

---

**WORLD  
SQUASH**

---

---

**WSF**

---

## **Az egyéni squash rövidített játékszabályai**

**2010.**

Érvényes: 2010. november 01-től

# ELŐSZÓ

Az egyéni squash szabályainak rövidített változata, a játék alapszabályait hivatott megismertetni a játékosokkal. Minden játékosnak ismernie kell a játék teljes (bővített) szabályrendszerét is. A zárójelben lévő számok –a teljes szabálykönyv pontjaira utalnak. Ez a módosított változat 2009. április 1-től lépett érvénybe.

## PONTOZÁS (2. szabály)

A mérkőzés 2 vagy 3 nyert játszmából áll („best of” 3 vagy 5).

Minden játszmát 11 pont eléréséig játsszák. Az a játékos nyer, aki előbb eléri a 11 pontot, kivéve ha mindkét játékosnak 10 pontja van. Ebben az esetben, a játék addig folytatódik, amíg az egyik játékos 2 ponttal meg nem nyeri azt.

Mindkét játékos szerezhethet pontot a labdamenet megnyerésével. (PAR – Point-a-Rally). Ha az adogató nyer egy labdamenetet, pontot nyer és folytatja az adogatást. Ha a fogadó nyeri a labdamenetet, pontot nyer és átveszi az adogatást.

## BEMELEGÍTÉS (3. szabály)

A játék kezdete előtt, a játékosoknak 5 perc áll rendelkezésre (2 ½ perc oldalanként), hogy bemelegítsenek, valamint bemelegítsék a játékra szánt labdát.

Amikor a labdát lecserélik a játék közben, vagy ha szünet után folytatják a játékot, a játékosok bemelegítik a labdát, hogy az megfeleljen a játék feltételeinek.

A labdát, a mérkőzés bármely szünetében, a játékosok bármelyike melegítheti.

## AZ ADOGATÁS (4. szabály)

A játék az adogatással kezdődik. Az ütő megpörgetésével döntik el az első adogatás jogát. Ezután, az adogató addig adogat, amíg labdamenetet nem veszíti. Ilyenkor az ellenfél válik adogatóvá („hand out”). Az a játékos adogat a következő játszmában, aki az előzőt megnyerte.

Minden játék elején, valamint amikor az adogatás átkerül egyik játékostól a másikhoz, az adogató választhat melyik oldalról adogat először. Miután a adogató megnyerte a labdamenetet felváltva köteles szerválni a két oldalról.

Az adogatáshoz a játékosnak legalább a lábának egy részével az adogató négyzeten belül kell állnia úgy, hogy a cipője egyáltalán nem érintheti a felfestett határvonalakat. Ahhoz, hogy a szerva jó legyen, egyenesen a főfalra kell szerválni, az adogató vonal fölött és a felső határvonal („out line”) alatt, úgy hogy a visszapattanó labda az ellenkező oldali fogadó negyedben pattanjon. (a szerva érheti az oldalfalat és/vagy a a hátsó üveget, de ezután be kell pattannia a fogadó negyedbe)

## **A SZABÁLYOS ÜTÉS (6. szabály)**

Akkor szabályos az ütés/adogatás-fogadás, amennyiben a játékos előbb játssza meg a labdát minthogy az a padlón kétszer pattant volna és visszajuttatja azt a főfalra, a lemez (tin) fölötti és a felső határvonal közti részben. („out line”) A labda érintheti az oldalfalakat és/vagy hátsó falat mielőtt eléri a főfalat.

A labda megjátszása szabálytalan, ha

- a labda az ütés előtt egynél többször pattan a földön, ha helytelen vagy dupla érintéses az ütés. („NOT UP”);
- a labda az ütés után, még a főfal előtt eltalálja padlót, vagy eltalálja a lemezt („LENT” – „DOWN”)
- a labda eltalálja a vonalat vagy kimegy a játéktéren kívülre („KINT”-„OUT”)

## **LABDAMENET (8. szabály)**

Az adogatás után addig folytatódik a labdamenet, amíg az egyik játékos el nem veszti azt.

A menet az adogatásból, valamint a visszaütésekből tevődik össze. A játékos akkor nyeri meg a menetet, ha az ellenfél helytelenül adogatott, vagy nem sikerült szabályosan visszaütnie a labdát, vagy abban az esetben, ha a játékos megkísérli megütni a labdát és előtte a labda érinti az ellenfelet (beleértve az ütőt és ruházatot).

MEGJEGYZÉS: Menet közben a játékos nem ütheti meg a labdát ha fennáll annak a veszélye, hogy az ütőjével vagy a labdával megüti az ellenfelet. Ebben az esetben leállítják a játékot és a labdamenetet vagy újrajátsszák („LET”), vagy az ellenfelet megbüntetik. (a megzavart játékosnak ítélik a labdamenetet).

## **ELLENFELET ÉRINTŐ LABDA (9. szabály)**

Ha játékos megüti a labdát, amelyik még mielőtt eléri a főfalat érinti az ellenfelet, vagy annak ütőjét, vagy ruháját, a játékot leállítják.

- Ha a visszaütés szabályos és a labda az oldalsó falak érintése nélkül érte volna el a főfalat, a fogadó játékos megnyeri a labdamenetet, kivéve ha az ütés nem első szándékból történt. (akkor „LET”)
- Ha a labda az oldalfal irányába repült, de elérte volna a főfalat amennyiben nem érinti az ellenfelet és a visszaütés különben szabályos lett volna, a labdamenetet újrajátsszák („LET”).
- Ha a visszaütés nem szabályos a fogadó játékos elveszíti a labdamenetet

## **MEGFORDULÁS (9. szabály)**

Ha a fogadó játékos ütése előtt, vagy követve a labdát körbefordult, vagy hagyta, hogy a labda őt megkerülje (a labda a játékos teste mellett jobboldalon elhaladva a játékos baloldalán visszatérve került megjátszásra vagy fordítva) - a fogadó játékos megfordult („TURNED”- „MEGFORDULÁS”)

Amennyiben megfordulás után játékos megüti a labdájával az ellenfelet, akkor **elveszti** a labdamenetet. (a bírónak ilyen esetben még figyelmeztetnie is kell az ütő játékost!)

Ha a játékos, miközben fordul, megállítja a játékot, hogy ne üsse/érintse meg ellenfelét a labdamentet újrajátsszák („LET”).

Ez minden olyan esetben javasolt eljárás, amikor a fordulás miatt az ellenfél időlegesen kiesik a látótérből és ütő játékos nem lehet biztos ellenfele pozíciójában.

## **TÖBBSZÖRÖS KÍSÉRLET A LABDA MEGÜTÉSÉRE (10. szabály)**

Egy játékos, miután megkísérli megütni a labdát és elvéti, további kísérleteket tehet a labda visszaütésére.

- Ha a többszöri kísérlet jó visszaütést eredményezne, de a labda eltalálja az ellenfelet, a labdamentet újrajátsszák („LET”). (második szándéknak minősülő eset)
- Ha a visszaütés nem lett volna eredménye, a fogadó játékos elveszti a labdamentet.

## **ZAVARÁS (12. szabály)**

Az ütésre következő játékosnak joga, hogy a labdát szabadon, az ellenfél bármilyen zavarása nélkül játszhassa meg.

A zavarás elkerülése érdekében, az ellenfélnek meg kell próbálni biztosítani a játékos részére a labda akadálymentes, direkt megközelítését, a labda megfelelő láthatóságát, helyet a labda megütéséhez és lehetőséget a labda a főfal bármelyik részére történő közvetlen megjátsszására.

Amikor a játék zavarás eredményeképpen áll le, az eljárás a következő:

- Ha a játékos meg tudta volna játszani a labdát és az ellenfél megtett minden tőle telhetőt a zavarás elkerülésére, a labdamentet újrajátsszák („LET”).
- A játékos nem jogosult a labdament újrajátsszására ( elveszíti a labdamentet), ha nem tudta volna visszaütni a labdát, vagy figyelmen kívül hagyja a zavarást és tovább játszik, vagy a zavarás annyira minimális volt, hogy a játékosra, aki hozzáfért és megütötte a labdát, de nem volt hatással. („minimal interference”)
- A játékos megnyeri a labdamentet („STROKE”), ha az ellenfél nem tett meg minden tőle telhetőt a zavarás elkerülése érdekében; vagy ha a játékosnak nyerő ütése lett volna, vagy ha a játékos eltalálta volna az ellenfelet labdával, amely egyenesen a főfal felé tartott.

## **A LET (13. szabály)**

A LET egy eldöntetlen labdament. A labdament megismétlik, adogató újból adogat ugyanarról az oldalról.

A labdamentet újrajátsszásának engedélyezése („LET”) indokolt a fentiekben jelzett szabályokban, más körülményeknél is.

Például, a labdamentet újrajátsszák („LET”), ha a labda bármilyen idegen, a földön heverő tárgyat eltalál, vagy ha a fogadó játékos tartózkodik a labda megjátsszásától, mert sérülést okozhat az ellenfélnek.

A labdamentet újrajátsszák („LET”), ha a fogadó nem állt készen az adogatás fogadására és azt meg sem kísérelte, valamint ha a labda, játék közben tönkremegy.

## **A JÁTÉK FOLYTATÁSA (7. szabály)**

Ahogy a játékos elkezdett szerválni, onnantól a játék folyamatos kell, hogy legyen. A labdamenetek között nem lehet szünet.

Minden játszma között 90 másodperces szünet engedélyezett. (PSA és WSA versenyeken 120 másodperc)

A játékosok ruhát cserélhetnek vagy a felszerelésüket ha szükséges.(bírói engedéllyel hagyhatják el játszma közben a pályát)

## **VÉRZÉS, SÉRÜLÉS, BETEGSÉG (16. szabály)**

Ha a sérülés vérzéssel jár, a vérzést a játék megkezdése előtt meg kell állítani. A játékos elegendő időt kap arra, hogy ellássa a vérző sebet.

Ha a vérzést kizárólag az ellenfél tevékenysége okozta, a sebesült játékos megnyeri a játékot.

Ha a vérzés kiújul több szünet nem megengedhető, kivétel ha a játékos a 90 másodperces szüneteket használja, a játékok között, a seb/vérzés ellátására. Ha képtelen az elállítani fel kell adnia a mérkőzést.

Ha a sérülés nem okozott vérzést, eldöntendő, hogy az ellenfél okozott sérülést, a játékos maga okozta a sérülését vagy mindkét játékos okolható a sérülés létrejöttében.

- Ha az ellenfél okozta a sérülést, a sérült fél megnyeri a játékot.
- Ha a játékos saját maga okozta a sérülést, 3 percet kap a felépülésre, utána folytatnia kell a játékot, vagy a 90 másodperces szüneteket használja, a játékok között, a felépülésre.
- Ha mindkét játékos miatt történt a sérülés, a sérült játékos 1 órát kap a felépülésre.

Ha a játékos rosszul érzi magát, folytatnia kell a játékot vagy fel kell adnia az adott játszmát és a 90 másodperces szüneteket használhatja ki a felépülésre. Görcsös fájdalom, szédülés és nehéz lélegzetvétel (asztmát is beleértve) is ebbe a kategóriába tartozó állapot.

Ha a játékos hány a pályán, az ellenfél megnyeri a mérkőzést.

## **JÁTÉKOSOK KÖTELEZETTSÉGEI (15. szabály)**

A 15. szabály útmutatókat tartalmaz a játékosok részére. Például: 15.6 pont kimondja, hogy a szándékos figyelemelterelés nem megengedett. Az értelmezéshez a játékosoknak ezt a Szabályt teljes egészében el kell olvasni.

Néhány részlet azokat a helyzeteket mutatja be, amikor a játék a hivatalos ellenőrzés alatt zajlik (bíró/jegyző). Az adott rövidített változat nem tartalmazza ezeket az eseteket.

## VISELKEDÉS A PÁLYÁN (17. szabály)

Sértő, megfélemlítő viselkedés a squash játékban nem elfogadható.

Ebbe a kategóriába sorolható: hallható és látható illetlenség, szóbeli és testi durva szabálytalanság, nézeteltérés, az ütő, pálya vagy labda szabálytalan használata, szükségtelen testi érintkezés, ütő túlságosan magas lendülete, nem fair bemelegítés, időhúzás, pályára visszatérés késéssel, szándékos vagy veszélyes játék.

### A SQUASHPÁLYA MÉRETEZÉSÉNEK RAJZA

Az egyéni squashpálya általános nemzetközi szerkezete

