

Regulamin Techniczny Squash

1. Termin zawodów:

15-16 września 2017 r.

2. Miejsce:

Cube Club (ul. J. Mackiewicza 7)

3. Program rozgrywek:

I dzień: rywalizacja wszystkich zawodników w I i II rundzie drabinki turniejowej zaplanowanej na ten dzień, a także rozegranie meczów o miejsca 14-26 w ramach III, IV i V rundy drabinki.

II dzień: rywalizacja w rundach I-V drabinki turniejowej zaplanowanej na ten dzień mającej na celu rozegranie meczów o miejsca 1-13.

4. Regulamin turnieju:

- Rozgrywki przeprowadzone będą w dwóch kategoriach wiekowych:
 - do lat 40 (udział biorą zawodnicy do 39. roku życia),
 - 40 + lat (udział biorą zawodnicy w wieku 40 lat i starsi).
- Nad organizacją i prawidłowym przebiegiem rozgrywek czuwa wyznaczony koordynator rozgrywek – Arkadiusz Kozłowski.
- Rozgrywki odbywać się będą na kortach klubu Cube Squash & Fitness.
- Rozgrywki i końcowa klasyfikacja ma charakter indywidualny.
- Zawody rozegrane zostaną wg przygotowanej drabinki turniejowej, która w każdej rundzie wskaże kolejne pary meczowe oraz przybliżoną godzinę i numer kortu rozegrania meczu.
- Zawodnicy zobligowani są do śledzenia drabinki turniejowej pod kątem swoich meczów, a także godziny i kortu gdzie rywalizacja zostanie rozegrana.
- Zawody sędziować będą osoby wyznaczone i przeszkolone przez organizatora.
- Zawodnicy powinni posiadać swój sprzęt do gry (rakieta). W przypadku jej braku rakiety, a także piłki zapewni organizator. Rakiety organizatora przypisane będą do konkretnych kortów z przeznaczeniem dla graczy aktualnie rozgrywających na nich mecz.
- Podczas gry obowiązują ogólne zasady przyjęte przez Polską Federację Squasha.
- Na korcie do gry mogą przebywać tylko zawodnicy rozgrywający dany mecz.
- Każdy z uczestników ma obowiązek posiadania odzieży sportowej oraz obuwia sportowego z tzw. jasną podeszwą. Tylko takie dopuszczalne jest na kortach squash'owych.
- Dla każdego uczestnika zabezpieczone zostanie miejsce w szatni. Pobór i zwrot klucza do szafki odbywać się będzie na recepcji klubu.
- Organizator nie odpowiada materialnie za rzeczy ani przedmioty zawodników znajdujące się w miejscu rozgrywania zawodów.
- Zawodnicy ponoszą odpowiedzialność za szkody materialne powstałe z ich winy. Za egzekucję roszczeń z tytułu strat materialnych odpowiada koordynator zadania.
- Zawodnicy zobowiązani są przestrzegać niniejszego Regulaminu.

16. Koordynator rozgrywek po uzgodnieniu z organizatorem ma prawo dokonać wszelkich odstępstw od postanowień niniejszego regulaminu w drodze jednostronnej decyzji.

5. Zasady i Przepisy gry:

Zasada nr 1 - Liczenie punktów

Mecz squasha trwa do trzech wygranych setów. Każdy set trwa do jedenastu punktów za wyjątkiem sytuacji gdzie obaj zawodnicy zdobyli po dziesięć punktów. W tym wypadku wygrywa ten, który zdobywa 2 punkty przewagi.
(liczymy jak w siatkówce)

Zasada nr 2 - Rozgrzewka

Przed rozpoczęciem meczu zawodnikom przysługuje 5. minutowa rozgrzewka (po 2,5 minuty na każdej stronie) w korcie w którym ma odbyć się mecz. Po wymianie piłki lub przerwie w meczu, zawodnicy rozgrzewają piłkę ponownie.

Zasada nr 3 - Serwis

Mecz squasha rozpoczyna się serwisem, a serwującego po raz pierwszy losuje się poprzez pokręcenie rakiety na podłodze kortu. Serwujący, jeśli wykonuje prawidłowo serwis, serwuje na przemian z lewej i prawej strony tak długo dopóki nie przegra wymiany po serwisie. Wygrywający bieżącego seta serwuje po raz pierwszy w następnym. Przed rozpoczęciem każdego seta, oraz po każdym wygraniu serwisu serwujący ma prawo wybrać stronę z której chce serwować po raz pierwszy. Serwujący musi znajdować się przynajmniej częścią jednej stopy w kwadracie serwisowym nie dotykając ową stopą żadnej z linii ograniczających kwadrat. Serwis będzie prawidłowy jeśli uderzona piłka trafi bezpośrednio w ścianę frontową kortu powyżej linii serwisowej a poniżej linii autowej i odbije się od podłogi w polu serwisowym przeciwnika, lub przed odbiciem zostanie przez niego odegrana volleyem.

Zasada nr 4 - Odegranie piłki

Piłkę zagrąną przez przeciwnika można odegrać dopiero gdy odbije się ona od ściany frontowej kortu. Odegrana piłka będzie prawidłowa, kiedy najpóźniej przed drugim odbiciem od podłogi kortu zostanie prawidłowo uderzona w ścianę frontową powyżej dolnej linii (TIN) i poniżej górnej linii autowej nie uderzając wcześniej w podłogę. Piłka może przy tym odbić się od ścian bocznych i tylnej w dowolnej konfiguracji przed, lub po odbiciu od podłogi kortu, zanim trafi w ścianę frontową. Odegrana piłka nie będzie prawidłowa, kiedy jest "podwójna", gdy trafi za nisko w ścianę frontową lub wcześniej w podłogę, albo jeśli jest autowa.

Zasada nr 5 - Wymiana

Po wykonaniu prawidłowego serwisu rozpoczyna się naprzemienna wymiana uderzeń obu zawodników do póki jeden z nich nie wykona nieprawidłowego uderzenia. Każda wymiana składa się z serwisu i szeregu prawidłowych uderzeń po nim następujących. Zawodnik wygrywa wymianę, jeśli jego przeciwnikowi nie uda się wykonać prawidłowo serwisu lub uderzenia, albo gdy piłka trafi w przeciwnika zanim zawodnik zdąży ją uderzyć.

Zasada nr 6 - Trafienie przeciwnika piłką

Gra zostaje przerwana jeśli zawodnik trafi piłką przeciwnika, jego raketę, lub części ubrania. Jeśli

uderzenie byłoby prawidłowe i piłka trafiłaby bezpośrednio w ścianę frontową, zawodnik uderzający wygrywa wymianę pod warunkiem, że przed uderzeniem nie wykonał obrotu. Jeśli piłka uderzyła, lub uderzyłaby w ścianę boczną ale dotarłaby do ściany frontowej i uderzenie byłoby prawidłowe, należy zagrać LET. Jeśli uderzenie byłoby nieprawidłowe, uderzający przegrywa wymianę.

Zasada nr 7 - Obrót

Jeśli zawodnik obróci się za piłką dookoła swojej osi przed uderzeniem, lub pozwoli piłce na okrążenie siebie i ustawi się do uderzenia, znaczy to że wykonał "obrót". Jeśli zawodnik po wykonaniu obrotu trafi przeciwnika piłką, przegrywa wymianę. Jeśli zawodnik w czasie obrotu przerwie wymianę z obawy przed trafieniem przeciwnika, należy zagrać LET.

Zasada nr 8 - Dalsze próby uderzenia

Jeśli zawodnik w czasie próby uderzenia minął się z piłką, może podjąć kolejną próbę. Jeśli kolejna próba zakończyła się powodzeniem i uderzenie byłoby prawidłowe ale piłka trafiła przeciwnika, należy zagrać LET.

Zasada nr 9 - Przeszkadzanie

Zawodnik na którego uderzenie przyszła kolej, ma prawo do wystarczającej ilości miejsca na wykonanie uderzenia bez przeszkadzania mu przy tym przez przeciwnika. Aby uniknąć przeszkadzania, przeciwnik musi próbować umożliwić zawodnikowi dojdzie do piłki, jej obserwację i zapewnić miejsce na wykonanie prawidłowego uderzenia w każdą część ściany frontowej. Zawodnik któremu przeciwnik przeszkadza może mimo to grać dalej, lub przerwać wymianę. Jeśli z powodu przeszkadzania przerwana zostanie gra, obowiązują następujące zasady:

- Zawodnikowi przysługuje prawo do LET'a, jeśli mógłby wykonać prawidłowe uderzenie, a przeciwnik zrobił wszystko by uniknąć przeszkadzania.
- Zawodnik nie ma prawa do LET'a (przegrywa wymianę) jeśli nie mógłby wykonać prawidłowego uderzenia, lub mimo przeszkadzania zdecydował się na wykonanie uderzenia, albo gdy przeszkadzanie było tak niewielkie, że nie wpłynęłoby na dojdzie do piłki i jakość uderzenia.
- Zawodnik ma prawo do punktu (wygrywa wymianę), jeśli przeciwnik nie podjął wszelkich prób w celu uniknięcia przeszkadzania, lub gdy zawodnik mógłby wykonać wygrywające wymianę uderzenie, albo gdy zawodnik trafił piłką przeciwnika stojącego na bezpośredniej drodze do ściany frontowej.

Zasada nr 10 - Przyznawanie piłki LET'owej

Piłka LET'owa jest piłką nierozstrzygniętą. Wymiana się nie liczy, a zawodnik serwujący serwuje ponownie z tej samej strony. Poza wyżej wymienionymi sytuacjami, LET można przyznać również wtedy gdy piłka w czasie wymiany uderzy w jakikolwiek przedmiot leżący na podłodze kortu, lub gdy zawodnik powstrzyma się od uderzenia w obawie o spowodowanie kontuzji u przeciwnika. LET musi być przyznany jeśli zawodnik nie był gotowy do odbioru serwisu i nie podjął próby odbioru i gdy w czasie gry piłka zostanie uszkodzona.

Zasada nr 11 - Gra bez opóźnień

Po pierwszym serwisie gra w każdym secie powinna być prowadzona bez przerwy. Nie należy wydłużać przerwy między końcem jednej wymiany a początkiem następnej. Między setami dozwolona jest 90 sekundowa przerwa. Zawodnik może, gdy zachodzi konieczność wymienić części garderoby, lub sprzętu podczas gry.

Zasada nr 12 - Krwawienie, kontuzja, złe samopoczucie

Jeśli u kontuzjowanego zawodnika wystąpi krwawienie, musi być ono zatrzymane zanim dopuści się zawodnika do dalszej gry. Zawodnikowi udziela się odpowiednią przerwę w grze na opatrzenie krwawienia. Jeśli krwawienie wywołane zostało wyłącznie przez przeciwnika, kontuzjowany zawodnik wygrywa mecz. Jeśli krwawienie wystąpi ponownie, kontuzjowanemu nie przysługuje kolejna przerwa, chyba że może oddać seta i wykorzysta 90 sekundową przerwę przed rozpoczęciem następnego do zatrzymania krwawienia. Jeśli mu się nie uda, kontuzjowany zawodnik musi oddać mecz. Jeśli następuje kontuzjowanie zawodnika bez wystąpienia krwawienia, należy rozstrzygnąć czy kontuzję wywołał przeciwnik, czy spowodowana została bez jego udziału, czy też obaj zawodnicy przyczynili się do niej i tak:

- Jeśli kontuzję wywołał przeciwnik, to gdy konieczna jest przerwa do jej opatrzenia, zawodnik kontuzjowany wygrywa mecz.
- Gdy zawodnik sam spowodował swoją kontuzję, zostanie mu udzielona 3 minutowa przerwa, jeśli ta nie wystarczy zawodnik musi oddać seta, by ewentualnie móc skorzystać z 90 sekundowej przerwy między setami.
- W przypadku udziału obu zawodników w spowodowaniu kontuzji jednego z nich, kontuzjowanemu zostanie udzielona godzina przerwy przed kontynuowaniem meczu.
- Zawodnik który źle się poczuł musi grać dalej, lub ewentualnie oddać seta by móc skorzystać z 90 sekundowej przerwy między setami na dojdzie do siebie. Skurcze, mdłości, "brak powietrza" (łącznie z astmą), traktowane są jako złe samopoczucie. Jeśli zawodnik zwymiotuje w korcie, przeciwnik wygrywa mecz.

6. Nagrody:

Medale i dyplomy dla miejsc 1-3 w swoich kategoriach wiekowych.

Imię i nazwisko prowadzącego zawody:

Arkadiusz Kozłowski