы исказить отскок мяча при попадании в эти линии.

5. Планка звуковой панели не должна выпирать от передней стены на более чем 45 мм.
6. Рекомендуется размещать дверь на задней стене посередине.

Общая конфигурация Сквош-Корта с нанесенными размерами и линиями показана на диаграмме:

