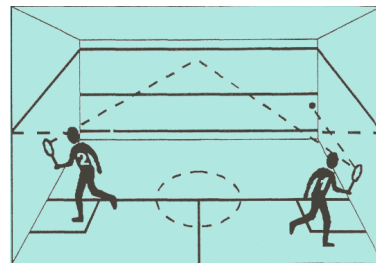


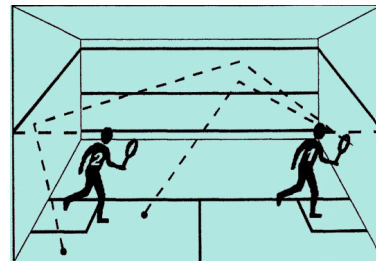
1. Postavenie a pohyb hráčov

Keď po prvý krát vstúpite do kurtu, pozrite sa presne na čiary hracieho poľa. Tam kde sa stredová čiara medzi oboma podávacími poľami na podlahe dotýka podávacej čiary je tzv. „T“ – pozícia. Hráč stojaci na tomto mieste, ovláda hru. Všimnite si: nikdy nezostávajúce po svojom údere jednoducho stáť. Obsad'ite čo možno najskôr pozíciu „T“.



2. Správne podanie

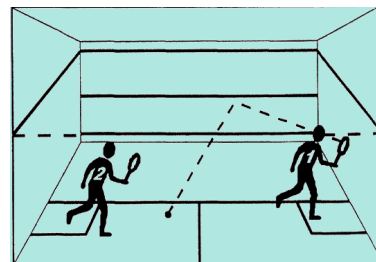
Hráč 1 podáva medzi podávaciu a hornú autovú čiaru priamo proti čelnej stene do poľa hráča 2. Loptičku môže hrať priamo, alebo cez bočnú či zadnú stenu. Aspoň jedna noha musí pri podaní stáť v podávacom štvorci (nie na čiare – to je prešľap).



3. Chybné podanie

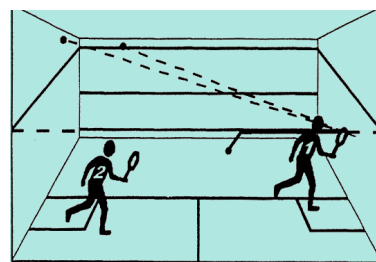
Hráč 1 podáva s jednou nohou v podávacom poli loptičku do poľa hráča 2. Loptička však zasiahla čelnú stenu pod podávacou čiarou. Hráč č.2 získava bod a právo podania.

3a. Chybné podanie II – podanie hráča 1 sa nedostane do poľa hráča 2. Ak netrafí hráč 1 pri podaní loptičku, zahrá mimo autové čiary, alebo na Tin-Board, hráč 2 získava bod a právo podania.



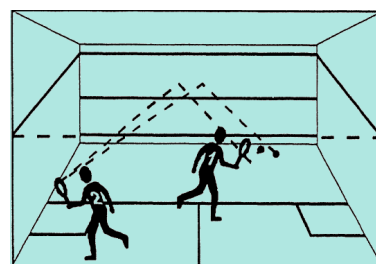
4. Neplatná loptička

Loptička je neplatná, ak dopadne na hornú autovú čiaru, alebo nad ňu. Okrem toho, ak dopadne do Tin-Board dosky (spodná autová čiara a priestor pod ňou na čelnej stene), alebo sa po údere dotkne podlahy skôr ako dopadne na čelnú stenu.



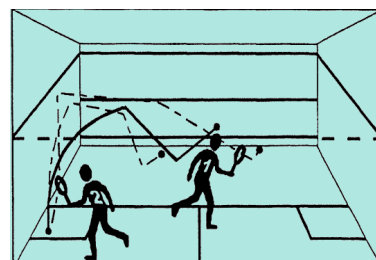
5. Lopta v hre

Hráč 2 odohrá naspäť podanie hráča 1. Teraz môže hráč 1 buď nechať loptičku raz dopadnúť na podlahu a odohrať, alebo odohrať priamo zo vzduchu (volej). Každá loptička, ktorá sa dvakrát dotkne podlahy a až potom odohrá, je neplatná.



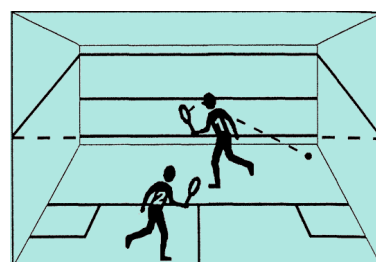
6. Výmena loptičky

Loptičky sa pri výmene nemusia hrať priamo proti čelnej stene. Môžu sa tiež hať (ukazuje hráč 2), cez bočnú, alebo zadnú stenu. Loptička sa však nesmie na ceste k čelnej stene už dotknúť podlahy. Hráč 1 stojaci v pozícii „T“, musí potom loptičku odohrať naspäť, skôr ako sa druhý krát dotkne podlahy.



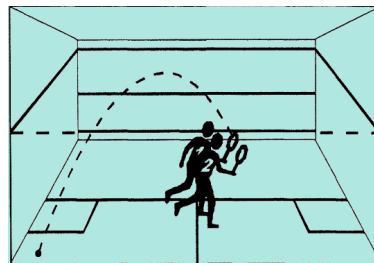
7. Štandardná situácia

Bod je možné dosiahnuť najrôznejšími spôsobmi. Na obrázku je vidieť, ako hráč 1 priamou loptičkou hrá na čelnú stenu. Hráč 2 stál ďaleko od pozície „T“ a nemal už šancu dobehnúť na krátko zahrnúť loptičku. Potom ako sa loptička dotkla dva krát podlahy, než sa k nej hráč 2 dostal, získava hráč 1 bod.



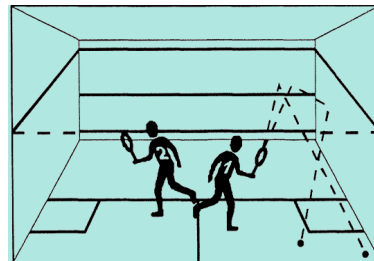
8. Zisk bodu

Hráč 1 stojí pri čelnej stene, hráč 2 stojí vzadu a nevie, či bude hrať dlhú, alebo krátku loptičku, alebo lob. Hráč 1 klame tak, že loptičku zahrá až neskôr a hráča 2 potom prekvapí vysokým lobom do zadného rohu backhandovej strany.



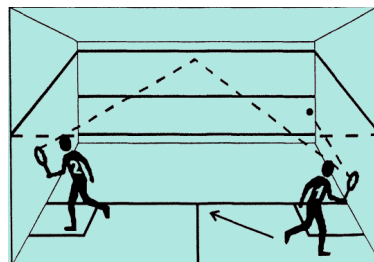
9. Hráč 1 získava bod

Dva príklady ako hráč 1 môže urobiť bod. Hráč 2 stojí pred hráčom 1 ktorý poslal loptičku ďaleko dozadu a nemá už žiadnu možnosť loptičku dobehnúť skôr ako sa dva krát dotkne podlahy.



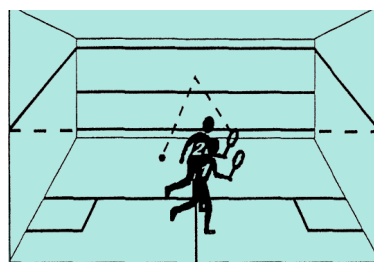
10. Ideálna pozícia

Mali by sme sa vždy pokúsiť dostať čo najrýchlejšie zase do pozície „T“, pretože odtiaľ sa ovláda výmena loptičiek. Hráč 2 zahrá loptičku späť a zostane stáť v rohu. Hráč 1 zahrá long-line pozdĺž bočnej steny a pokúša sa čo najrýchlejšie zase zaujať pozíciu „T“.



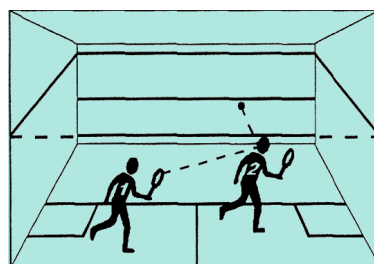
11. STROKE? Ano!

Pri rôznych postaveniach je možné vyžadovať „STROKE“. Na obrázku nemá hráč 1 žiadnu šancu odohrať loptičku, pričom by nebol hráč 2 ohrozený. Kedykoľvek by sme mali mať možnosť odohrať loptičku na ktorýkoľvek bod čelnej steny, pričom nesmie hroziť nebezpečie, že zraníte spoluhráča.



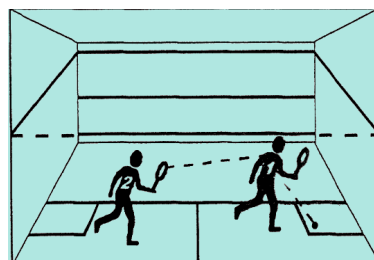
12. LETBALL? Ano

V tomto prípade má síce hráč 1 možnosť zasiahnúť čelnú stenu kde chce, skúsi sa ale zahráť boast pri ktorom sa loptička dotkne spoluhráča. V prípade nepriameho dosiahnutia čelnej steny je vždy možné uznať iba „LET“.



13. LETBALL? Nie!

Squash je hra, ktorej najväčším zákonom je fair – play. Často je možné požadovať „LET“, ten sa často aj poskytuje. V tomto prípade zahráva hráč 2 loptičku naspäť tak zle, že sa loptička dotkne spoluhráča 1. Pretože by sa loptička (ani nepriamo) nedotkla čelnej steny, ale predtým by sa odrazila o podlahu, získava bod hráč 1.



14. LETBALL? Nie! STROKE? Ano!

Tu a tam sa môže stať, že spoluhráč 2 vbehne priamo do hranej loptičky, ktorá by inak priamo zasiahla čelnú stenu. V tomto prípade získava bod hráč 1.

