

WSF
World Squash Einzel Regeln 2014
(mit Anhängen 1-9)
Gültig:
Ab 1. Januar 2014

Deutsche Übersetzung
publiziert vom
Deutschen Squash Verband e.V.
www.dsqv.de

Partner des DSQV



VICTOR



Raphael Kandra
fully equipped
by VICTOR

**WORLD
SQUASH**

APPROVED
BALL

VICTOR



EMOTION & INNOVATION

READY TO WIN

Inhaltsverzeichnis:

- 1. Das Spiel**
- 2. Die Zählweise**
- 3. Der Schiedsrichter**
- 4. Das Aufwärmen (Warm-Up)**
- 5. Der Aufschlag**
- 6. Der Ballwechsel / Das Spiel**
- 7. Die Pausen**
- 8. Die Behinderung**
- 9. Der Ball berührt Spieler**
- 10. Einsprüche**
- 11. Der Ball**
- 12. Ablenkung**
- 13. Fallendes Objekt**
- 14. Krankheit, Unwohlsein, Verletzungen und Blutung**
- 15. Verhalten**

- Anhang 1 – Entscheidungen**
- Anhang 2 – Schiedsrichter Entscheidungen**
- Anhang 3 – Verschiedene Zählssysteme**
- Anhang 4 – Das drei Schiedsrichter System**
- Anhang 5 – Video Review**
- Anhang 6 – Schutzbrillen**
- Anhang 7 – Technische Spezifikationen des Courts**
- Anhang 8 – Spezifikationen des Balles**
- Anhang 9 – Dimensionen des Squashschlägers**

Squash – Einzel Regeln

Die Definitionen von Squash im Allgemeinen sind im Anhang 1 zu finden.

Einführung!

Squash wird in einem geschlossenen Raum gespielt, oft mit hoher Geschwindigkeit. Zwei Grundsätze sind wichtig für ein geordnetes Spiel:

a) Sicherheit:

Für die Spieler müssen immer Platz und Sicherheit an **erster** Stelle stehen und Aktionen vermieden werden, die den Gegner gefährden könnten.

b) Fair Play:

Die Spieler müssen ehrlich spielen und ihren Gegner respektieren.



1. Das Spiel

Einzel-Squash wird zwischen zwei Spielern in einem Court gespielt, beide Spieler spielen mit einem Schläger um den Ball zu schlagen. Der Court, der Ball und die Schläger müssen die WSF-Spezifikationen erfüllen (siehe Anhänge 7, 8 und 9).

Jeder Punkt beginnt mit einem Aufschlag. Die Spieler müssen den Ball abwechselnd zurück schlagen, so lange, bis der Punkt/Ballwechsel entschieden ist (siehe Regel 6: Das Spiel). Das Spiel muss soweit wie möglich ohne Unterbrechungen geführt werden.

2. Die Zählweise

2.1 Der Sieger des Ballwechsels bekommt einen Punkt und schlägt zu Beginn des nächsten Ballwechsels auf.

2.2 Jedes Spiel wird bis 11 Punkte gespielt. Bei Spielstand 10:10 wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler mit zwei Punkten Abstand führt (Bsp. 17:15).

2.3 Eine Begegnung ist in der Regel ein Spiel über 3 Gewinnsätze, es kann jedoch auch ein Spiel über 2 Gewinnsätze geben, je nach Anordnung der Turniere und Austragungsmodalitäten.

2.4 Die Alternativen Zählweisen sind in Anhang 3 beschrieben.

3. Der/Die Schiedsrichter

3.1 In der Regel wird ein Spiel von einem Schiedsrichter geleitet, dem ein Punktrichter zur Seite steht.

3.2 Beide müssen ein Schiedsrichterblatt über den Punktestand führen, welches auch beinhaltet, welcher Spieler aufschlägt und von welcher Seite er aufschlagen muss. Gibt es nur einen Offiziellen/Schiedsrichter, ist er gleichzeitig Punktrichter und Schiedsrichter.

3.3 Die richtige Position des Schiedsrichters ist in der Mitte der Rückwand, so nahe an der Rückwand wie möglich und gerade unter der Auslinie.

3.4 Ein alternatives Schiedsrichter-System, das 3-Schiedsrichter-System genannt, ist in Anhang 4 beschrieben.

3.5 Bei der Ansprache von Spielern müssen die Schiedsrichter den Familiennamen verwenden, um Vertraulichkeiten zu vermeiden.

3.6 Der Punktrichter

3.6.1 macht die Spielansage, leitet jeden Satz ein und gibt das Ergebnis jeden Satzes zu jedem Spiel laut bekannt (siehe Anhang 2).



- 3.6.2 muss soweit erforderlich „Fehler“, „Tief“, „Aus“, „Doppelt“ oder „Stopp“ rufen.
- 3.6.3 sollte nicht rufen, wenn er sich über Aufschlag oder Rückgabe unsicher ist.
- 3.6.4 muss den Punktstand ohne Verzögerung am Ende jedes Ballwechsels ansagen, mit der Punktzahl des Aufschlägers zuerst. Wenn es eine Änderung des Aufschlägers gibt, muss dies durch den Ruf „Aufschlagwechsel“ angekündigt werden.
- 3.6.5 muss die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, nachdem ein Spieler einen Einspruch getätigt hat und anschliessend den Punktstand Rufen.
- 3.6.6 muss auf die Schiedsrichterentscheidung warten, wenn ein Spieler wegen einem Ruf oder fehlendem Ruf des Punktrichters Einspruch erhebt, und dann den Punktstand bekannt geben.
- 3.6.7 muss „Satzball“ rufen, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht um den Satz zu gewinnen, oder „Spielball“, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht um das Spiel zu gewinnen.
- 3.6.8 muss rufen: „10 Beide, ein Spieler muss 2 Punkte Vorsprung haben um den Satz zu gewinnen“ wenn erstmals die Punktzahl 10:10 in dem Satz erreicht wurde.
- 3.7 Der Schiedsrichter, dessen Entscheidung endgültig ist,
- 3.7.1 muss das Spiel verschieben, wenn der Court nicht bespielbar ist, oder das Spiel unterbrechen, wenn das Spiel bereits im Gange ist. Wenn das Spiel später wieder startet, bleibt der Spielstand wie vor der Unterbrechung bestehen!
- 3.7.2 muss ein Let gewähren, wenn ohne Verschulden einer der beiden Spieler eine Änderung der Bedingungen im Court sich auf einen Ballwechsel auswirken.
- 3.7.3 kann das Spiel an den Spieler vergeben, dessen Gegner nicht innerhalb der in den Wettbewerbsregeln angegebenen Zeit spielbereit oder auf dem Platz ist.
- 3.7.4 muss in allen Angelegenheiten entscheiden, einschließlich aller Anfragen für ein Let und allen Einsprüchen gegen Rufe oder das Fehlen von Rufen des Punktrichters.
- 3.7.5 muss sofort reagieren, wenn er nicht einverstanden ist mit den Ruf oder fehlendem Ruf des Punktrichters, wenn notwendig muss er das Spiel sofort unterbrechen!
- 3.7.6 muss den Punktstand sofort korrigieren, wenn der Punktrichter die Punktzahl falsch Ruft, wenn notwendig muss er das Spiel sofort unterbrechen.
- 3.7.7 muss die Regeln in Bezug auf die Zeit durchsetzen, verkündet "15 Sekunden", Halbzeit" und "Zeit", soweit erforderlich (Anmerkung: Es ist in der Verantwortung der Spieler nah genug zu sein, um diese Ankündigungen zu hören.).



- 3.7.8 muss eine angemessene Entscheidung treffen, wenn der Ball einen Spieler trifft (siehe Anhang 9: Ball trifft Spieler).
- 3.7.9 kann ein Let geben, wenn er nicht in der Lage ist, einen Einspruch gegen einen Ruf des Punktrichters zu entscheiden.
- 3.7.10 muss den Spieler um eine Klarstellung bitten, wenn er unsicher ist aus welchem Grund für ein Let gefragt wurde oder Einspruch erhoben wurde.
- 3.7.11 kann eine Erklärung für seine Entscheidung geben.
- 3.7.12 muss alle Entscheidungen laut genug bekannt geben, so dass die Spieler, der Punktrichter und die Zuschauer es hören können.
- 3.7.13 muss Regel 15 (Verhalten) geltend machen, wenn das Verhalten eines Spielers nicht akzeptabel ist.
- 3.7.14 muss das Spiel unterbrechen, wenn das Verhalten von Zuschauer(n) störend oder beleidigend ist. Das Spiel bleibt so lange unterbrochen, bis das Verhalten aufgehört hat, oder bis die Person den Court-Bereich verlassen hat.

4. Das Aufwärmen

- 4.1 Zu Beginn eines Spiels gehen die Spieler zusammen auf den Platz, um sich und den Ball aufzuwärmen, maximal 5 Minuten. Nach 2,5 Minuten müssen die Spieler die Seiten wechseln, sofern sie dies nicht bereits getan haben.
- 4.2 Die Spieler müssen die gleiche Zeit haben, den Ball zu schlagen. Wenn ein Spieler eine unangemessene Zeit die Kontrolle über den Ball hat, wärmt er sich unfair auf und Regel 15 (Verhalten) ist anzuwenden.

5. Der Aufschlag

- 5.1 Der Spieler, der das Drehen des Schlägers gewinnt, schlägt zuerst auf.
- 5.2 Zu Beginn eines Satz und nach jedem Aufschlagwechsel kann der Aufschläger entscheiden, von welcher Seite er aufschlagen will. Wenn ein Spieler den Aufschlag behält, muss er abwechselnd von jeder Seite aufschlagen.
- 5.3 Wenn der Ballwechsel in einem Let endet, muss der Aufschläger von der gleichen Seite nochmals aufschlagen.
- 5.4 Wenn der Aufschläger zur falschen Aufschlagseite geht, oder wenn der Aufschläger unsicher ist, von welcher Seite er aufschlagen muss, informiert der Punktrichter den Spieler von welcher Seite er aufschlagen muss.



- 5.5 Wenn es Diskussion über die richtige Aufschlagseite gibt, muss der Schiedsrichter entscheiden.
- 5.6 Nachdem der Punktrichter den Punktstand ausgerufen hat, müssen beide Spieler ohne Verzögerung das Spiel fortsetzen. Allerdings darf der Aufschläger nicht aufschlagen, bevor der Gegner bereit ist.
- 5.7 Ein Aufschlag ist gut, wenn:
- 5.7.1 der Aufschläger den Ball mit einer Hand oder dem Schläger fallen lässt oder wirft und den Ball mit dem ersten Versuch korrekt trifft, bevor der Ball irgendetwas anderes berührt, und
- 5.7.2 in der gleichen Zeit, in welcher der Aufschläger den Ball schlägt, mit einem Fuß in Kontakt mit dem Boden in der Aufschlag-Box ist und mit keinem Teil des Fußes die Linie der Aufschlags-Box berührt, und
- 5.7.3 der Ball direkt die Frontwand trifft, zwischen der Aufschlag-Linie und der Frontwand-Aus-Linie, jedoch nicht die Frontwand und Seitenwand zur gleichen Zeit trifft, und
- 5.7.4 der Ball, außer der Gegner spielt den Ball volley, nur einmal in dem entgegengesetzten Aufschlagviertel ohne jegliche Berührung der Aus-Linien aufgesprungen ist, und
- 5.7.5 der Ball nicht ins Aus geschlagen wurde.
- 5.8 Ein Aufschlag, der nicht Regel 5.7 erfüllt, ist ein Fehler und der Gegner gewinnt den Ballwechsel.

Hinweis: Ein Aufschlag, der die Aufschlaglinie, die Kurzlinie, die Mittellinie, oder irgendeine Linie die den Court nach oben hin begrenzt trifft, ist ein Fehler.

- 5.9 Wenn der Aufschläger den Ball fallen lässt oder wirft, jedoch nicht versucht, den Ball zu schlagen, dann ist dies kein Aufschlag und der Aufschläger kann den Vorgang wiederholen.
- 5.10 Ein Let ist erlaubt, wenn der Gegner nicht bereit ist den Aufschlag anzunehmen und keinen Versuch unternimmt dies zu tun. Wenn der Aufschläger jedoch einen Fehler macht, verliert der Aufschläger den Ballwechsel.
- 5.11 Wenn der Aufschläger von der falschen Aufschlag-Box aufschlägt und er den Punkt gewinnt, bleibt der Ballwechsel bestehen und er muss den nächsten Aufschlag von der anderen Aufschlag-Box ausführen.
- 5.12 Der Aufschläger darf nicht aufschlagen bis der Spielstand durch den Punktrichter ausgerufen wurde. Sollte der Aufschläger es doch tun, muss der Schiedsrichter das



Spiel unterbrechen und den Aufschläger anweisen zu warten, bis der Spielstand ausgerufen wurde.

6. Das Spiel

6.1 Wenn der Aufschlag gut ist, geht das Spiel solange weiter, bis ein Spieler einen Fehler begeht, ein Spieler ein Let fordert, einen Einspruch macht, einer der Schiedsrichter/ Punktrichter einen Ruf macht, der Ball einen Spieler trifft inkl. die Bekleidung oder den Schläger des Gegners.

6.2 Ein Rückschlag ist gut, wenn der Ball:

6.2.1 regelkonform getroffen wird, ehe der Ball zweimal auf den Boden aufspringt, und

6.2.2 ohne einen der Spieler, dessen Kleidung oder Schläger zu treffen, die Frontwand trifft, entweder direkt oder nach Treffen einer anderen Wand/Wände, über der Tin-Leiste und unterhalb der Auslinie, ohne vorher auf dem Boden zweimal aufzuspringen, und

6.3 von der Frontwand zurückspringt, ohne Berührung der Tin-Leiste, und

6.4 nicht ins Aus gegangen ist.

7. Pausen

7.1 Zwischen dem Ende der Aufwärmphase und dem Spielbeginn sowie zwischen jedem Satz ist eine maximale Pause von 90 Sekunden erlaubt.

7.2 Die Spieler müssen am Ende jeder Pause spielbereit sein. Wenn beide zustimmen kann schon vorher begonnen werden.

7.3 Zum Austauschen beschädigter Ausrüstung ist ein Maximum von 90 Sekunden erlaubt, inklusive Brillen, Schutzbrillen oder Kontaktlinsen. Dieser Wechsel muss so schnell wie möglich durchgeführt werden, oder Regel 15 (Verhalten) muss angewendet werden.

7.4 Pausen/Unterbrechungen wegen Verletzungen oder Blutung sind in Regel 14 (Verletzung) aufgeführt.

7.5 In jeder Pause können beide Spieler den Ball schlagen.

8. Behinderung

8.1 Nach einem gültigen Rückschlag, muss ein Spieler alle Anstrengungen unternehmen um seinem Gegner einen direkten Weg zum Ball zu gewähren, so dass, wenn der Ball von der Frontwand zurückkommt, der Gegner



- 8.1.1 eine klare Sicht auf dem Ball hat, und
- 8.1.2 direkten Zugang zum Ball, und
- 8.1.3 genügend Platz hat, um den Ball mit einer normalen Schwungbewegung zu spielen, und
- 8.1.4 die Freiheit hat, den Ball, egal wo, an die Frontwand zu schlagen.
Behinderung tritt auf, wenn ein Spieler sich nicht an die oben genannten Auflagen hält!
- 8.2 Ein Spieler, der glaubt, dass eine Behinderung aufgetreten ist, muss das Spiel sofort unterbrechen und um ein Let bitten. Ansage: „Let Bitte“. Diese Frage muss ohne Verzögerung vom Spieler durchgeführt werden.

Anmerkung:

Vor der Annahme jeder Form der Anfrage muss der Schiedsrichter sicher sein, dass der Spieler tatsächlich für ein Let fragt.

Eine Anfrage für Let umfasst auch eine Anfrage für einen Punkt.

Normalerweise kann nur der Spieler, der gerade den Ball schlägt, nach einem Let wegen Behinderung fragen.

Ausnahme: Der Rückschläger fragt nach einem Let, weil er keinen direkten Zugang zum Ball hat, bevor der Ball die Frontwand trifft. Die Anfrage kann berücksichtigt werden, auch wenn der Spieler noch nicht berechtigt ist den Ball zu spielen.

8.3 Ist der Schiedsrichter unsicher über den Grund einer Anfrage/Einspruch, muss er den Spieler um eine Erklärung bitten.

8.4 Der Schiedsrichter kann ein Let oder einen Punkt gewähren ohne eine Anfrage eines Spielers, insbesondere aus Gründen der Sicherheit, dann ist das Spiel sofort zu unterbrechen.

8.5 Wenn ein Spieler den Ball schlägt und der Gegner danach nach einem Let fragt, der Ball jedoch „tief“ oder „aus“ geht, gewinnt der Gegner den Ballwechsel.

8.6 Allgemein: Die folgenden Bestimmungen gelten für alle Formen von Behinderung!

8.6.1 Wenn es weder Behinderung noch eine gefährliche Situation gibt, wird kein Let gewährt.

8.6.2 Wenn es Behinderung gibt, aber der Spieler würde keinen gültigen Rückschlag machen können, wird kein Let gewährt.



- 8.6.3 Wenn ein Spieler eine Behinderung akzeptiert jedoch weiter spielt und danach nacheinem Let fragt, wird kein Let gewährt.
- 8.6.4 Wenn es eine Behinderung gibt, aber dies den Spieler nicht davon abhält, den Ball zu sehen und zum Ball zu kommen sowie einen guten oder normalen Schlag zu machen, ist dies eine minimale Behinderung und es wird kein Let gewährt!
- 8.6.5 Wenn der Spieler der gerade schlägt in der Lage gewesen wäre, einen gewinnbringenden Schlag zu machen, jedoch der Gegner sich nicht bemüht hat die Behinderung zu vermeiden, wird dem Spieler der gerade schlagen wollte, der Punkt zugesprochen!
- 8.6.6 Wenn es Behinderung gibt, der Gegner aber alle Anstrengungen macht, aus dem Weg zu gehen und der Spieler könnte einen guten oder normalen Schlag durchführen, wird ein Let gegeben.
- 8.6.7 Wenn es Behinderung gibt, der Spieler, der gerade schlägt, könnte einen gewinnbringenden Schlag ausführen, bekommt der Schläger einen Punkt zugesprochen.

In Ergänzung der Regel 8.6, gelten die folgenden Bestimmungen in bestimmten Situationen:

- 8.7 **Faire/Freie Sicht:**
Faire/Freie Sicht heisst, genug Zeit zu haben den Ball zu sehen und sich auf den Schlag vorbereiten zu können, wenn der Ball von der Frontwand zurückkommt. Wenn ein Spieler nach einem Let fragt, weil er keine gute Sicht auf den von der Frontwand zurück kommenden Ball hatte, gilt Regel 8.6.!
- 8.8 **Direkter Zugang:**
Wenn ein Spieler ein Let fordert, wegen mangelndem direkten Zugang zum Ball, dann kann ein Let gewährt werden.
- 8.8.1 Wenn es eine Behinderung gibt, doch der Spieler bemüht sich nicht ausreichend, den Ball zu erreichen um diesen zu spielen, wird kein Let gegeben.

Anmerkung:

Jede Anstrengung den Ball zu erreichen um den Ball zu spielen, beinhaltet aber keinen Körperkontakt mit dem Gegner. Wenn ein Kontakt hätte vermieden werden können, es jedoch Kontakt gegeben hat, ist Regel 15 (Verhalten) anzuwenden.

- 8.8.2 Wenn der Spieler direkten Zugang zum Ball hat, aber einen indirekten Weg nimmt und dann ein Let wegen Behinderung fordert, wird kein Let gegeben, es sei denn,
- 8.8.3 wenn der Spieler in die falsche Richtung läuft, aber zeigt, dass er trotzdem den Ball erreichen kann, und im Anschluss kommt es zu einer Behinderung, wird ein Let gewährt, außer der Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann bekommt der Schläger den Punkt zugesprochen.



- 8.9 Schläger-Schwung:
Die Ausholbewegung und der Ausschwing sollten angemessen sein.
- Wenn ein Spieler wegen Behinderung beim Schwung nach einem Let fragt:
- 8.9.1 Wenn beim Schwung leichter Kontakt mit dem Gegner stattgefunden hat, und dieser alle Anstrengungen unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, wird ein Let gewährt, außer der Spieler der gerade schlägt, könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann wird ein Punkt gewährt.
- 8.9.2 Wenn der Schwung durch den Kontakt mit dem Gegner verhindert wird, wird ein Punkt an den Schläger gewährt, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat aus dem Weg zu gehen.
- 8.10 Übermassiger Schwung:
- 8.10.1 Wenn der Spieler eine Behinderung durch einen übermässigen Schwung verursacht, wird ihm dafür kein Let gewährt.
- 8.10.2 Wenn eine Behinderung stattgefunden hat, aber der Spieler der den Ball spielt, durch einen übermassigen Schwung versucht einen Punkt zu bekommen, wird nur ein Let gewährt.
- 8.10.3 Der übermassige Schwung des Spielers könnte eine Behinderung des Gegners verursachen, wenn dieser an der Reihe ist den Ball zu spielen. In diesem Fall kann dem Gegner auf Anfrage ein Let gewährt werden.
- 8.11 Freiheit, den Ball an jeden Teil der gesamten Frontwand zu schlagen
- Wenn der Spieler wegen einer Behinderung aufhört den Ball an die Frontwand zu spielen, und nach einem Let fragt:
- 8.11.1 Wenn es eine Behinderung gegeben hat und der Ball würde den Gegner auf dem direkten Weg zur Frontwand treffen, bekommt der Schläger einen Punkt, soweit sich der Spieler der den Ball spielt nicht gedreht hat oder er nicht weitere Versuche gemacht hat den Ball zu schlagen, in diesen Fällen wird „nur“ ein Let gewährt.
- 8.11.2 Wenn der Ball erst den Gegner trifft und anschließend die Seitenwand, ehe der Ball die Frontwand trifft, wird ein Let gegeben, ausser es wäre ein gewinnbringender Schlag gewesen, dann wird ein Punkt an den Spieler gewährt.
- 8.11.3 Wenn der Ball erst eine Seitenwand trifft und dann den Gegner, bevor er die Frontwand trifft, wird ein Let gewährt, ausser es wäre ein gewinnbringender Schlag gewesen, dann wird ein Punkt an den Spieler gewährt.

8.12 Weitere Versuche
Wenn der Spieler nach einem Let wegen Behinderung fragt, während er einen weiteren Versuch unternimmt den Ball zu schlagen, und könnte einen guten oder normalen Schlag machen:

8.12.1 Wenn der Gegner keine Zeit hat um die Behinderung zu vermeiden, wird nur ein Let gewährt.

8.13 Drehen:
Als „Drehen“ bezeichnet man die Bewegung eines Spielers, wenn er dem Ball folgt und sich mit dem Körper dreht oder den Ball hinter sich vorbei lässt, wobei der Spieler in beiden Fällen den Ball auf der rechten Seite des Körpers schlägt, nachdem er ihn auf der linken vorbeigelassen hat (oder umgekehrt), egal ob der Spieler sich physisch dreht oder nicht (gedachte Drehung).

Wenn ein Spieler während seiner Drehung behindert wird, jedoch einen guten oder normalen Schlag spielen kann:

8.13.1 Wenn der Schwung verhindert wurde, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat den Weg freizugeben, wird dem Spieler, der den Ball gerade schlägt, ein Punkt gewährt.

8.13.2 Wenn der Gegner keine Zeit hatte um die Behinderung zu vermeiden, wird ein Let gewährt.

8.13.3 Wenn der Spieler den Ball schlagen könnte ohne sich zu drehen, aber er dreht sich trotzdem mit dem Ziel, eine Behinderung zu schaffen, um damit eine Möglichkeit zu schaffen für ein Let zu fragen, wird kein Let gewährt.

8.13.4 Wenn ein Spieler sich dreht, muss der Schiedsrichter prüfen, ob die Aktion gefährlich war um der Regel entsprechend eine richtige Entscheidung zu treffen.

9. Ball trifft einen Spieler

9.1 Wenn der Ball auf dem direkten Weg zur Frontwand den Gegner, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, muss das Spiel sofort unterbrochen werden:

9.1.1 Wenn der Rückschlag nicht gut gewesen wäre, bekommt der Gegner einen Punkt.

9.1.2 Wenn der Rückschlag die Frontwand trifft, ohne dass der Spieler sich beim Schlag dreht, dann wird ein Punkt an den Spieler gegeben, der den Ball geschlagen hat.

9.1.3 Wenn der Ball den Gegner trifft, würde jedoch zuerst eine andere Wand treffen, außer der Frontwand, und der Spieler hat sich beim Schlag nicht gedreht, wird ein Let gewährt. Außer der Rückschlag wäre ein gewinnbringender Schlag gewesen, in diesem Fall wird ein Punkt gewährt.



- 9.1.4 Wenn ein Spieler sich nicht gedreht hat, aber einen zweiten Versuch unternimmt den Ball zu schlagen, wird ein Let gewährt.
- 9.1.5 Wenn ein Spieler sich gedreht hat und der Ball trifft den Gegner, wird ein Punkt an den Gegner gegeben, außer der Gegner macht eine bewusste Bewegung um den Ball abzufangen, in diesem Fall geht der Punkt an den Spieler.
- 9.2 Wenn der Ball von der Frontwand zurück kommt und dabei einen Spieler, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, bevor der Ball zweimal auf dem Boden aufgesprungen ist, muss das Spiel sofort unterbrochen werden.
- 9.2.1 Wenn der Ball den Gegner, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, bevor der Spieler einen Versuch unternommen hat den Ball zu schlagen und keine Behinderung stattgefunden hat, dann gewinnt der Spieler den Ballwechsel, außer die Position des Spielers hat dazu geführt, dass der Gegner getroffen wurde, in diesem Fall wird ein Let gewährt.
- 9.2.2 Wenn der Ball den Gegner, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, nachdem der Spieler einen oder mehrere Versuche gemacht hat den Ball zu schlagen, wird ein Let gewährt, vorausgesetzt der Spieler könnte einen gewinnbringenden Schlag durchführen, andernfalls wird dem Gegner der Ballwechsel zugesprochen.
- 9.2.3 Wenn der Ball den schlagenden Spieler trifft und keine Behinderung vorhanden war, gewinnt der Gegner den Ballwechsel. Wenn es Behinderung gab, gilt Regel 8 (Behinderung).
- 9.3 Wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Aktion gefährlich war und den Regeln entsprechend entscheiden!

10. Einsprüche

- 10.1 Jeder Spieler muss bei einem fehlenden Ruf des Punktrichters den Ballwechsel sofort anhalten, mit den Worten „Einspruch, bitte“.
- 10.2 Der Verlierer des Ballwechsels kann gegen alle Rufe oder fehlenden Rufe des Punktrichters Einspruch erheben mit den Worten, „Einspruch, bitte“.
- 10.3 Wenn der Schiedsrichter unsicher ist welchen Schlag der Spieler meint, muss der Schiedsrichter bei dem Spieler nachfragen. Wenn mehr als ein Einspruch vorhanden ist, muss der Schiedsrichter über alle Einsprüche entscheiden.
- 10.4 Nachdem der Ball aufgeschlagen ist, kann kein Spieler mehr nachfragen oder Einspruch erheben gegen etwas, was vor dem Aufschlag passiert ist, außer der Ball ist kaputt.
- 10.5 Am Ende eines Satzes müssen die Einsprüche gleich vor der Pause erledigt werden.



- 10.6 Als Reaktion auf eine Beschwerde gegen den Ruf oder den fehlenden Ruf des Punktrichters muss der Schiedsrichter entscheiden.
- 10.6.1 Wenn der Ruf oder der fehlende Ruf des Punktrichters richtig war, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen, oder:
- 10.6.2 wenn der Ruf des Punktrichters nicht richtig war, wird ein Let gewährt, außer der Ruf des Punktrichters hat einen der beiden Spieler gehindert einen gewinnbringenden Ball zu spielen, in diesem Fall bekommt der Spieler einen Punkt zugesprochen, oder
- 10.6.3 wenn der Punktrichter auf einen nicht guten Aufschlag oder Rückschlag keinen Ruf macht, geht der Punkt an den anderen Spieler, oder
- 10.6.4 wenn der Schiedsrichter unsicher ist ob der Aufschlag gut war, muss er ein Let spielen lassen, oder
- 10.6.5 wenn der Schiedsrichter unsicher ist, ob der Rückschlag gut war, wird ein Let gewährt, außer der Ruf des Punktrichters hinderte den anderen Spieler an einem gewinnbringenden Rückschlag. In diesem Fall geht der Punkt an den Spieler der den gewinnbringenden Ball hätte schlagen können.
- 10.7 In allen Fällen gilt die Entscheidung des Schiedsrichters!

11. Der Ball

- 11.1 Wenn der Ball in einem Ballwechsel platzt oder bricht, wird ein Let gewährt.
- 11.2 Wenn ein Spieler stoppt und Einspruch wegen eines kaputten Balles erhebt, der Ball aber nicht kaputt ist, verliert der Spieler den Ballwechsel.
- 11.3 Wenn der Rückschläger, ehe er den Rückschlag spielt, Einspruch einlegt, weil der Ball kaputt ist, und der Ball ist tatsächlich kaputt, muss der Schiedsrichter, wenn er nicht weiß wann der Ball kaputt gegangen ist, für den Ballwechsel davor ein Let spielen lassen.
- 11.4 Ein Spieler, der am Ende eines Satzes wegen einem kaputten Ball Einspruch einlegen will, muss das erledigen bevor er den Court verlässt.
- 11.5 Der Ball muss gewechselt werden, wenn beide Spieler einverstanden sind oder wenn der Schiedsrichter dem Einspruch eines Spielers zustimmt.
- 11.6 Wenn ein Ball gewechselt wird, oder wenn das Spiel unterbrochen wurde, müssen die Spieler den Ball aufwärmen. Das Spiel fängt wieder an, wenn beide Spieler einverstanden sind, oder auf Anweisung durch den Schiedsrichter, je nachdem was eher eintrifft.



- 11.7 Der Ball muss in der ganzen Zeit des Spiels im Court bleiben, außer dass der Schiedsrichter etwas anderes erlaubt.
- 11.8 Wenn der Ball in irgendeinem Teil des Courts festklemmt, wird ein Let gewährt.
- 11.9 Ein Let wird gewährt, wenn der Ball irgendeinen Gegenstand im Court berührt.
- 11.10 Kein Let wird gegeben, für irgendein ungewöhnliches Aufspringen des Balles.

12. Ablenkung

- 12.1 Beide Spieler können wegen Ablenkung nach einem Let fragen, dies muss aber umgehend erfolgen.
- 12.2 Wenn die Ablenkung durch einen Spieler verursacht wurde:
 - 12.2.1 Wenn dies nicht absichtlich geschah, wird ein Let gewährt, außer ein Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, in diesem Fall bekommt der Spieler einen Punkt zugesprochen.
 - 12.2.2 Bei Absicht muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.
- 12.3 Wenn die Ablenkung nicht von einem der beiden Spieler kam, ist ein Let zu gewähren. Außer ein Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball schlagen, in diesem Fall wird der Punkt an den Spieler gegeben.
- 12.4 Bei einigen Veranstaltungen können Publikumsreaktionen während des Spiels auftreten. Um den Fluss des Spiels und die Unterhaltung der Zuschauer zu fördern, kann Regel 12.3 ausgesetzt werden.

Wenn eine plötzliche Menge Lärm auftritt, wird von den Spielern erwartet, dass sie weiter spielen. Der Schiedsrichter wird die Zuschauer nicht bitten, ruhig zu bleiben. Einem Spieler, der wegen einem lauten Geräusch von außerhalb des Platzes abgelenkt wurde, kann ein Let gewährt werden.

13. Gefallene Gegenstände

- 13.1 Ein Spieler, dem der Schläger aus der Hand fällt, kann ihn wieder aufheben und weiter spielen, es sei denn, der Ball berührt den Schläger, oder eine Ablenkung tritt auf, oder der Schiedsrichter gibt eine Strafe.
- 13.2 Ein Spieler, dem der Schläger wegen einer Behinderung aus der Hand fällt, kann nach einem Let fragen.
- 13.3 Dem Rückschläger, dem der Schläger wegen Kontakt mit dem Gegner aus der Hand fällt und der mit jeder Anstrengung versucht den Ball zu bekommen, kann nach einem Let fragen, und Regel 12 (Ablenkung) kommt zum Zuge.



- 13.4 Wenn ein Gegenstand, außer dem Schläger, in einem Ballwechsel auf den Boden fällt, muss das Spiel sofort unterbrochen werden; dann:
- 13.4.1 Wenn ein Gegenstand von einem Spieler ohne Kontakt mit seinem Gegner hinunter fällt, dann gewinnt der Gegner den Punkt.
- 13.4.2 Wenn ein Gegenstand wegen Kontakt mit dem Gegner hinunter fällt, ist ein Let zu gewähren. Außer der Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball schlagen, oder fragt wegen Behinderung nach einem Let, in diesen Fall gilt Regel 8 (Behinderung).
- 13.4.3 Wenn ein Gegenstand von etwas oder jemand anderem als den zwei Spielern hinunter fällt, wird ein Let gewährt.
- Außer:
- 13.4.4 Ein Spieler wurde während eines gewinnbringenden Schlages gestört, in diesen Fall geht der Punkt an den Spieler.
- 13.4.5 Wenn ein Gegenstand nicht bemerkt wurde bis der Ballwechsel endet und es hatte keinen Einfluss auf das Ergebnis des Ballwechsels, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen.

14. Unwohlsein, Verletzung und Blutung

- 14.1 Unwohlsein
- 14.1.1 Ein Spieler der an einem Unwohlsein leidet, außer Verletzung oder Blutung, muss sofort weiter spielen, oder den Satz aufgeben und 90 Sekunden Pause nehmen um sich zwischen den Sätzen zu erholen (inklusive Krämpfe, Übelkeit, Atemnot und Asthma, etc.). Nur ein Satz kann abgegeben werden. Der Spieler muss dann das Spiel wieder aufnehmen, oder das Spiel aufgeben.
- 14.1.2 Wenn ein Spieler sich erbricht oder etwas anderes passiert, was den Court unbespielbar macht, dann geht das Spiel an den Gegner.
- 14.2 Verletzung
- Der Schiedsrichter:
- 14.2.1 Wenn er nicht davon überzeugt ist, dass die Verletzung echt ist, muss er den Spieler anweisen folgendes zu entscheiden: Sofort weiterzuspielen oder den laufenden Satz abzugeben und eine 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nehmen und dann weiterzuspielen, oder das Spiel aufzugeben. Ein Spieler kann nur einen Satz aufgeben.
- 14.2.2 Wenn er überzeugt ist, dass die Verletzung echt ist, muss er beide Spieler über die Kategorie der Verletzung und die bewilligte Zeit für die Erholung aufklären. Die Erholungszeit beginnt ab dem Zeitpunkt der Verletzung.

- 14.2.3 Wenn er überzeugt ist, dass es ein Wiederauftreten einer Verletzung ist, die früher im Spiel erlitten wurde, muss der Spieler entscheiden: Entweder sofort weiterzuspielen oder den Satz aufzugeben und 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nehmen, oder das Spiel aufzugeben. Ein Spieler kann nur einen Satz aufgeben.

Anmerkung:

Ein Spieler, der einen Satz aufgibt, behält alle Punkte, die er in dem Satz gewonnen hat.

14.3 Kategorien von Verletzungen:

14.3.1 Selbstverschuldet

D.h., die Verletzungsursache ist das Ergebnis einer eigenen Aktion des Spielers. Hierzu gehören auch Muskelrisse, Zerrungen oder blaue Flecke resultierend aus einer Kollision mit einer Wand oder dem Boden.

Dem Spieler sind 3 Minuten Erholungszeit gestattet, und wenn er dann noch nicht bereit ist das Spiel wieder aufzunehmen, muss er den Satz aufgeben und 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen. Ein Spieler kann nur einen Satz aufgeben. Der Spieler muss anschliessend weiter spielen oder das Spiel aufgeben.

14.3.2 Beteiligung (die Verletzung das Ergebnis einer zufälligen Aktion beider Spieler ist):

Der verletzte Spieler hat 15 Minuten zur Erholung. Die Erholung kann nochmals um weitere 15 Minuten, nach Ermessen des Schiedsrichters, verlängert werden. Wenn der Spieler dann nicht in der Lage ist weiter zu spielen, geht das Spiel an den Gegner. Der Punktestand des Spiels bleibt, wie beim letzten Ballwechsel als der Spieler sich verletzt hat, bestehen.

14.3.3 Wenn die Verletzung allein durch den Gegner verursacht wurde:

14.3.3.1 Wenn die Verletzung alleine durch den Gegner verursacht wurde, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden. Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit sich zu erholen. Wenn der Spieler nicht in der Lage ist weiter zu spielen, wird das Spiel an den verletzten Spieler gegeben.

14.3.3.2 Wenn die Verletzung absichtlich oder durch eine gefährliche Aktion des Gegners entstanden ist und der verletzte Spieler Zeit für eine Erholung braucht, geht das Spiel an den verletzten Spieler. Wenn der verletzte Spieler gleich weiter spielen kann, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

14.4 Blutung

14.4.1 Wann immer Blutungen auftreten, muss das Spiel sofort unterbrochen werden, und der Spieler muss das Spielfeld verlassen und sich sofort um die Blutungen kümmern. Eine angemessene Frist für die Behandlung ist erlaubt. Das Spiel darf nur fortgesetzt werden, nachdem die Blutung gestoppt wurde und wenn möglich sollte die Wunde abgedeckt werden.



- 14.4.2 Wenn die Blutung versehentlich durch den Gegner verursacht wurde, dann muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.
- 14.4.3 Wenn die Blutung absichtlich oder durch ein gefährliches Spiel oder eine Aktion des Gegners entstanden ist, geht das Spiel an den verletzten Spieler.
- 14.4.4 Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, die Blutung in der vorgegebenen Zeit zu stoppen, muss er einen Satz aufgeben und 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen und dann weiter spielen, oder das Spiel aufgeben.
- 14.4.5 Wenn wieder Blut während des Spiels sichtbar wird, ist keine weitere Erholungszeit erlaubt, und der Spieler muss den laufenden Satz aufgeben und die 90 Sekunden zwischen den Sätzen für weitere Behandlungen verwenden. Wenn die Blutung dann nicht aufgehört hat, muss der Spieler das Spiel aufgeben.
- 14.4.6 Der Court muss sauber gemacht werden und blutbefleckte Kleidung muss gewechselt werden.
- 14.5 Ein verletzter Spieler kann vor dem Ende der genehmigten Erholungsphase das Spiel wieder aufnehmen. Beiden Spielern muss eine angemessene Zeit gewährt werden um sich auf die Wiederaufnahme des Spiels vorzubereiten.
- 14.6 Es ist immer die Entscheidung des verletzten Spielers, weiter zu spielen oder nicht.

15. Verhalten

- 15.1 Spieler müssen sich, zusätzlich zu diesen Regeln, an alle Turnierbestimmungen halten.
- 15.2 Spieler dürfen keine Objekte im Court platzieren.
- 15.3 Spieler dürfen ohne Erlaubnis der Schiedsrichter den Court während eines laufenden Satzes nicht verlassen.
- 15.4 Spieler dürfen nicht nach einem Wechsel eines Offiziellen fragen.
- 15.5 Spieler dürfen sich im Court nicht unfair, gefährlich, beleidigend, anstößig oder in irgendeiner Weise schädlich für den Sport verhalten.
- 15.6 Wenn das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel, falls notwendig, unterbrechen und den Spieler bestrafen.

Unakzeptables Benehmen beinhaltet, aber ist nicht beschränkt auf:

- 15.6.1 hörbare oder sichtbare Obszönität
- 15.6.2 verbale, körperliche oder jede andere Form von Missbrauch



- 15.6.3 unnötiger körperlicher Kontakt, der Stoßen des Gegners beinhaltet
- 15.6.4 gefährliches Spiel, inklusive exzessiven Schlägerschwung
- 15.6.5 Diskussionen mit Offiziellen
- 15.6.6 Missbrauch von Ausrüstung oder Court
- 15.6.7 Unfares Aufwärmen
- 15.6.8 Verzögerung des Spiels, inklusiv zu spät auf dem Court sein
- 15.6.9 Absichtliche Ablenkung
- 15.6.10 Empfangen von Coaching während des Spiels
- 15.7 Ist das Benehmen eines Spielers unakzeptabel, ist eine Verwarnung, ein Strafpunkt, ein Strafsatz, oder ein Strafspiel auszusprechen, abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens.
- 15.8 Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, soweit er das gleiche Fehlverhalten mehrmals bestraft, dass die nächste Strafe nicht geringer ist, als die vorhergehende Strafe.
- 15.9 Der Schiedsrichter darf jederzeit, auch in der Aufwärmphase und nach dem Ende des Spiels, eine Bestrafung aussprechen.
- 15.10 Wenn der Schiedsrichter
 - 15.10.1 das Spiel unterbricht um eine Verwarnung auszusprechen, ist ein Let zu gewähren.
 - 15.10.2 das Spiel unterbricht um einen Strafpunkt auszusprechen, ist der Strafpunkt das Ergebnis des Ballwechsels.
 - 15.10.3 einen Strafpunkt nach dem Ballwechsel gibt, steht das Ergebnis des Ballwechsels. Der Strafpunkt wird zusätzlich zu dem Punktestand addiert (kein Wechsel der Aufschlagbox).
 - 15.10.4 einen Strafsatz gibt, dann ist der laufende Satz zu Ende. Sofern die Bestrafung in der Satzpause ausgesprochen wurde ist der nächste Satz beendet. Im letzteren Fall wird keine zusätzliche 90-Sekunden Satzpause gewährt.
 - 15.10.5 einen Strafsatz oder das gesamte Spiel gibt, behält der Spieler trotzdem seine Punkteanzahl und Sätze bis zu seiner Disqualifikation.
- 15.11 eine Strafe ausgesprochen hat, muss der Schiedsrichter die entsprechenden Dokumente (z.B. Schiedsrichterblatt) ausfüllen.



ANHANG 1 – DEFINITIONEN

AUFSCHLAGBOX

(siehe Box, Aufschlag-Box)

AUFSCHLAGWECHSEL

Ein Wechsel des Aufschlägers.

AUS

Ein Rückschlag, der die Wand an oder über der Aus-Linie trifft, oder einen Gegenstand an oder über der Aus-Linie trifft, oder den oberen Rand jeder Wand des Courts trifft, oder über eine Wand aus dem Court geht, oder durch einen Gegenstand aus dem Court geht.

BALLWECHSEL

Ein guter Aufschlag ist gefolgt von einem oder mehreren alternativen Rückschlägen, bis es einem Spieler nicht mehr gelingt, einen gültigen Rückschlag zu machen.

BOX, AUFSCHLAG-BOX

Eine quadratische Fläche auf jeder Seite des Spielfeldes begrenzt durch die Kurz-Linie, einer Seitenwand und zwei weitere Linien, von denen der Aufschläger aufschlägt.

DREHEN

Die Aktion eines Spielers, der gerade schlägt, oder sich in Position befindet zu schlagen, sich mit dem Körper dreht oder den Ball hinter sich vorbei lässt, wobei der Spieler in beiden Fällen den Ball auf der rechten Seite des Körpers schlägt, nachdem er ihn auf der linken vorbeigelassen hat (oder umgekehrt), egal ob der Spieler sich physisch dreht oder nicht.

DREHEN - ANMERKUNG

Die Gestaltung (Die Vorbereitung), den Ball auf einer Seite des Körpers zu spielen, und dann den Schläger über den Körper zu bringen, um den Ball auf der anderen Seite zu schlagen, gilt nicht als eine Drehung oder ein weiterer Versuch.

EINSPRUCH

Als Einspruch bezeichnet man das Ersuchen eines Spielers an den Schiedsrichter oder den Punktezähler wegen einem Ruf oder keinem Ruf oder wenn der Ball kaputt ist.

FALSCHER RICHTUNG

Wenn ein Spieler, der den Weg des Balls vorahnt, sich in eine Richtung bewegt, während der Schläger den Ball in die andere Richtung spielt.

FEHLER

Ein Aufschlag war nicht gut.



FREIE SICHT

Genug Zeit den Ball zu sehen, und den Schlag auf den Ball, wenn er zurück von der Frontwand kommt, vorzubereiten.

GEWINNBRINGENDER SCHLAG

Ein Rückschlag, der unerreichbar für den Gegner ist.

GUTER RÜCKSCHLAG

Ein Rückschlag ist richtig geschlagen, wenn der Ball zur Frontwand fliegt, entweder direkt oder andere Wände trifft ohne ins Aus zu gehen, und die Frontwand über der Tin-Leiste und unter der Aus-Linie trifft.

LET

Das Ergebnis, eines Ballwechsels, welches kein Spieler gewinnt. Der Aufschläger schlägt von derselben Box erneut auf.

NICHT GUT

Ein Rückschlag, den der Spieler nicht richtig schlägt, oder mehr als einmal am Boden aufspringt, bevor er geschlagen wird, oder einen der Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.

RICHTIG, KORREKT

Wenn der Ball mit dem in der Hand gehaltenen Schläger geschlagen wird, nicht mehr als einmal, und ohne den Ball zu schieben.

SATZ

Ein Teil eines Spieles. Ein Spieler muss 3 Sätze gewinnen um ein 5-Satz Spiel zu gewinnen, und 2 Sätze um ein 3-Satz Spiel zu gewinnen.

SPIEL

Der komplette Wettbewerb, inklusiv der Aufwärmphase.

SPIELER

Derjenige, der an der Reihe ist, den Ball zu schlagen, nachdem der Ball von der Stirnwand zurückgesprungen ist, oder der gerade dabei ist, den Ball zu schlagen.

TIEF

Ein Rückschlag, der die Tin-Leiste trifft oder den Boden, bevor er die Frontwand trifft, oder die Frontwand und dann die Tin-Leiste.

TIN-LEISTE

Der Bereich der Frontwand, der sich über die ganze Court-Breite erstreckt und sich vom Boden bis hin und einschließlich der niedrigsten horizontalen Linie erstreckt.



VERSUCH

Jede Vorwärtsbewegung des Schlägers zum Ball. Ein gefälschter Schwung ist auch ein Versuch, aber eine Schläger-Vorbereitung mit nur einem Rückschwung und keiner Vorwärts-Bewegung in Richtung des Balles ist kein Versuch.

WEITERE VERSUCHE

Ein weiterer Versuch von dem Spieler den Ball aufzuschlagen oder den Ball zu schlagen der noch im Spiel ist, nachdem er schon einen oder mehr Versuche hatte.

ANHANG 2 - OFFIZELLE RUFE

2.1 Punktrichter

TIEF

Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag die Tin-Leiste getroffen hat, oder den Boden bevor er die Frontwand erreicht hat, oder der Ball die Frontwand und dann die Tin-Leiste getroffen hat.

FEHLER

Um anzuzeigen, dass der Aufschlag nicht gut war.

AUFSCHLAGWECHSEL

Um anzuzeigen, dass das Aufschlagrecht gewechselt hat.

DOPPELT

Um anzuzeigen, dass der Rückschlag nicht richtig geschlagen wurde, oder mehr als einmal auf dem Boden aufgesprungen ist, bevor er zurück geschlagen wurde, oder einen Spieler oder die Kleidung eines Spieler berührt hat.

AUS

Um anzuzeigen, dass der Rückschlag eine Wand an oder über der Aus-Linie getroffen hat, oder einen Gegenstand über oder an der Aus-Linie getroffen hat, oder den oberen Rand von irgendeiner Wand getroffen hat oder über eine Wand aus dem Court hinaus ging, oder durch einen Gegenstand gegangen ist.

10 BEIDE, EIN SPIELER MUSS MIT 2 PUNKTE VORSPRUNG GEWINNEN

Um anzuzeigen, dass bei 10 beide ein Spieler 2 Punkte Vorsprung haben muss um den Satz zu gewinnen. Ruf nur beim ersten Mal im Satz.

SATZBALL

Um anzuzeigen, dass ein Spieler nur noch einen Punkt braucht um den Satz zu gewinnen.



SPIELBALL

Um anzuzeigen, dass ein Spieler nur noch einen Punkt braucht um das Spiel zu gewinnen.

JA, LET/LET

Um die Schiedsrichterentscheidung wiederzugeben, dass der Ballwechsel zu wiederholen ist.

BALL/PUNKT AN (SPIELER ODER MANNSCHAFT)

Um die Schiedsrichterentscheidung wiederzugeben, dass ein Punkt an einen Spieler oder eine Mannschaft gegeben wird.

KEIN LET

Um die Schiedsrichterentscheidung wiederzugeben, dass eine Anfrage für ein Let nicht zugelassen wird.

Beispiele für Rufe vom Punktrichter

Spiel Einführung:

„Weber hat Aufschlag, Müller Rückschläger, 3 Gewinnsätze (5 Satzspiel), Null beide.“

Reihenfolge der Rufe:

Alles was den Punktstand beeinflusst (z.B. Punkt an Müller)

Der Spielstand, wobei der Punktstand des Aufschlägers immer zuerst genannt wird

Bemerkung zum Spielstand (z.B. Satzball)

Rufen des Punktstandes:

„Nicht gut. Aufschlagwechsel, 4-3.“

„Ja Let, 3-4.“

„Punkt an Müller, 10-8, Satzball.“

„Fehler, Aufschlagwechsel, 8-3.“

„Nicht gut, 10 beide: ein Spieler muss mit 2 Punkten führen, um zu gewinnen.“

„10-8, Spielball.“

„13-12, Spielball.“

Am Satzende:

„11-3, Satz an Weber. Weber führt in Sätzen 1 zu Null.“

„11-7, Satz an Müller. Weber führt in Sätzen 2 zu 1.“

„11-8, Spiel an Müller, 3 Sätze zu 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8.“

Zu Anfang von jedem Satz:

„Weber führt 1:0 in Sätzen. Null Beide.“



„Weber führt 2:1 in Sätzen. Aufschläger Müller, null beide.“
„2 beide. Weber schlägt auf, null beide.“

2.2 SCHIEDSRICHTER

FÜNFZEHN SEKUNDEN

Um hinzuweisen, dass nur noch 15 Sekunden einer erlaubten Pause verbleiben.

HALBZEIT

Um hinzuweisen, dass 2 ½ min der Aufwärmphase vorüber sind.

LET/ SPIEL EIN LET

Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel wiederholt werden muss. „Ja Let“ ist nicht zugelassen, wenn kein Spieler für ein Let gefragt hat.

KEIN LET

„Kein Let“ wird geben.

BALL/PUNKT ZU (SPIELER ODER MANNSCHAFT)

Um hinzuweisen, dass ein Punkt gegeben wurde.

ZEIT

Um hinzuweisen, dass eine in den Regeln vorgeschriebene Zeitspanne abgelaufen ist.

JA, LET

Ein Let wird gegeben.

VERWARNUNG

Um anzuzeigen, dass eine Verwarnung gegeben wurde, z.B. „Verwarnung an Müller für Spielverzögerung“.

VERWARNUNGSPUNKT

Um anzuzeigen, dass ein Verwarnungspunkt gegeben wurde, z.B. „Verwarnung an Müller, z.B. wegen Spielverzögerung, Punkt zu (an den anderen Spieler oder die andere Mannschaft).“

VERWARNUNGSSATZ

Um anzuzeigen, dass ein Verwarnungssatz gegeben wurde, z.B.: „Verwarnung an Müller, z.B. Schlägermissbrauch, Satz an den anderen Spieler oder Mannschaft.“

VERWARNUNGSSPIEL

Um anzuzeigen, dass ein Verwarnungsspiel gegeben wurde, z.B.: „Verwarnung an Müller, wegen Missachtung des Schiedsrichters. Spiel zu (dem Gegner oder andere Mannschaft).“



ANHANG 3 - ALTERNATIVE ZÄHLWEISE

Jeder Punkt zählt bis 15

Regel 2 (Zählweise) wird ersetzt von (siehe kursive)

2.1 Der Gewinner eines Ballwechsels bekommt 1 Punkt und schlägt im nächsten Ballwechsel auf.

2.2 *Jeder Satz wird bis 15 Punkte gespielt, außer der Punktestand steht bei 14 beide, dann geht der Satz weiter bis ein Spieler 2 Punkte Vorsprung hat.*

1.3 Ein Spiel ist in der Regel ein 5 Satzspiel (3 Gewinnsätze), aber ein 3 Satzspiel (2 Gewinnsätze) ist auch möglich.

2. Aufschlag/Aufschlagwechsel

Regel 2 (Punktezahl) wird ersetzt von (siehe kursive)

2.1 *Der Aufschläger, der einen Ballwechsel gewinnt, bekommt einen Punkt, der Rückschläger, der einen Ballwechsel gewinnt, wird zum Aufschläger ohne eine Änderung des Punktestandes.*

2.2 *Jedes Spiel wird bis 9 Punkte gespielt, außer wenn die Punktzahl 8-Beide erreicht ist, der Rückschläger wählt vor dem nächsten Aufschlag ob das Spiel bis 9 (Als "Satz1" bekannt) oder zu 10 (Als „ Satz 2“ bekannt) fortgesetzt wird. Der Rückschläger muss seine Entscheidung in jedem Fall dem Punktrichter, dem Schiedsrichter und seinem Gegner deutlich anzeigen.*

1.3 Ein Spiel ist in der Regel ein 5 Satzspiel (3 Gewinnsätze), oder ein 3 Satzspiel.

ANHANG 4 - DREI SCHIEDSRICHTER

Das Drei-Schiedsrichter-System besteht aus einem Zentralschiedsrichter(ZR) und zwei Seitenschiedsrichtern (SRs), welche zusammenarbeiten müssen. Alle sollten vom höchsten Standard der Schiedsrichter sein. Wenn die 3 Schiedsrichter nicht den gleichen Leistungsstandard haben, dann muss der Schiedsrichter mit dem höchsten Standard in der Regel der ZR sein.

Der Zentralschiedsrichter fungiert gleichfalls als Punktrichter, kontrolliert das Spiel und muss sich mit den SRs vor dem Spiel absprechen und bei Bedarf (und wenn möglich) zwischen den Sätzen, um die Kontinuität der Regel Anwendung und Auslegung sicherzustellen. Einer der SRs muss die



Punkte zur Sicherheit mitzählen. Im Falle einer Diskrepanz des Punktestandes entscheidet der ZR endgültig.

Die zwei SRs müssen hinter der Court Rückwand im Einklang mit der Innenlinie der Aufschlagbox auf jeder Seite sitzen, eine Reihe vor dem ZR.

Der ZR macht die Entscheidungen am Ende des Ballwechsels, nicht während des Ballwechsels, nur aus folgenden Gründen: Wenn ein Spieler ein Let fordert, oder einen Einspruch gegen einen Ruf oder keinen Ruf von Tief, Doppelt, Aus, oder Fehler vom ZR.

Wenn einer der Schiedsrichter nichts sehen konnte, ist die Schiedsrichterentscheidung „Letball“. Wenn der ZR unsicher ist warum ein Spieler nach einem Let fragt, muss er den Spieler nach einer Begründung fragen.

Wenn ein SR sich nicht sicher ist, warum Einspruch erhoben wurde, muss der SR den ZR nach einer Klarstellung fragen.

Nur der ZR entscheidet in allen anderen Angelegenheiten einschließlich Pausen, Verwarnungen, Verletzungen, Ablenkungen, kaputten Bällen, gefallenen Objekten, Court Bedingungen, bei denen kein Einspruch erhoben werden kann.

Jeder Einspruch muss von allen 3 Schiedsrichtern gleichzeitig und unabhängig entschieden werden. Eine Mehrheitsentscheidung der drei Schiedsrichter ist endgültig, außer das Schiedsrichter Video-Review-System ist in Betrieb.

Die Entscheidung der drei Schiedsrichter muss von dem ZR ohne Enthüllung der individuellen Entscheidungen bekannt gegeben werden.

In dem Fall 3 verschiedener Entscheidungen (Ja Let, Kein Let, Punkt) sind, ist die endgültige Entscheidung **Letball**.

Spieler dürfen **nur** mit dem ZR sprechen. Der Dialog muss auf ein Minimum beschränkt sein.

Die Schiedsrichter geben ihre Entscheidungen bekannt mit (in der Reihenfolge der Präferenz):

- Elektronische Konsolen
- Schiedsrichterkarten, oder
- Handsignalen

Wenn Handsignale benutzt werden:

Ja, Let = Daumen und Zeigefinger in der Form eines „L“

Punkt = geballte Faust

Kein Let = Hand gerade halten, Handfläche nach unten

Ball war nicht gut/ Tief/Aus/Fehler = Daumen nach unten zeigen

Ball war gut = Daumen hoch zeigen



ANHANG 5 - VIDEO REVIEW

Kann benutzt werden, wenn die Technologie vorhanden ist.

REGELN/VERFAHREN

Ein Spieler kann eine Überprüfung einer Behinderungsentscheidung von Letball, Punkt oder kein Let verlangen, aber jedoch keinen REVIEW gegen einen Ruf des Schiedsrichters. Jeder Spieler hat einen Review pro Satz, wenn die ursprüngliche Entscheidung überstimmt wird, behält der Spieler den/die Review/Überprüfung.

Der Spieler muss den ZR sofort und deutlich um ein "Video Review bitte", bitten.
Der ZR sagt dann: „ Video Review bitte, (Spieler Name), zu der Ja Let/Kein Let/Punkt Entscheidung.“

Die Wiederholung wird auf einem Bildschirm angezeigt. Die Entscheidung des Review ist endgültig und wird am Bildschirm angezeigt.

Der ZR sagt dann entweder: „Ja, Let/ kein Let/ Punkt Entscheidung bestätigt, (Spieler Name) hat kein Review übrig“; oder „Ja, Let/ kein Let/ Punkt Entscheidung ist nicht bestätigt, (Spieler Name) hat 1 Review übrig.“

Wenn der Punktestand 10 beide ist, hat jeder Spieler wieder 1 Review extra. Ungenutzte Reviews können nicht über die Punktzahl von 10 beide oder in die folgenden Sätze mitgenommen werden. Die ZR kündigt an: "10 beide, ein Spieler muss mit 2 Punkten führen um den Satz zu gewinnen und jeder Spieler hat 1 Review verfügbar."

Wenn ein Video Review wegen technischer Probleme nicht verfügbar ist, zählt das nicht als Review Benutzung.

ANHANG 6 – SCHUTZBRILLEN

Die WSF empfiehlt allen Squashspielern, einen Augenschutz während des ganzen Spiels, einschließlich der Aufwärmphase sachgemäß zu tragen, hergestellt entsprechend einer nationalen Norm. Aktuelle nationale Normen für den Augenschutz bei Rückschlag-Sportarten sind von der kanadischen, Vereinigten Staaten ASTM, Australisch/Neuseeländischen und einer englischen Normen-Gesellschaft veröffentlicht worden. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sich über die ausreichende Qualität des verwendeten Produkts Klarheit zu verschaffen.

Die Schutzbrillen müssen eine der oben genannten Normen erfüllen, sie ist Pflicht für alle Doppel und Jugend-Veranstaltungen und wird von der WSF sanktioniert!



ANHANG 7 - TECHNISCHE DATEN SQUASH COURT

ANHANG 7.1

BESCHREIBUNG UND MASSE EINES SINGLE- COURT

Ein Squash-Court ist ein rechteckiger Bereich der von 4 Wänden begrenzt wird: Der Frontwand, 2 Seitenwänden und der Rückwand. Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Court Fläche.

Ausmaße

Länge des Courts zwischen den Spielflächen

9750 mm

Breite des Courts zwischen den Spielflächen

6400 mm

Diagonale

11665 mm

Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Stirnwand

4570 mm

Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Rückwand

2130 mm

Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Aufschlaglinie an der Stirnwand

1780 mm

Höhe über dem Fußboden zur Oberkante der Tin-Leiste

480 mm

Entfernung der näheren Kante der Querlinie von der Rückwand

4260 mm

Innenmaße der Aufschlagfelder

1600 mm

Breite aller Linien und der Tin-Leiste

50 mm

Mindesthöhe über dem Fußboden über die gesamte Court-Fläche

5640 mm

ANMERKUNGEN

Die Seitenwand-Linien verbindet die Frontwand- und die Rückwandlinie.



Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, der Seitenwand und zwei anderen Linien am Fußboden gebildet wird. Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, der Seitenwand und zwei anderen Linien am Fußboden gebildet wird.

Die Länge, Breite und Diagonale des Courts werden in einer Höhe von 1000 mm über dem Boden gemessen.

Es wird empfohlen, dass die Frontwandlinie, Seitenwandlinien, Rückwandlinie und die oberen Linien 50 mm haben, die Tin-Leiste sollte so geformt sein, dass jeder Ball, der sie trifft, abspringt.

Die Tin-Leiste darf nicht mehr als 45 mm aus der Frontwand herausragen.

Es wird empfohlen, dass sich die Tür zum Court in der Mitte der Rückwand befindet.

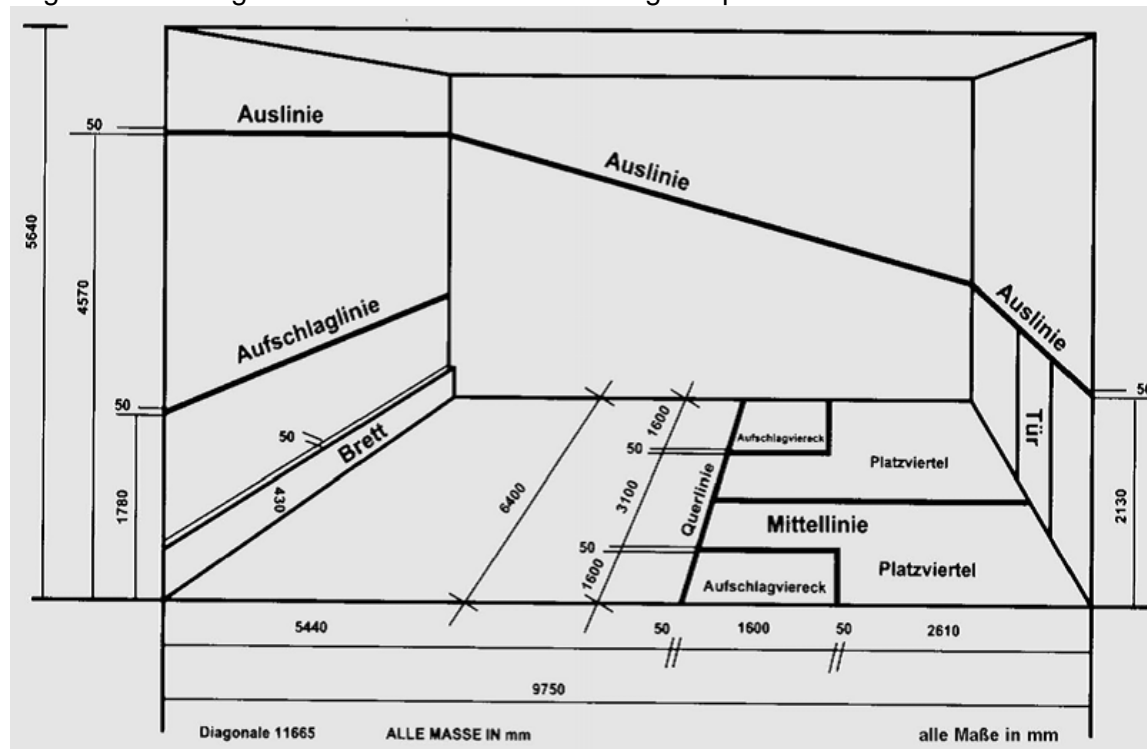
Der grundsätzliche Aufbau eines Squashcourts, seine Ausmaße und seine Markierungen sind auf dem Diagramm in Anhang 7.2 dargestellt.

KONSTRUKTION

Ein Squashcourt darf aus verschiedenen Materialien hergestellt werden, vorausgesetzt, dass sie brauchbares Ballrückprallverhalten zeigen und sicher für den Sport sind. Darüber hinaus veröffentlicht die WSF Squashcourt-Spezifikationen, die empfohlene Standards enthalten. Diese Standards müssen für Wettkämpfe eingehalten werden, wenn dies vom zuständigen nationalen Squashverband vorgeschrieben wird.

ANHANG 7.2

Allgemeine Konfiguration des Internationalen Single Squash Court



ANHANG 8 - TECHNISCHE DATEN DER SQUASH-BÄLLE

STANDARD DOPPELPUNKT GELB (TURNIER BALL)

Die folgende Spezifikation ist der Standard für einen Doppelpunkt gelb (Turnier) Ball, der nach den Regeln des Squashverbandes verwendet wird:

Durchmesser (Millimeter)	40.0 + oder - 0.5
Gewicht (Gramm)	24.0 + oder - 1.0
Festigkeit (N/mm)	@ 23 Grad C. 3.2 + oder - 0.4
Nahtstärke (N/mm)	6.0 Minimum
Sprungkraft von 254 Zentimeter	
@ 23 Grad °C	12 % Minimum
@ 45 Grad °C	25% - 30 %

STANDARD EINZEL GELB PUNKT (CLUB) BALL

Die folgende Spezifikation ist der Standard für den Einzelpunkt gelb (Klub) Ball, der nach den Regeln des Squashverbandes verwendet wird:

Durchmesser (Millimeter)	40.0 + oder - 0.5
Gewicht (Gramm)	24.0 + oder - 1.0
Festigkeit (N/mm)	@ 23 Grad °C 3.2 + oder - 0.4
Nahtstärke (N/mm)	6.0 Minimum
Sprungkraft - von 254 Zentimeter	
@ 23 Grad °C	15 % Minimum
@ 45 Grad °C	25% - 30 %

ANMERKUNGEN

1. Der vollständige Ablauf für den Test eines Balles nach der obigen Beschreibung kann bei der WSF angefordert werden. Die WSF wird bei Anfrage Balltests nach Standardvorgaben durchführen.
2. Es sind keine Testverfahren für Bälle mit schnellerer oder geringerer Geschwindigkeit festgelegt, die von besseren oder schlechteren Spielern oder die in wärmeren oder kälteren Courts als denen, denen das Testverfahren für Bälle mit gelbem Punkt zu Grunde liegt, benutzt werden. Wenn Bälle mit höherer Geschwindigkeit hergestellt werden, können sie in Durchmesser und Gewicht von der obigen Beschreibung eines Standardballes mit gelbem Punkt abweichen. Es wird empfohlen, dass Bälle mit einer dauerhaften Farbe oder Markierung versehen werden, um auf ihre Geschwindigkeit oder ihre Verwendung hinzuweisen. Es wird ebenfalls empfohlen, dass Bälle für Anfänger oder Fortgeschrittene im Allgemeinen mit der unten angegebenen Sprungkraft übereinstimmen.

Anfänger Sprungkraft @ 23 Grad C. nicht weniger als 17%

Sprungkraft @ 45 C. 36% bis 38%



Fortgeschrittene Sprungkraft @ 23 Grad C. nicht weniger 15%
Sprungkraft @ 45 Grad C. 33% bis 36%
Spezifikationen, die diese Anforderungen der Bälle derzeit erfüllen, können bei der WSF angefordert werden.

Die Geschwindigkeit des Balles kann wie folgt angezeigt werden:

Sehr Langsam – Gelber Punkt (Doppelpunkt oder Einzelpunkt)
Langsam – Weißer Punkt oder Grüner Punkt
Mittel – Roter Punkt
Schnell – Blauer Punkt

Bälle, die bei Weltmeisterschaften oder Turnieren mit ähnlichem Standard verwendet werden, müssen die obige Beschreibung für den Standard Double Dot Ball einhalten. Es werden jedoch durch die WSF zusätzliche subjektive Tests mit Spielern der betreffenden Spielstärke durchgeführt, um die Brauchbarkeit des vorgesehenen Balles für die jeweilige Veranstaltung festzulegen. Bälle mit gelbem Punkt mit einem größeren Durchmesser als 40,0 mm, wie oben beschrieben, die aber ansonsten die Anforderungen erfüllen, können zum Gebrauch bei Turnieren durch die zuständigen Organisatoren genehmigt werden.

ANHANG 9 - ABMESSUNGEN DES SQUASH SCHLÄGER

ABMESSUNGEN

Maximale Länge 686 mm

Maximale Breite, gemessen im rechten Winkel zu der Achse gemessen 215 mm

Maximale Länge der Saite 390 mm

Maximale Bespannungsfläche 500 q. Cm

Minimum Breite des Rahmens oder eines Teils davon (gemessen horizontal zur Bespannung)
7mm

Maximale Tiefe des Rahmens oder eines Teils davon (gemessen im rechten Winkel zur Bespannung) 26mm.

Minimaler Radius des äußeren Rahmenbogens an jedem Punkt 50mm

Minimaler Radius des Bogens der Rahmenkante oder eines Teils davon 2mm

GEWICHT

Maximales Gewicht 255 Gramm

KONSTRUKTION

Der Schlägerkopf ist definiert als der Teil des Schlägers, der die bespannte Fläche enthält oder umfasst. Saiten und Saitenenden müssen innerhalb des Schlägerkopfes eingelassen sein oder in Fällen, wo dies aufgrund des Schlägermaterials oder Designs nicht möglich ist, müssen sie durch ein sicher angebrachtes Schutzband geschützt werden. Das Schutzband muss aus flexiblem Material bestehen, das nach harten Boden- oder Wandkontakten keine scharfen Kanten entstehen lässt. Das Schutzband muss aus weißem, farblosem oder ungefärbtem Material sein. Wo ein Hersteller aus modischen Gründen farbige Schutzbänder verwendet, muss er gegenüber der WSF nachweisen, dass das Schutzband nach Wand- bzw. Bodenkontakt keine farbigen Streifen



hinterlässt. Der Schlägerrahmen muss eine Farbe haben und/oder aus einem Material sein, das bei einem normalen Schlag gegen Wände oder Boden keine Spuren hinterlässt.

Die Saiten müssen aus Darm, Nylon oder einem ähnlichen metallfreien Material sein. Es sind nur zwei Schichten von Saiten erlaubt, diese müssen, wo sie sich kreuzen, wechselseitig geflochten oder verbunden sein. Das Saitenmuster muss generell einheitlich sein und eine Fläche im Schlägerkopf bilden.

Alle Saitenhalter, Vibrationsdämpfer oder andere Hilfsmittel, die an irgendeinem Teil des Schlägers befestigt werden, dürfen nur dem Schutz vor Abnutzung und Vibration dienen und müssen der Größe und Anbringung nach zweckmäßig sein. Sie dürfen nicht innerhalb der Schlagflächenzone der Besaitung befestigt sein (d.h. die Zone, bei der sich die Saiten überlappen).

Es darf keine unbespannten Flächen innerhalb der Schlägerkonstruktion geben, die es erlauben würden, einen runden Gegenstand, der größer als 50 mm im Durchmesser ist, durchzulassen. Die ganze Schlägerkonstruktion, einschließlich des Schlägerkopfes, muss symmetrisch zur Mitte des Schlägers sein, das heißt: wenn man den Schläger flach liegend von oben betrachtet, muss eine vertikal gezogene Linie von Kopf bis Schaft genau durch die Mitte laufen.

Alle Änderungen der Schlägernorm treten erst mit einer Frist von 2 Jahren nach ihrer Bekanntmachung in Kraft.

Die WSF entscheidet bei Anfragen, ob ein Schläger oder Prototyp mit den obigen Bestimmungen zu vereinbaren ist oder anderweitig zum Spiel zugelassen wird oder nicht, und sie wird Richtlinien herausbringen, die die Auslegung der obigen Bestimmungen unterstützen werden.

Published November 2013 by:
World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU
United Kingdom
Telephone: 44+ 1424 447440
Email: wsf@worldsquash.org
Website: www.worldsquash.org

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),
T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),
R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

