

Magyar Squash Versenyzői

Szabályértelmezési Kézikönyv v1.0

Tartalom

I. VERSENYZŐ ÚTMUTATÓ.....	2
1. Miért készült ez az útmutató?	2
2. A squash két fő alapelve (Core Principles).....	4
3. Hogyan gondolkodik a bíró?	5
4. Let – No Let – Stroke.....	7
5. Gyakori tévhitek	9
6. Mit vigyél magaddal?	9
II. HALADÓ/PROFI ÚTMUTATÓ.....	10
7. Haladó szintű játékhelyzetek	11
8. Let – No Let – Stroke Haladó szemmel	12
9. Döntést kikényszerítő, „Fishing” szituációk	14
10. Bemelegítés és pályaelhagyás	15
10.1 Bemelegítés	15
10.2 Pályaelhagyás és a játék folyamatossága.....	15
11. Sérülések és játékmegszakítások	16
11.1 Sérüléstípusok és következmények	16
11.2 Vérző sérülés	17
12. Sportszerűtlen viselkedés pályán és pályán kívül.....	18
12.1 Conduct szankciók lépcsői	18
12.2 Tipikus conduct-helyzetek	18
13. Kommunikáció a bíróval	20
14. Gyakori tévhitek (Haladó)	21

I. VERSENYZŐ ÚTMUTATÓ

1. Miért készült ez az útmutató?

Azért készült, hogy egységes szemléletet alakítson ki a magyar squashversenyeken részt vevő játékosok között.

A squash szabályai az elmúlt években folyamatosan fejlődtek, és ezzel együtt a hivatalos szabályértelmezések is változtak. Emiatt előfordulhat, hogy egy-egy játékhelyzetet a játékosok másképp ítélnék meg, mint ahogyan azt a jelenlegi szabályok vagy a hivatalos bírói gyakorlat értelmezi.

Ennek az útmutatónak nem az a célja, hogy bárkiből bírót képezzen.

A cél az, hogy minden versenyző megértse:

- milyen alapelvek szerint születnek a bírói döntések
- milyen viselkedést vár el egymástól a két játékos a pályán
- melyek a leggyakoribb félreértések



Mire épül az útmutató?

Az anyag kizárólag hivatalos forrásokra épül:

- a Magyar Fallabda (Squash) Szövetség által közzétett szabályzatokra
- a World Squash Federation (WSF) hivatalos szabálykönyvére
- a World Squash Officiating (WSO) Level 0–3 képzési anyagaira
- a jelenleg alkalmazott nemzetközi bírói irányelvekre és értelmezésekre



Mit várhat el a játékos a bírótól?

Minden játékos joggal várhatja el, hogy a bíró:

- **pártatlanul** vezesse a mérkőzést
- **következetesen alkalmazza a szabályokat**
- a **hivatalos szabályértelmezések** alapján hozza meg döntéseit
- minden labdamentet **önálló helyzetként** bíráljon el.



Mielőtt tovább olvasol... a legfontosabb alapelvek

Az útmutató célja nem az, hogy minden játékos minden helyzetben ugyanarra a döntésre jusson

A cél az, hogy minden játékos ugyanazokat a szempontokat vegye figyelembe, amelyeket a hivatalos bíró is mérlegel a döntése meghozatalakor.

Az útmutató nem helyettesíti a hivatalos szabálykönyvet

Célja, hogy segítsen a játékosoknak megérteni a hivatalos szabályok mögött álló gondolkodásmódot, ezáltal csökkentse a félreértéseket és egységesebb szabályértelmezést alakítson ki a magyar squash versenyeken.

2. A squash két fő alapelve (Core Principles)

BIZTONSÁG (Safety)

A játékosok biztonsága minden más szempontot megelőz.

Ha egy ütés végrehajtása veszélyeztetné az ellenfelet, a játékosnak nem szabad megütnie a labdát. Ilyenkor meg kell állnia, és szükség esetén **Let**-et kell kérnie.

A pont megszerzése soha nem fontosabb a biztonságnál.

SPORTSZERŰ JÁTÉK (Fair Play)

A squash a kölcsönös tiszteleten és a sportszerű viselkedésen alapul.

A játékosoktól elvárható, hogy **tiszteletben tartsák ellenfelüket, a mérkőzés hivatalos személyeit és a szabályokat**. A bíró döntéseit el kell fogadni, a játék során pedig kerülni kell minden olyan viselkedést, amely tisztességtelen előny megszerzésére irányul.

A sportszerű játék ugyanolyan fontos része a squashnak, mint a szabályok betartása.

3. Hogyan gondolkodik a bíró?

A squashban a bíró nem pusztán azt vizsgálja, hogy történt-e akadályozás.

A döntés mindig több szempont együttes mérlegeléséből születik meg, és ezek együtt vezetnek Let, No Let vagy Stroke döntéshez.

Szempont	Mit jelent?	Miért fontos?
Elérhető volt-e a labda?	A játékos reálisan elérhette volna a labdát	Ha a labda eleve nem volt elérhető, önmagában az akadályozás általában nem eredményez Let vagy Stroke döntést
Minden ésszerű erőfeszítés	A játékosnak minden ésszerű erőfeszítést meg kell tennie a labda eléréséért	Ha a játékos nem próbálja meg elérni a labdát, a bíró ezt is figyelembe veszi a döntés meghozatalakor
Közvetlen út a labdához	Az ütésre készülő játékosnak joga van közvetlen úton megközelíteni a labdát	Az ellenfélnek minden ütés után törekednie kell arra, hogy ne akadályozza ezt az útvonalat
Szabad hozzáférés a labdához	Nem elég elérni a labdát, reális lehetőséget kell kapni a szabályos ütés végrehajtására is	A bíró azt vizsgálja, hogy a játékosnak valóban volt-e szabályos ütési lehetősége
Ütőmozdulat / Ütőmozdulat kivezetése	A játékosnak lehetőséget kell kapnia az ütőmozdulat és annak biztonságos befejezése végrehajtására	Ha az ellenfél ezt akadályozza, az jelentősen befolyásolhatja a bíró döntését
Szabad út biztosítása	Minden ütés után a játékosnak szabaddá kell tennie az ellenfél útját és ütési lehetőségét	A megfelelő visszarendeződés alapvető feltétele a folyamatos és sportszerű játéknak
Minimális akadályozás	Kisebb érintkezések vagy útkeresztezések természetes részei a squashnak	Nem minden akadályozás befolyásolja érdemben a játékot, ezért nem minden esetben jár Let vagy Stroke
Minden labdamenetet önállóan kell megítélni	Minden labdamenetet önálló játékhelyzetként kell értékelni	Két első ránézésre hasonló szituáció is eredményezhet eltérő döntést, ha a körülmények különböznek

💡 Fontos - A bíró nem azt keresi, hogy történt-e akadályozás

Azt vizsgálja, hogy az akadályozás milyen hatással volt a játékos lehetőségeire. Ez a különbség magyarázza, hogy két első pillantásra hasonló helyzetben miért születhet eltérő döntés.

💡 Fontos – A squashban nem minden érintkezés jelent szabálytalanságot, azaz nem minden akadályozás eredményez automatikusan Let vagy Stroke döntést.

A bíró minden esetben az adott játékhelyzet egészét értékeli, figyelembe véve:

- a labda helyzetét és várható röppályáját
 - elérhető volt? megjátszható volt?
- a játékosok mozgását
 - labda irányába? ellenfél irányába? jó irányból kerülve az ellenfelet?
- az ütési és swing lehetőséget
- a biztonságot
- valamint a hivatalos szabályokban meghatározott alapelveket.

Ennek a szemléletnek a megértése az útmutató legfontosabb célja.

🎯 Jegyezd meg!

Egyetlen tényező önmagában szinte soha nem dönti el a helyzetet.

A bíró mindig az adott labdamenet egészét értékeli, és csak ezután hozza meg döntését, mert **a bíró nem "kontaktot" ítél, hanem játékhelyzetet.**

4. Let – No Let – Stroke

A squashban ugyanaz a játékhelyzet első ránézésre hasonlóknak tűnhet, mégis eltérő bírói döntést eredményezhet. Ennek oka, hogy **a bíró minden esetben a teljes játékhelyzetet értékeli, és nem egyetlen körülményt vizsgál.**

Az alábbi táblázat a leggyakoribb versenyhelyzeteket foglalja össze.

Döntés logikája	Mikor lesz LET	Mikor lesz NO LET	Mikor lesz STROKE
Labda elérhető volt?	A játékos elérte volna a labdát, de az akadályozás miatt nem tudta eldönteni, hogy biztonságosan végrehajtható-e az ütés	A játékos nem tett minden ésszerű erőfeszítést a labda elérésére	Az ellenfél nem biztosította a közvetlen utat , ezért a játékos elveszítette a szabályos ütési lehetőségét
Végrehajtható volt az ütés?	Volt akadályozás, de nem egyértelmű, hogy az ütés végrehajtható lett volna	A játékos már nem érthette volna el a labdát akadályozás nélkül sem	Az ellenfél akadályozta az ütőmozdulatot
Mekkora volt az akadályozás?	Mindkét játékos mozgása egyszerre vezetett a kialakult helyzethez	Az akadályozás minimális volt, és nem befolyásolta érdemben az ütest	Az ellenfél akadályozta az ütőmozdulat kivezetését
Helyesen mozogtak a játékosok?	A játékos biztonsági okból nem ütötte meg a labdát	A játékos rossz útvonalon közelítette meg a labdát, miközben lett volna szabályos útvonala is	Az ellenfél miatt a játékos nem tudott szabályos ütest végrehajtani, miközben a labda elérhető volt
Mi volt a játékos szándéka?	Kisebb akadályozás történt, amely újra játszást indokol	A játékos valójában nem a labdát próbálta megjátszani, hanem döntést próbált kiharcolni	Az ellenfél elvette a játékostól egy reális pontszerzési lehetőséget

A táblázat jól mutatja, hogy a bíró egyetlen döntés meghozatalakor egyszerre több szempontot is mérlegel.

Ezért két, első ránézésre hasonló játékhelyzet is eredményezhet eltérő döntést (Let, No Let vagy Stroke), függően MINDEN szemponttól.

💡 Fontos – A fenti példák iránymutatások

A bíró minden labdamenetet önállóan értékeli, ezért a pályán előfordulhatnak olyan helyzetek, amelyek első ránézésre hasonlóknak tűnnek, mégis más döntést eredményeznek.

⚠ Mit jelent valójában a Let, No Let és Stroke?

Döntés	Nem azt jelenti	Hanem	A gyakorlatban
NO LET	Nem azt jelenti, hogy nem történt érintkezés vagy zavarás	...hanem azt, hogy az érdeemben nem befolyásolta a játékhelyzetet	A labdamenet folytatódott volna, ezért nincs újrajátszás (let) sem stroke
LET	Nem azt jelenti, hogy a bíró bizonytalan volt	...hanem azt, hogy a szabályok szerint egyik játékos sem kerülhet előnybe vagy hátrányba a kialakult helyzet miatt	A labdamenetet újra kell játszani
STROKE	Nem "büntetés" az ellenfél számára	...hanem annak megállapítása, hogy a játékos egy szabályos ütési lehetőséget veszített el az ellenfél akadályozása miatt	A pontot az akadályozott játékos kapja

Döntés	Összefoglalva
NO LET	Volt ugyan zavarás, de nem olyan mértékű, hogy a játékot meg kellett volna szakítani
LET	Volt olyan akadályozás, amely miatt a legigazságosabb döntés a labdamenet újrajátszása
STROKE	Az ellenfél akadályozása miatt a játékos elveszített egy szabályos ütési lehetőséget, ezért megkapja a pontot

5. Gyakori tévhitek

 Tévhit	 Valójában
„Ha hozzáért, biztos Let”	Az érintkezés önmagában nem döntő
„Ha nem tudtam ütni, biztos Stroke”	A bíró azt is vizsgálja, hogy lett volna-e szabályos ütési lehetőség
„Ha a bíró Let-et ad, bizonytalan volt”	A Let önálló, szabályok által meghatározott döntés
„A Stroke az ellenfél büntetése”	A Stroke annak megállapítása, hogy a játékos elveszített egy szabályos ütési lehetőséget
„Ha reklamálok, a bíró megváltoztatja a döntést”	A döntés a játékhelyzet alapján születik, nem a reklamáció alapján
„Ugyanazért a helyzetért mindig ugyanaz a döntés jár”	Határozottan nem: két nagyon hasonló szituáció is eredményezhet eltérő döntést, ha más a labda helyzete, a játékosok mozgása, az ütési lehetőség vagy az akadályozás mértéke.
„Ha az ellenfél nem ment ki az útból, automatikusan Stroke jár”	A bíró azt is vizsgálja, hogy a játékosnak volt-e szabályos ütési lehetősége, és az akadályozás milyen mértékű volt
„Ha a labdát elértem volna, biztosan Let vagy Stroke jár”	Az elérhetőség csak egy a több vizsgált szempont közül. A bíró a teljes játékhelyzetet értékeli
„A squashban a bíró az ütközést ítéli meg”	A squashban a bíró a teljes játékhelyzetet értékeli

6. Mit vigyél magaddal?

-  A BIZTONSÁG és a SPORTSZERŰ JÁTÉK mindig elsőbbséget élvez
-  A bíró nem egyetlen eseményt, hanem a teljes játékhelyzetet értékeli
-  Az elsőre hasonló helyzetek is eredményezhetnek eltérő döntést, ha a körülmények különböznek

II. HALADÓ/PROFI ÚTMUTATÓ

Ez az útmutató a **Versenyző Útmutató anyagára épül**, és azoknak a játékosoknak szól, akik jelentős verseny- és játékos tapasztalattal rendelkeznek, ezért a pályán kialakuló helyzeteket sokszor már saját, akár hosszú évek alatt kialakult rutinjuk és értelmezésük alapján ítélik meg.

A következő fejezetek a magasabb szintű versenyzés során gyakran előforduló, sokszor vitatott vagy félreértett helyzeteket mutatják be. Az anyag a **WSF hivatalos szabálykönyvére**, a **WSO képzési anyagaira** és a **jelenlegi nemzetközi bírói gyakorlatra** épül.

Az útmutató elsősorban az alábbi témákra fókuszál:

- a **Let – No Let – Stroke** döntések haladó szintű értelmezésére
- a **sérülések és játékmegszakítások** szabályaira
- a bíróval való **kommunikáció**, a **Conduct** és a pályán tanúsított **viselkedés** kérdéseire
- valamint a leggyakoribb magasabb szintű **tévhitekre és vitás helyzetekre**

 **Fontos** – ez az útmutató a **Versenyző Útmutató 1–6. fejezeteinek ismeretére épül**

Ezért az ott szereplő alapelveket itt már adotttnak tekintjük.

7. Haladó szintű játékhelyzetek

Ezen a szinten már sok olyan interferencia (akadályozás) helyzet fordul elő, ahol a döntés már nem magyarázható meg pusztán azzal, hogy „volt-e akadályozás”. A bíró ilyenkor vizsgálja, hogyan alakult ki a helyzet, a játékos milyen ütést vagy mozgást próbált végrehajtani, az ellenfélnek volt-e reális lehetősége elkerülni azt.

Az alábbi helyzetek tipikusan ilyen, haladó szintű esetek: önálló szabálypontként nem mindegyik jelenik meg a játékosok fejében, a bírói gyakorlatban viszont rendszeresen előkerülnek, és gyakran ezek miatt lesz egy hasonlóknak tűnő helyzetből más döntés.

Helyzet	Magyarázat	Mit néz a bíró?
Megfordulás	A játékos fordulás közben elveszíti szem elől a labdát vagy az ellenfelet, illetve a labda a teste egyik oldaláról a másikra kerül	A játékos megfordulás nélkül is meg tudta volna-e játszani a labdát, az ellenfélnek volt-e ideje kitérni, és hogy a helyzet biztonságos volt-e
További ütési kísérlet	A játékos az első ütési lehetőségét elmulasztja, majd ugyanarra a labdára még egyszer próbál ütni	Ilyenkor már nem az első, hanem csak a második kialakult helyzetet kell értékelni
Rossz útvonal / „Rossz lábra” kerülés	A játékos rossz útvonalon megy a labdára, vagy rossz irányba indul, majd onnan próbál visszazárni	A játékos maga okozta-e az akadályozást a rossz útvonallal vagy „rossz láb” használatával és még vissza tudott volna érni a labdára
Túlzott ütőmozdulat	A játékos indokolatlanul széles ütőmozdulatot használ	A szabály csak az indokolt ütőmozdulatot védi, nem a túlzottan széles ütőmozdulatot
Szabad ütési lehetőség	A játékosnak joga van a labdát a főfal bármely részére megjátszani	Nem csak azt kell nézni, volt-e hely az egyenes ütéshez, hanem a teljes ütési lehetőséget
Akadálytalan rálátás a labdára	A játékosnak elegendő ideje és lehetősége van arra, hogy a főfalról visszaérkező labdát lássa és az ütésre felkészüljön	Nem ugyanaz, mint a Szabad hozzáférés a labdához – itt a kérdés az, hogy a játékos megfelelően láthatta és olvashatta-e a labdát , vagy az ellenfél takarása ezt érdemben akadályozta

8. Let – No Let – Stroke Haladó szemmel

Magasabb szinten a Let – No Let – Stroke döntések közötti különbséget gyakran nem az dönti el, hogy történt-e akadályozás, hanem az, hogyan alakult ki a helyzet, a játékosnak maradt-e valós ütési lehetősége, illetve, hogy az ellenfél mennyire volt felelős a zavaró helyzetért.

Emiatt két első ránézésre nagyon hasonló szituáció is eredményezhet eltérő döntést.

Helyzet	Mikor lesz NO LET	Mikor lesz LET	Mikor lesz STROKE
Megfordulás	A játékos a fordulással maga hozza létre a problémát, vagy fordulás nélkül is meg tudta volna játszani a labdát	• az ellenfél nem tudott időben reagálni, mert a helyzet túl gyorsan alakult ki • fordulás miatt nehezebben olvasható volt a játék	A játékos fordulás közben szabályos ütést tudott volna végrehajtani , és az ellenfélnek lett volna lehetősége szabaddá tenni a helyet, de nem tette meg
További ütési kísérlet	A játékosnak már nem maradt valós ütési lehetősége, vagy a helyzetet maga bonyolította túl	A második kísérlet játszható volt, de az ellenfélnek nem volt reális ideje kitérni	A második kísérletből már egyértelmű szabályos ütési helyzet alakult ki , amelyet az ellenfél nem engedett végrehajtani
Rossz útvonal / „Rossz lábra” kerülés	A játékos rossz útvonalat választott, és ezzel maga idézte elő az akadályozást	A játékos lábra kerülés helyzetből még vissza tudott volna érní, de akadályozás történt	A játékos visszaért volna a labdára, és az ellenfél egyértelműen elvette a szabályos ütési lehetőséget
Túlzott ütőmozdulat	A játékos túlzott ütőmozdulattal maga okozta az akadályozást	Valódi akadályozás történt, de az ütőmozdulat túlzó volt	Sosem kaphat stroke-ot, aki túlzott ütőmozdulatot használ és emiatt akadályozás történt
Szabad ütés lehetősége	Nem volt olyan szabályos ütési vonal a főfal felé, amelyből jó ütés következhetett volna	Biztonsági okból nem ütötte meg a labdát, de a helyzetből nem közvetlenül a főfalra irányult volna ütés	A játékosnak közvetlen ütési lehetősége lett volna a főfalra , de ezt biztonsági okból nem hajtotta végre, az ellenfél helyzete miatt
Akadálytalan rálátás a labdára	A játékos ugyan takarásban volt, de a labdát még időben meg tudta volna ütni	A takarás késleltette/zavarta az ütés előkészítését, de nem vett el szabályos ütési lehetőséget	A takarás miatt a játékos elveszített egy egyébként szabályos ütési lehetőséget

💡 **Fontos - A túlzott ütőmozdulat nemcsak Let – No Let kérdés lehet, hanem Conduct-kérdés is**

Ha a játékos indokolatlanul nagy vagy veszélyes ütőmozdulatot használ, illetve ezzel rendszeresen próbál döntést kiharcolni, a bíró Conduct Warningot vagy súlyosabb esetben további Conduct szankciót is alkalmazhat.

🎯 **Jegyezd meg!**

Haladó szinten a döntés sokszor nem azon múlik, **volt-e akadályozás**, hanem azon, hogy a játékosnak **maradt-e valós és szabályos ütési lehetősége**, és az adott helyzetben **ki hozta létre a zavaró helyzetet**.

9. Döntést kikényszerítő, „Fishing” szituációk

Fishing alatt azt értjük, amikor a játékos nem elsősorban a labda szabályos megjátszására törekszik, hanem inkább Letet vagy Stroke-ot próbál kiharcolni – „halászni”. Ez nem mindig látványos vagy szándékos, de magasabb szinten gyakori jelenség, és a bíró egyik fontos feladata felismerni, hogy a játékos valóban a labdát akarta-e megjátszani.

⚠ Tipikus Fishing-helyzetek

Helyzet	Mit jelent?	Miért problémás?
Korai megállás	A játékos túl korán megáll, és nem játssza végig a helyzetet, pedig még lett volna esélye a labda megjátszására	A játékos nem tesz meg minden ésszerű erőfeszítést, mégis döntést vár
Kontakt keresése	A játékos nem kerüli el az ellenfelet, hanem inkább belefut vagy „benne marad” az ütközésben.	Ahelyett, hogy a labdát próbálná megjátszani, az ütközést keresi
Túlzott ütőmozdulat	A játékos teátrálisan nagyobb ütőmozdulatot használ, hogy akadályozást mutasson ki	A túlzott ütőmozdulat mesterségesen hozhat létre Let- vagy Stroke-helyzetet
Rossz útvonal választása	A játékos nem a labda felé vezető legésszerűbb útvonalat választja, hanem azt, amelyikből nagyobb eséllyel lesz akadályozás	A helyzetet részben vagy egészben maga idézi elő
Megfordulás „kieröltetése”	A játékos úgy fordul a labdára, hogy ezzel mesterségesen hoz létre veszélyes vagy vitatható helyzetet	A megfordulás nem használható arra, hogy a játékos előnyt vagy döntést szerezzen

🎯 Mit néz ilyenkor a bíró?

- a játékos valóban a labdát akarta-e megjátszani?
- a játékos megtette-e minden erőfeszítést az ütésért?
- a játékos választott mozgása és ütőmozdulata és kivezetése ésszerű volt-e?
- a helyzetet az ellenfél okozta-e, vagy a játékos maga terelte ebbe az irányba?

💡 Fontos - A squashban a bíró nem azt jutalmazza, ki tud ügyesebben Let-et vagy Stroke-ot kérni

Hanem azt értékeli, hogy a játékos szabályosan és sportszerűen próbálta-e megjátszani a labdát.

10. Bemelegítés és pályaelhagyás

A bemelegítés (a mérkőzésre történő „beütés”) és a mérkőzés menetéhez kapcsolódó szabályok elsöre egyszerűnek tűnnek, mégis sok félreértés és felesleges vita forrásai.

10.1 Bemelegítés

Szabály / helyzet	Mit jelent a gyakorlatban?
Bemelegítés hossza	A mérkőzés elején a játékosok együtt mennek pályára , és maximum 4 percig melegíthetik a labdát
Oldalcseré	• 2 perc után kötelező oldalt cserélni, kivéve, ha addigra már megtörtént az oldalcseré • Az oldalcseréről a bíró szól a „Félidő” bejelentésével
Egyenlő lehetőség	A játékosoknak azonos lehetőséget kell kapnia a labda melegítésére, ezért a labdát ésszerű időn belül – ez a gyakorlatban jellemzően 3–4 ütés — át kell engedni a másik játékosnak .
Sportszerűtlen bemelegítés	Ha egy játékos indokolatlanul sokáig magánál tartja a labdát , nem ad lehetőséget a másinak ütni, vagy egyoldalúan uralja a bemelegítést, az sportszerűtlen bemelegítésnek minősül
Következmény	Sportszerűtlen bemelegítés esetén a bíró Conduct szabály alapján figyelmeztethet vagy szankcionálhat
Bemelegítés vége	• A 4 perces bemelegítés a bíró „Idő” bejelentésével zárul • Ezután maximum 90 mp-es felkészülési szünet következik • A mérkőzés a következő „Idő” hívásra kezdődik

10.2 Pályaelhagyás és a játék folyamatossága

Szabály / helyzet	Mit jelent a gyakorlatban?
Pályaelhagyás játszma közben	A játékos nem hagyhatja el a pályát a játék alatt a bíró engedélye nélkül
Mikor lehet kimenni?	Csak indokolt esetben és a bíró általi engedélye után, például sérülés, vérző sérülés, törött ütő, elszakad húr esetén
Késlekedés / lassú visszatérés	Ha a játékos nem tér vissza időben a pályára, vagy indokolatlanul húzza az időt, az játék késleltetés lehet, ami conduct kérdés
Játék folytonossága	A squash alapelve, hogy a játék folyamatos legyen. A játékos nem szakíthatja meg önkényesen a mérkőzés ritmusát

11. Sérülések és játékmegszakítások

Sérülés esetén a squash szabályai nem azt nézik elsőként, hogy a játékos tud-e még játszani, hanem azt, **mi (ki) okozta a sérülést**. A rendelkezésre álló idő, a folytatás lehetősége és a mérkőzés kimenetele is ettől függ.

11.1 Sérüléstípusok és következmények

Szituáció	Mit jelent?	Következmény
Saját maga által okozott sérülés	A játékos saját mozdulata, mozgása vagy egyéb saját oka miatt sérül meg, az ellenfél közrehatása nélkül	Sérülési idő: 3 perc Ha ezután nem tudja folytatni, feladja az aktuális játszmát , a szünet után pedig vagy folytatja a mérkőzést, vagy feladja a mérkőzést
Közösen okozott sérülés	A sérülés kialakulásában az ellenfél mozgása vagy jelenléte is szerepet játszott, de nem ő okozta egyértelműen	Sérülési idő: 15 perc Ha nem tudja folytatni, elveszíti a mérkőzést
Ellenfél által okozott sérülés	A sérülést az ellenfél okozta	Sérülési idő: 15 perc Ha ezután sem tudja folytatni, a sérült játékos nyeri a mérkőzést
Ellenfél által szándékosan okozott sérülés	Az ellenfél szándékos vagy veszélyes játéka okozta a sérülést	A bíró Conduct alapján jár el, a sérült játékos megnyeri a mérkőzést
Roszcullét, nem sérülés	Nem ütközésből vagy játékhelyzetből eredő rozcullét, görcs, hányinger stb.	A játékosnak azonnal folytatnia kell, vagy fel kell adnia az aktuális játszmát és a szünet alatt próbálhat regenerálódni Ha ezután sem tudja folytatni, feladja a mérkőzést

11.2 Vérző sérülés

A vérző sérülésekre a sérüléseknél szigorúbb és részletesebb szabályok vonatkoznak, ezért ezeket külön kell kezelni.

Szituáció	Mit jelent?	Következmény
Vérző sérülés	A játékos vérzik, és a vér átkerülhet az ellenfélre, a pályára vagy a felszerelésre	A játékot meg kell állítani, a vérzést el kell látni, a vérrel szennyezett ruházatot cserélni kell, a pályát szükség esetén meg kell tisztítani
Saját maga által okozott vérző sérülés	A vérző sérülést a játékos saját maga okozta	3 perc áll rendelkezésre a vérzés ellátására Ha ez nem elég, a játékos feladja az aktuális játszmát , a játszma szünet után pedig vagy folytatja, vagy feladja a mérkőzést
Közösen okozott vérző sérülés	A vérző sérülés közös játékhelyzetből alakult ki	15 perc áll rendelkezésre a vérzés ellátására Ha ezután sem tudja folytatni, feladja a mérkőzést
Ellenfél által okozott vérző sérülés	A vérző sérülést az ellenfél okozta, de nem szándékosan és nem veszélyes játékkal	15 perc áll rendelkezésre a vérzés ellátására Ha ezután sem tudja folytatni, a sérült játékos nyeri a mérkőzést
Ellenfél által szándékosan okozott vérző sérülés	A vérző sérülést az ellenfél szándékos vagy veszélyes játéka okozta	A bíró Conduct alapján jár el, és a sérült játékos nyeri a mérkőzést
Újra megnyíló vérző sérülés	Ugyanaz a vérző sérülés újra jelentkezik	A következmény attól függ, ki okozta az eredeti sérülést , illetve hogy a kiújulás a játékos saját cselekedetéből következett-e

Eredeti vérzés típusa	Ha újra megnyílik a vérzés
Vérző játékos maga okozta	Nincs új recovery time
Közös játékhelyzetből vérzik	- Ha a sérült játékos miatt nyílt újra, nincs új recovery time - Ha nem miatta, akkor ismét 15 perc áll rendelkezésre
Ellenfél okozta vérzés	Ha nem a sérült játékos miatt nyílt újra, az eredeti eljárás szerint ismét 15 perc áll rendelkezésre

12. Sportszerűtlen viselkedés pályán és pályán kívül

A squashban nemcsak az számít, hogy a játékos hogyan játszik meg egy labdát, hanem az is, hogyan viselkedik a pályán és a mérkőzés körül. A bíró a játék menetét, biztonságát és sportszerűségét is védi, ezért a szabálytalan vagy elfogadhatatlan viselkedés conduct szankciót vonhat maga után.

12.1 Conduct szankciók lépcsői

- 1 – **Conduct Warning:** Figyelmeztetés; még nincs pontvesztés, de a bíró jelzi, hogy a viselkedés elfogadhatatlan.
- 2 – **Conduct Stroke:** A bíró egy pontot ítél az ellenfélnek
- 3 – **Conduct Game:** A bíró az egész játszmát az ellenfélnek ítéli
- 4 – **Conduct Match:** A bíró a teljes mérkőzést az ellenfélnek ítéli

12.2 Tipikus conduct-helyzetek

Helyzet	Példa
Bíróval szembeni tiszteletlen vita	• Reklamálás. visszabeszélés • Gúnyos vagy sértő kommunikáció
A bíró befolyásolása	• Ismételt nyomásgyakorlás / kommentálás • Döntés kierőltetése
Időhúzás	• Lassú visszatérés a pályára • Indokolatlan késlekedés, lassú szerv előkészület • A játék ritmusának megtörése
Felszerelés / pálya rongálása	• Ütődobálás • Fal vagy ajtó ütése, vagy dühös csapkodása
Szükségtelen testi érintkezés	• Lökés • Szándékos rámozgás • Ellenfél szükségtelen „eltolása”
Szándékosan veszélyes játék	• Veszélyes ütőkivezetés vagy megfordulás • Szándékosan kockázatos ütés – ráüt az ellenfélre
Hallható vagy látható obszcenitás	• Káromkodás • Sértő gesztus • Verbális vagy fizikai agresszió

Fontos – A bíró nem köteles Conduct Warninggal kezdeni

A Conduct szankció mértéke mindig az adott helyzet súlyosságától függ.

Egy enyhébb eset lehet Warning, de súlyosabb vagy ismétlődő viselkedésből azonnal Conduct Stroke, Conduct Game vagy Conduct Match is lehet.

Példák súlyosabb viselkedési szankcióra

Conduct Stroke lehet például

- ismételt reklamálásért
- a bíró nyomás alá helyezéséért
- szándékos időhúzásért
- ellenféllel szembeni felesleges testi kontaktusért

Conduct Game lehet például

- durva káromkodásért
- agresszív ütő- vagy pályarongálásért
- ismétlődő vagy súlyos sportszerűtlen viselkedésért.

Conduct Match lehet például

- súlyos sértésért vagy fizikai fenyegetésért
- szándékosan veszélyes szabálytalanságért
- olyan magatartásért, amely a mérkőzés biztonságos és sportszerű folytatását már nem teszi lehetővé.

13. Kommunikáció a bíróval

Magasabb szinten nemcsak az fontos, hogy a játékos mit gondol egy helyzetről, hanem az is, hogyan kommunikál a bíróval. A squashban **a bíróval való kommunikáció lehet rövid, tiszteletteljes és tárgyyszerű → nem lehet vita, nyomásgyakorlás vagy folyamatos kommentálás.**

Szereplő	Mit tehet?	Mi nem megengedett?
Játékos, a bírói döntés után	Röviden megkérdezheti a döntés okát vagy a hívás tartalmát	• Vita, ismétlődő vita, reklamálás • Nyomásgyakorlás • Gúnyos vagy tiszteletlen hangnem
Játékos, a mérkőzés közben	Tárgyszerűen jelezhet, ha Letet kér vagy valamit tisztázni szeretne	• A bíró folyamatos kommentálása • Döntések „után beszélése”, időhúzó kommunikáció (pl. pihenés miatt)
Edző	Csak a szabályok által engedélyezett edzői időben adhat tanácsot: mérkőzés előtt és szünetekben	Játszma közben nem adhat instrukciót, nem jelezhet a játékosnak, és nem szólhat be a bírónak
Szurkoló / kísérő	Szurkolhat, biztathat, kulturáltan reagálhat	• Nem befolyásolhatja a bírót • Nem kommentálhatja a döntéseket • Nem zavarhatja a játékot és az ellenfél játékost

 **Fontos – A bíróval való kommunikáció legyen rövid, tiszteletteljes és tárgyyszerű**

A bíró befolyásolása, a döntések ismételt kommentálása vagy a tiszteletlen kommunikáció Conduct-kérdés lehet, amelynek szankcióit a 12. fejezet tartalmazza. Kérdezni lehet, vitatkozni nem.

Ez alól az edző és a szurkoló sem kivétel: ha viselkedésük zavarja a mérkőzést, befolyásolni próbálják a bírót vagy nem tartják be a verseny szabályait, a bíró figyelmeztetheti őket, és szükség esetén **a játéktér környezetének elhagyására is felszólíthatja őket.**

14. Gyakori tévhitek (Haladó)

✗ Tévhit	✓ Valójában
„A T az enyém, jogom van oda visszaállni, és onnan ‘védeni’ a területet”	A T nem „védett terület”, és a hivatalos WSF / WSO szabályok sem kezelik önálló, külön jogokat biztosító pályarészként A játékosnak minden ütés után törekednie kell a tisztázásra és arra, hogy az ellenfélnek tisztas rálátása és közvetlen útja legyen a labdára és azt meg is tudja ütni. Az, hogy valaki a T-re szeretne visszaállni, csak stratégiai és taktikai cél , nem szabályi felmentés az akadályozás alól. Ha a T-n álló játékos akadályozza az ellenfelet, ugyanúgy akadályozást okozhat, mint bárhol máshol a pályán.
„Ha nagy az ütőmozdulatom, és az ellenfél útban van, az automatikusan Stroke”	Nem, ha az ütőmozdulat túlzott volt , abból nem jár sima Stroke. A döntés „No Let” vagy „Let” lehet, sőt Conduct kérdés is felmerülhet
„Ha megfordulásból veszélyes helyzet alakul ki, az mindig Stroke nekem”	Nem, megfordulásnál különösen fontos, hogy a helyzetet ki hozta létre, és volt-e az ellenfélnek reális ideje vagy lehetősége kitérni
„Ha az ellenfél útban volt, de én nem indultam meg labdára, akkor is jár a Let”	Nem feltétlenül, az akadályozás önmagában nem alapoz meg Let-et vagy Stroke-ot, ha nem tettem meg mindent, hogy elérjem a labdát
„Ha az ellenfél jó rövidítést üt, és még előttem van a labda felé vezető úton, akkor Let vagy Stroke nekem”	Nem automatikusan , a bíró ilyenkor azt vizsgálja, hogy a labda reálisan elérhető volt-e, a játékos megtette-e mindent, az ellenfélnek volt-e reális ideje tisztázásra, illetve hogy az akadályozás valóban elvette-e a szabályos ütési lehetőséget.
„Ha az ellenfél jó egyenest üt a falon, és utána előttem marad, automatikusan Let vagy Stroke jár”	Nem automatikusan , a döntés attól függ, hogy a labda reálisan elérhető volt-e, a játékos megtette-e mindent, és maradt-e valódi szabályos ütési lehetősége. Egy nagyon jó egyenesből sokszor legfeljebb Let, sőt akár No Let is lehet.

Amit érdemes megjegyezni

A magasabb szintű viták nagy része nem abból fakad, hogy a játékosok ne ismernék a squash alapjait, hanem abból, hogy **egy-egy régi beidegződést vagy taktikai elképzelést szabályi jogként kezelnek**.

Az útmutató célja éppen az, hogy ezeket a tévhiteket leválassza a hivatalos szabályértelmezésről.