



SWISS SQUASH

Schweizerischer Squash Verband

Fédération Suisse de Squash

Federazione Svizzera di Squash

Pappelweg 65
6313 Steffisburg
Tel. +41 33 437 76 33
Fax +41 33 437 76 21
e-mail: swiss@squash.ch



swiss olympic
association



Swiss Squash Referee's Club

Anhangverzeichnis	6
Einleitung – Kurzfassung der Regeln	7
1. Das Spiel	10
2. Die Zählweise	10
2.1. Punkte	10
2.2. Sätze und Spiele	10
3. Das Einspielen	10
3.1. Begin des Spieles	10
3.2. Faires Einspielen	10
3.3. Warmspielen des Balles während einer Pause	10
3.4. Warmspielen des Balles nach einer Pause	10
4. Der Aufschlag	10
4.1. Erster Aufschläger	10
4.2. Aufschlagviereck	10
4.3. Aufschlagdurchführung	10
4.4. Gültiger Aufschlag	11
4.4.1 Fussfehler	11
4.4.2 Doppelt/Ungültig	11
4.4.3 Fehler oder tief	11
4.4.4 Fehler	11
4.4.5 Aus	11
4.5. Ungültiger Aufschlag und Punkrichterrufe	11
4.6. Spielstandsansage	11
5. Der Ballwechsel	11
6. Gültiger Rückschlag	11
6.1. Gültiges Treffen des Balles	11
6.2. Der Ball muss die Stirnwand treffen	11
6.3. Ball nicht im "Aus"	11
7. Verzögerungsfreies Spiel	11
7.1. Spielunterbruch	11
7.2. Satzpausen und Pause nach der Einspielzeit	11
7.3. Ausrüstungswechsel	12
7.4. Schiedsrichterrufe bei Unterbrechungen	12
7.5. Verletzung, Unwohlsein oder Indisposition	12
7.6. Spielverzögerung	12
7.7. Fallen gelassener Gegenstand	12
7.7.1 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel	12
7.7.2 Einspruch des Spielers	12
7.7.3 Der Spieler lässt einen Gegenstand fallen	12
7.7.4 Ein Gegenstand fällt ohne Zutun des Spielers	12
7.7.5 Gewinn bringender Rückschlag	12
7.7.6 Fallen gelassener Gegenstand bleibt unbemerkt	12
7.8. Fallen gelassener Schläger	12
8. Gewonnener Ballwechsel	12
8.1. Fehlerhafter Aufschlag	12
8.2. Fehlerhafter Rückschlag	12
8.3. Ball trifft den Gegner	12
8.4. Schiedsrichter spricht einen Ballwechsel zu	12
9. Treffen des Gegners mit dem Ball und Drehen eines Spielers	12
9.1. Spieler schlägt den Ball - Spielunterbrechung	12
9.1.1 Zusprechen des Ballwechsels an Spieler ausser 9.1.2, 9.1.3	13
9.1.2 Drehen - Zusprechen des Ballwechsels an Gegner	13
9.1.3 Weiterer Schlagversuch - Letball	13
9.1.4 Ball trifft zuerst Seiten- oder Rückwand – Letball ausser 9.1.5	13
9.1.5 Gewinn bringender Rückschlag – Ball an Spieler	13
9.1.6 Ungültiger Rückschlag – Ball an Gegner	13
9.2. Drehen	13
9.2.1 Angst, den Gegner zu treffen	13

9.2.1.1 Letball	13
9.2.1.2 Kein gültiger Rückschlag möglich – Kein Let	13
9.2.2 Behinderung beim Drehen.....	13
9.2.2.1 Letball, wenn der Spieler behindert ist.....	13
9.2.2.2 Zusprechen des Ballwechsels – Behinderung nicht vermieden	13
9.2.2.3 Kein Letball – Spieler ist nicht in der Lage, einen gültigen Rückschlag durchzuführen.....	13
9.2.3 Unnötiges Drehen.....	13
10. Weitere Schlagversuche.....	13
10.1 Ball berührt den Gegner.....	13
10.1.1 Letball – gültiger Rückschlag möglich.....	13
10.1.2 Ballwechsel an Gegner – gültiger Rückschlag nicht möglich.....	13
10.2 Letball – wenn weiterer Schlagversuch den Gegner trifft.....	13
10.3 Behinderung bei weiterem Schlagversuch.....	13
10.3.1 Letball – vorausgesetzt, ein gültiger Rückschlag ist möglich	14
10.3.2 Ballwechsel an Spieler – Behinderung wurde durch Gegner nicht vermieden.....	14
10.3.3 Kein Letball, wenn weiterer Schlagversuch ungültig wäre	14
11. Einsprüche	14
11.1 Einsprüche beim Aufschlag	14
11.1.1 Einspruch des Aufschlägers	14
11.1.2 Punktrichter ruft nicht – Einspruch des Rückschlägers	14
11.1.2.1 Gültiger Aufschlag – Ballwechsel an Spieler	14
11.1.2.2 Schiedsrichter unsicher – Letball.....	14
11.2 In anderen Apielsituationen	14
11.2.1 Einspruch des Spielers zu einem Punktrichterruf	14
11.2.1.1 Letball ausser 11.2.1.2 oder 11.2.1.3	14
11.2.1.2 Ballwechsel an Spieler (Punktrichterruf)	14
11.2.1.3 Ballwechsel an Gegner (Punktrichterruf)	14
11.2.2 Einspruch, weil der Punktrichter nicht unterbrochen hat.....	14
11.2.2.1 Gültiger Rückschlag – Ballwechsel an Spieler	14
11.2.2.2 Schiedsrichter unsicher – Letball.....	14
11.3 Einspruch nach dem Aufschlag für einen vorherigen Vorfall	14
11.4 Mehrere Einsprüche	14
11.5 Geht nach einem Punktrichterruf beim Aufschlag der Ball wirklich tief/aus	15
11.6 Später tief oder aus geschlagen – Schiedsrichter entscheidet	15
12. Behinderung	15
12.1 Recht auf unbehindertes Spiel.....	15
12.2 Definition der Spielerrechte	15
12.2.1 Direkter Zugang.....	15
12.2.2 Freie Sicht	15
12.2.3 Platz zum Schlagen.....	15
12.2.4 Platz, den Ball direkt zur Stirnwand zu spielen.....	15
12.3 Definition von Behinderung.....	15
12.4 Übermassige Schlagbewegung trägt zur Behinderung bei	15
12.5 Einspruch des Spielers.....	15
12.5.1 Art des Einspruches	15
12.5.2 Zeitpunkt des Einspruches	15
12.6 Schiedsrichterentscheidung.....	15
12.7 Kein Let	15
12.7.1 Keine oder minimale Behinderung	15
12.7.2 Gültiger Rückschlag nicht möglich oder ungenügende Anstrengung	15
12.7.3 Behinderung in Kauf genommen und weitergespielt	15
12.7.4 Selbst verursachte Behinderung	15
12.8 Zusprechen eines Ballwechsels (Behinderung).....	15
12.8.1 Anstrengung des Gegners ungenügend.....	15
12.8.2 Position des Gegners hat Schlag verhindert	15
12.8.3 Gewinn bringender Schlag wurde verhindert.....	15
12.8.4 Spieler unterlässt nächsten Rückschlag.....	16
12.9 Gewährung von Letbällen.....	16
12.10 Ballwechsel wird nicht zugesprochen wegen übermassiger Schlagbewegung	16
12.11 Letball oder Ballzusprechung ohne Einspruch	16
12.12 Anwendung von Regel 17 bei Behinderung	16
12.12.2 Gefährliche, übermassige Schlagbewegung.....	16
13. Gewährung von Letbällen	16
13.1 Der Schiedsrichter kann einen Letball gewähren, wenn	16
13.1.1 Ball berührt Gegenstand auf dem Courtboden	16
13.1.2 Schlag zurückgehalten – Angst den Gegner zu treffen	16
13.1.3 Ablenkung	16
13.1.4 Veränderungen der Courtbedingungen	16

13.2	Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren, wenn	16
13.2.1	Rückschläger noch nicht schlagbereit	16
13.2.2	Ball geht während des Spiels kaputt	16
13.2.3	Schiedsrichter ist bezüglich eines Einspruches unsicher	16
13.2.4	Gültiger Rückschlag wird in der Courtspielfläche eingeklemmt	16
13.3	Bedingungen, unter denen der Schiedsrichter einen Letball gewähren kann	16
13.4	für einen Letball, auch wenn Spieler versucht zu schlagen	16
13.5	Bedingungen für einen Einspruch	16
13.5.1	Einspruch des Spielers notwendig	16
13.5.2	Einspruch des Spielers oder Eingreifen des Schiedsrichters	16
14.	Der Ball	17
14.1	Austausch des Balles	17
14.2	Ball geht kaputt	17
14.3	Ball geht kaputt, ohne dass es bemerkt wird	17
14.3.1	Einspruch des Rückschlägers	17
14.4	Einspruch beim letzten Ballwechsel eines Satzes	17
14.5	Spieler unterbricht, um Einspruch einzulegen	17
14.6	Ball bleibt im Court	17
14.7	Warmspielen nach austausch	17
15.	Pflichten der Spieler	17
15.1	Regeln beachten und das Ansehen des Squashsports wahren	17
15.2	Spielbereit zu sein	17
15.3	Verbot, Gegenstände auf dem Courtboden zu legen	17
15.4	Verbot, den Court zu verlassen	17
15.5	Verbot, Punkt- oder Schiedsrichteraustausch zu fordern	17
15.6	Absichtliche Ablenkung nicht erlaubt	17
15.7	Art des Einspruches der Spieler	17
15.8	Spieler müssen allen Bestimmungen nachkommen	17
16.	Blutung, Unwohlsein, Indisposition und Verletzung (R14)	17
16.1	Blutung	17
16.1.1	Wiederauftreten einer Blutung	18
16.2	Möglichkeiten bei Unwohlsein oder Indisposition	18
16.2.1	Spiel wieder aufnehmen	18
16.2.2	Satz abgeben	18
16.2.3	Spiel aufgeben	18
16.3	Verletzung	18
16.3.1	Aufgabe des Schiedsrichters	18
16.3.1.1	selbstverschuldet	18
16.3.1.2	mitverursacht	18
16.3.1.3	vom Gegner zugefügt	18
16.3.2	Blutende Verletzung	18
16.3.3	Entscheidungen bei Verletzungen ohne Blutung	18
16.3.3.1	selbstverschuldet	18
16.3.3.2	mitverursacht	18
16.3.3.3	vom Gegner zugefügt	18
16.4	Verletzter Spieler nimmt vorzeitig das Spiel wieder auf	19
16.5	Schiedsrichter erkennt Verletzung nicht an	19
16.6	Spieler gibt Satz ab	19
17.	Verhalten im Court	19
17.1	Schiedsrichter muss handeln einschreiten	19
17.2	Verstöße	19
17.3	Schiedsrichter verhängt Strafen	19
17.3.1	Verwarnung - Letball	19
17.3.2	Strafschlag	19
17.3.3	Strafschlag zwischen Ballwechseln	19
17.3.4	Strafsatz	19
18.	Spielkontrolle	19
18.1	Zahl der Offiziellen	19
18.2	Position von Punkt- und Schiedsrichter	19
19.	Aufgaben des Punktrichters	19
19.1	Rufe	19
19.2	Spielstandsansage ohne Verzögerung	19
19.3	Spielunterbrechung bei Punktrichterruf	19
19.4	Punktrichter ist die Sicht verstellt	19
19.5	Spiel wird ohne Punktrichterruf unterbrochen	19

19.6 Punktrichter hält Spielstand schriftlich fest	20
20. Aufgaben des Schiedsrichters (R19).....	20
20.1 Über Einsprüche entscheiden und mitteilen	20
20.2 Kontrolle des Schiedsrichters	20
20.2.1 Einsprüche der Spieler	20
20.2.2 Korrekte Anwendung der Regeln	20
20.2.3 Kontrolle über die Zuschauer	20
20.3 Eingreifen des Schiedsrichters bei Spielstandsansagen	20
20.4 Eingreifen des Schiedsrichters bei Spielansagen.....	20
20.5 Verantwortung für Einhaltung der Zeiten	20
20.6 Schiedsrichter hält Spielstand schriftlich fest.....	20
20.7 Verantwortung über Courtbedingungen.....	20
20.8 Zusprechen eines Spieles, wenn der Gegner nicht anwesend ist	20

Anhangverzeichnis

Anhang 1	Richtlinien zur Regelauslegung	Seite 21
	Einleitung	
	R1 Ausrüstungswechsel	
	R2 Spielverzögerung	
	R3 Fallen gelassener Gegenstand	
	R4 Spieler wird vom Ball getroffen einschliesslich der Fälle "Drehen" und "weiterer Schlagversuch"	
	R5 Behinderung nach "Drehen" oder "weiterem Schlagversuch"	
	R6 Jede Anstrengung unternehmen und minimale Behinderung	
	R7 Behinderung durch die Schlagbewegung und begründete Angst, den Gegner zu treffen	
	R8 Art und Weise des Einspruches	
	R9 Zeitpunkt für Einsprüche	
	R10 Vorzeitiger Einspruch	
	R11 Selbst verursachte Behinderung	
	R12 Deutlicher oder vorsätzlicher Körpereinsatz	
	R13 Kaputter Ball	
	R14 Blutung, Unwohlsein, Indisposition oder Verletzung	
	R15 Coaching	
	R16 Reihenfolge von Strafen	
	R17 Punkt- und Schiedsrichter in einer Person	
	R18 Richtlinien für den Punktrichter	
	R19 Richtlinien für den Schiedsrichter	
Anhang 2	Definitionen	Seite 26
Anhang 3	Standardrufe	
Anhang 3.1	Rufe des Punktrichters	Seite 29
Anhang 3.2	Rufe des Schiedsrichters	Seite 30
Anhang 4	Flussdiagramme	
	Anhang 4.1 Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 12	Seite 31
	Anhang 4.2 Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 16	Seite 32
Anhang 5	Court- und Ausrüstungsspezifikationen	
	Anhang 5.1 Beschreibung und Ausmasse eines Squashcourts für das Einzel	Seite 33
	Anhang 5.2 Normen für einen Standard-Turnierball	Seite 34
	Anhang 5.3 Normen für einen Squashschläger	Seite 35
Anhang 6	Augenschutz / Schutzbrillen	Seite 35
Anhang 7	Punkt-pro-Ballwechsel-Zählweise ("PPB")	Seite 35
Anhang 8	Experimente	
	Anhang 8.1 Schiedsrichter-Systeme	Seite 36
	Anhang 8.2 Regelversuche	Seite 36
Anhang 9	Auszug aus der Turnierordnung des DSRV	Seite 36
Anhang 10	Eine kurze Zusammenfassung der Doppelregeln	Seite 38

Einleitung - Kurzfassung der Regeln

Die Kurzfassung der Squashregeln soll den Spielern helfen, die Grundlagen zu verstehen.

Alle Spieler sollten die vollständigen Regeln lesen.

Die Regelnummern in Klammern in den Überschriften verweisen auf die vollständigen Regeln.

Die Zählweise (Regel 2)

Ein Spiel geht über 3 Gewinnsätze. Jeder Satz geht bis 9 Punkte, ausser beim Stand von 8:8. Bei 8-beide muss der Rückschläger (nicht der Aufschläger) entscheiden, ob er bis 9 Punkte (bekannt als "keine Verlängerung") oder bis 10 Punkte ("Verlängerung bis 10") spielen möchte. (Es gibt keine Vorschrift, dass ein Spieler mit 2 Punkten Unterschied gewinnen muss).

Punkte werden nur vom Aufschläger gemacht. Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt, erhält er einen Punkt, wenn der Rückschläger den Ballwechsel gewinnt, wird er der Aufschläger.

Das Einspielen (Regel 3)

Vor Spielbeginn wird den beiden Spielern 5 Minuten (2,5 Minuten auf jeder Seite) Zeit gegeben, um sich und den Ball im (Spiel-)Court warm zu spielen.

Nach einem Ballaustausch oder einer Spielunterbrechung spielen die Spieler den Ball wieder warm.

Der Ball kann von jedem der Spieler bei Unterbrechungen warm gespielt werden.

Der Aufschlag (Regel 4)

Das Spiel beginnt mit einem Aufschlag. Der Spieler, der zuerst aufschlägt, wird durch Schlägerdrehen ermittelt. Danach schlägt der Aufschläger solange auf, bis er einen Ballwechsel verliert, dann wird der Gegner zum Aufschläger (bekannt als Aufschlagwechsel).

Der Spieler, der den vorhergehenden Satz gewinnt, schlägt im nächsten Satz zuerst auf.

Bei Beginn jeden Satzes und nach jedem Aufschlagwechsel kann der Aufschläger von jedem der beiden Aufschlagvierecke aufschlagen. Nach einem gewonnenen Ballwechsel schlägt der Aufschläger vom jeweils anderen Aufschlagviereck auf.

Beim Aufschlag steht der Spieler mit wenigstens einem Teil des Fusses innerhalb des Aufschlagvierecks auf dem Boden, ohne mit demselben Fuss die Begrenzungslinie des Aufschlagvierecks zu berühren. Damit ein Aufschlag gültig ist, muss er direkt an die Stirnwand oberhalb der Aufschlaglinie und unterhalb der Auslinie treffen und zwar so, dass der Ball beim Rückprall auf dem Boden im gegnerischen Platzviertel aufspringt, ausser er wird als Volley angenommen.

Gültiger Rückschlag (Regel 6)

Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball, bevor er ein zweites Mal auf dem Boden aufspringt, vom Spieler korrekt zur Stirnwand über das Tin und unterhalb der Auslinie geschlagen wird, ohne vorher den Boden zu berühren. Der Ball darf dabei die Seitenwände und/oder die Rückwand berühren, bevor er die Stirnwand erreicht.

Ein Rückschlag ist ungültig, wenn er "doppelt" (wenn er geschlagen wird, nachdem er mehr als einmal auf dem Boden aufgesprungen ist, oder unkorrekt geschlagen wird oder ein Doppelschlag ist), "tief" (wenn der Ball, nachdem er geschlagen wurde, zuerst auf dem Boden aufspringt, bevor er an die Stirnwand trifft oder ins Tin geht) oder "aus" (wenn der Ball eine Wand auf oder über der Auslinie trifft) ist.

Ballwechsel (Regel 8)

Nach einem gültigen Aufschlag wird der Ball abwechselnd von beiden Spielern geschlagen, bis einer keinen gültigen Rückschlag macht.

Ein Ballwechsel besteht aus einem Aufschlag und einer Reihe von gültigen Rückschlägen. Ein Spieler gewinnt einen Ballwechsel, wenn es dem Gegner nicht gelingt, einen gültigen Aufschlag oder Rückschlag durchzuführen oder der Ball den Gegner trifft (einschliesslich Schläger oder Bekleidung), bevor der Spieler versucht hat, den Ball zu schlagen, wenn der Gegner der Nicht-Schläger ist.

Beachte: Jeder Spieler sollte zu jedem Zeitpunkt in einem Ballwechsel darauf verzichten, den Ball zu schlagen, falls die Gefahr besteht, den Gegner mit Ball oder Schläger zu treffen. In solchen Fällen hält der Spieler inne und der Ballwechsel wird wiederholt ("Letball") oder der Gegner wird bestraft.

Treffen des Gegners mit dem Ball (Regel 9)

Wenn ein Spieler den Ball schlägt und dieser den Gegner oder dessen Schläger oder Bekleidung trifft, bevor er die Stirnwand erreicht, wird das Spiel unterbrochen.

- Wenn es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt und der Ball die Stirnwand erreicht hätte, ohne zunächst eine andere Wand zu berühren, gewinnt der Rückschläger den Ballwechsel, vorausgesetzt, er hatte sich nicht gedreht.
- Wenn der Ball entweder eine Wand berührt hat oder hätte und es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt hätte, wird ein Letball gespielt.
- Wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre, verliert der Rückschläger den Ballwechsel.

Drehen (Regel 9)

Wenn sich der Spieler mit dem Ball entweder gedreht hat oder diesem erlaubt hat, um den Körper herum zu passieren, hat er sich in beiden Fällen "gedreht", wenn er den Ball rechts vom Körper gespielt hat, nachdem er ihn auf der linken Seite vorbeigelassen hat (oder umgekehrt).

Wenn der Gegner vom Ball getroffen wird, nachdem sich der Spieler gedreht hat, wird der Ballwechsel dem Gegner zugesprochen. Wenn der Spieler beim Drehen den Ballwechsel unterbricht, weil er Angst hat, den Gegner zu treffen, wird ein Letball gespielt. Dies ist das empfohlene Vorgehen in Situationen, in denen ein Spieler sich drehen will, aber nicht sicher ist, wo der Gegner steht.

Weitere Schlagversuche (Regel 10)

Wenn ein Spieler beim Versuch, den Ball zu spielen, diesen verfehlt hat, kann er einen weiteren Schlagversuch unternehmen.

- Wenn ein weiterer Schlagversuch zu einem gültigen Rückschlag geführt hätte, aber der Ball den Gegner trifft, wird ein Letball gespielt.
- Wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre, verliert der Spieler den Ballwechsel.

Behinderung (Regel 12)

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, den Ball zu spielen, hat er das Recht auf ausreichend Platz, ohne Behinderung durch den Gegner. Um eine Behinderung zu vermeiden, muss der Gegner versuchen, dem Spieler ungehinderten Zugang zum Ball zu gewähren, gute Sicht auf den Ball zu ermöglichen und Platz zu machen, eine vernünftige Schlagbewegung durchzuführen, um den Ball direkt an jede Stelle der Stirnwand zu spielen.

Ein Spieler, der sich behindert fühlt, kann die Behinderung in Kauf nehmen und weiterspielen oder den Ballwechsel unterbrechen. Es ist vorzuziehen, den Ballwechsel zu unterbrechen, wenn die Möglichkeit besteht, mit dem Gegner zusammenzustossen oder ihn mit dem Schläger oder Ball zu treffen.

Wenn der Ballwechsel wegen einer Behinderung unterbrochen wird, gelten folgende allgemeine Richtlinien:

- Der Spieler hat das Recht auf einen Letball, wenn er den Ball hätte zurückschlagen können und der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung zu vermeiden.
- Der Spieler hat kein Recht auf einen Letball (verliert den Ballwechsel), wenn er den Ball nicht hätte zurückschlagen können, oder die Behinderung in Kauf genommen hat, oder die Behinderung so gering war, dass der Zugang des Spielers zum Ball und der Schlag nicht beeinträchtigt waren.
- Der Spieler hat das Recht auf einen "Punkt" (gewinnt den Ballwechsel), wenn der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung zu vermeiden, oder wenn der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte anbringen können oder wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball auf dem direkten Weg zur Stirnwand getroffen hätte.

Gewährung von Letbällen (Regel 13)

Ein Letball ist ein unentschiedener Ballwechsel. Der Ballwechsel zählt nicht und der Aufschläger schlägt nochmals vom selben Aufschlagviereck auf.

Zusätzlich zu den Letbällen, die in oben genannten Abschnitten aufgeführt sind, können bei anderen Gelegenheiten Letbälle zugestanden werden. Zum Beispiel kann ein Letball gewährt werden, wenn der Ball irgendeinen Gegenstand auf dem Courtboden berührt, oder wenn der Spieler im Schlag innehält, weil er begründete Angst hat, den Gegner zu verletzen.

Ein Letball muss gewährt werden, wenn der Rückschläger noch nicht schlagbereit ist und keinen Versuch macht, den Aufschlag anzunehmen oder wenn der Ball während des Spieles kaputtgeht.

Verzögerungsfreies Spiel (Regel 7)

Das Spiel soll in jedem Satz ohne Unterbrechung fortgeführt werden, sobald ein Spieler aufgeschlagen hat. Es soll keine Verzögerung zwischen dem Ende eines Ballwechsels und dem Beginn des nächsten geben.

Zwischen den Sätzen ist eine Pause von 90 Sekunden erlaubt.

Spieler dürfen nötigenfalls Bekleidungsstücke oder Ausrüstung wechseln.

Blutung, Verletzung und Unwohlsein (Regel 16)

Wenn eine Verletzung mit Blutung auftritt, muss die Blutung gestillt werden, bevor der Spieler weiterspielen darf.

Einem Spieler wird eine angemessene Zeit zugestanden, um die Blutung zu behandeln.

Wenn die Blutung allein durch den Gegner verursacht wurde, gewinnt der verletzte Spieler das Spiel.

Wenn die Blutung wieder auftritt, wird keine weitere Erholungspause genehmigt, ausser dass der Spieler den Satz abgeben kann, die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nutzt, um die Wunde zu behandeln und die Blutung zu stoppen. Wenn ihm dies nicht gelingt, muss der Spieler das Spiel aufgeben.

Bei einer Verletzung ohne Blutung muss entschieden werden, ob die Verletzung vom Gegner verursacht oder selbstverschuldet oder von beiden Spielern verursacht wurde.

- Falls vom Gegner verursacht, gewinnt der verletzte Spieler das Spiel, falls eine Erholungszeit nötig ist.
- Falls selbstverschuldet, werden dem verletzten Spieler 3 Minuten Erholungspause zugestanden, dann muss er weiterspielen oder den Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen, um sich zu erholen.
- Falls von beiden Spielern mitverursacht, wird dem verletzten Spieler eine Erholungspause von einer Stunde zugestanden.

Ein Spieler, dem unwohl ist, muss weiterspielen oder kann eine Pause nehmen, indem er den Satz abgibt und die 90 Sekunden Pause zur Erholung nutzt. Krämpfe, Übelkeit und Atemlosigkeit (einschliesslich Asthma) werden als Unwohlsein angesehen. Wenn ein Spieler im Court erbricht, gewinnt der Gegner das Spiel.

Pflichten der Spieler (Regel 15)

Regel 15 liefert Richtlinien für Spieler. Zum Beispiel sagt 15.6 aus, dass absichtliche Ablenkung nicht erlaubt ist. Jeder Spieler sollte diese Regel vollständig lesen.

Einige der 8 Unterpunkte behandeln Situationen bezüglich der Spielkontrolle durch Punkt-/Schiedsrichter. Die Verwendung von Offiziellen wird in dieser Kurzfassung nicht berücksichtigt.

Verhalten im Court (Regel 17)

Beleidigendes, aggressives oder einschüchterndes Benehmen ist im Squash nicht akzeptabel.

Dieser Punkt beinhaltet hörbare und sichtbare Obszönitäten, verbalen und körperlichen Missbrauch, Meinungsverschiedenheit, Missbrauch des Schlägers, des Courts oder des Balles, unnötigen Körperkontakt, übermässige Schlagbewegung, unsportliches Warmspielen, Zeitverzögerung, zu späte Rückkehr auf den Platz, vorsätzliches oder gefährliches Spiel oder Handlung und Coaching (ausser in den Satzpausen).

Internationale Squash-Spielregeln für das Einzel

Beachten Sie:

Der Gebrauch des Wortes "muss" in den Regeln zeigt einen Zwang an und das Fehlen jeglicher Alternative. Das Wort "soll" bedeutet einen geforderten Handlungsablauf, bei dem – im Falle des Ausbleibens – entsprechende Massnahmen erwogen werden sollten. Das Wort "kann" lässt die Wahl offen zwischen der Durchsetzung einer Handlungsfolge oder auf deren Verzicht.

1. Das Spiel

Squash wird von zwei Spielern mit Schlägern, Bällen und auf Spielfeldern (Courts) gespielt, die den von der World Squash Federation (WSF) festgelegten Normen entsprechen (siehe Anhang 5).

2. Die Zählweise

Punkte

Nur der Aufschläger kann Punkte erzielen. Gewinnt der Aufschläger den Ballwechsel, erhält er einen Punkt; gewinnt der Rückschläger den Ballwechsel, bekommt er das Aufschlagrecht.

2.2 Sätze und Spiele

Der Veranstalter eines Turniers legt fest, ob ein Spiel über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt wird. Jeder Satz wird bis 9 Punkte gespielt. Der Spieler, der als erster 9 Punkte erreicht, gewinnt den Satz.

Ausnahme: Beim Stand von 8:8 (in jedem Satz), muss der Rückschläger vor dem kommenden Aufschlag bestimmen, ob der Satz bis 9 ("keine Verlängerung") oder bis 10 Punkte ("verlängert bis 10") fortgesetzt werden soll. Im letzteren Fall gewinnt der Spieler den Satz, der als erster 2 weitere Punkte erzielt. Der Rückschläger muss seine Entscheidung in jedem Fall dem Punktrichter, dem Schiedsrichter und seinem Gegner deutlich anzeigen. Bevor der nächste Aufschlag ausgeführt wird, muss der Punktrichter entweder "keine Verlängerung" oder "verlängert bis 10" ansagen.

Der Punktrichter muss "Satzball" rufen, um anzuzeigen, dass der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen oder "Spielball", um anzuzeigen, dass er nur noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

3. Das Einspielen

3.1 Begin des Spieles

Unmittelbar vor Spielbeginn muss beiden Spielern eine Zeitspanne von 5 Minuten gegeben werden, damit sie zusammen in dem für das Match vorgesehenen Court, den für dieses Spiel zu verwendenden Ball warm spielen können.

Nach 2,5 Minuten Einspielzeit muss der Schiedsrichter "Halbzeit" rufen und dafür sorgen, dass die Spieler die Seiten wechseln, ausser diese haben es bereits getan. Mit dem Ruf "Zeit" muss der Schiedsrichter den Spielern das Ende der Einspielzeit bekannt geben.

3.2 Faires Einspielen

Beim Einspielen muss jeder Spieler die gleiche Möglichkeit haben, den Ball zu schlagen. Ein Spieler, der den Ball übertrieben lange auf seiner Seite schlägt, spielt sich unfair ein. Der Schiedsrichter entscheidet, wann das Einspielen unfair ist und muss Regel 17 anwenden.

3.3 Warmspielen des Balles während einer Pause

Jeder der Spieler kann bei Unterbrechungen den Ball warm spielen.

3.4 Warmspielen des Balles nach einer Pause

Die Spieler können nach jeder Unterbrechung den Ball nach Ermessen des Schiedsrichters warm spielen.

4. Der Aufschlag

4.1 Erster Aufschläger

Das erste Aufschlagrecht wird vor Spielbeginn durch Drehen des Schlägers ermittelt. Danach behält der Aufschläger das Aufschlagrecht solange, bis er einen Ballwechsel verliert, woraufhin sein Gegner zum Aufschläger wird. Dieses Vorgehen wird bis zum Ende des Spieles beibehalten. Zu Beginn des zweiten und jedes folgenden Satzes schlägt der Gewinner des vorangegangenen Satzes zuerst auf.

4.2 Aufschlagviereck

Jeweils am Anfang eines Satzes und nach jedem Aufschlagwechsel muss der Aufschläger entscheiden, von welcher Seite er zuerst aufschlagen will. Danach schlägt er abwechselnd von jeder Seite auf, solange er Aufschläger bleibt. Wird jedoch ein Ballwechsel wegen einer Letball-Entscheidung wiederholt, muss er nochmals von der selben Seite aufschlagen.

Falls der Aufschläger von der falschen Seite aufschlagen will oder einer der Spieler unsicher wirkt, welche Aufschlagseite die richtige ist, muss der Punktrichter die richtige Seite anzeigen. Ist der Punktrichter unsicher oder sagt die falsche Seite an oder die Entscheidung ist umstritten, dann entscheidet der Schiedsrichter.

4.3 Aufschlagdurchführung

Beim Aufschlag muss der Spieler mit der Hand oder dem Schläger den Ball loslassen oder in die Luft werfen, bevor er ihn schlägt. Sollte ein Spieler, nachdem er den Ball losgelassen oder hochgeworfen hat, keinen Versuch unternehmen, ihn zu schlagen, darf er den Aufschlagversuch wiederholen.

4.4 Gültiger Aufschlag

Ein Aufschlag ist gültig, wenn alle Voraussetzungen nach 4.4.1 bis 4.4.5 erfüllt sind:

4.4.1 Fussfehler

Der Aufschläger hält im Augenblick, in dem er den Ball schlägt, mit mindestens einem Teil seines Fusses innerhalb des Aufschlagvierecks Bodenkontakt, ohne dabei mit diesem Teil die Begrenzungslinie zu berühren (vorausgesetzt, die Linie wird nicht berührt, darf der andere Teil des Fusses über die Linie hinausragen).

4.4.2 Doppelt/Ungültig

Nachdem der Aufschläger den Ball losgelassen hat, muss er ihn mit dem ersten oder einem weiterem Schlagversuch korrekt treffen, bevor der Ball auf den Boden fällt oder eine Wand oder den Aufschläger selbst berührt.

4.4.3 Fehler oder tief

Der Aufschläger schlägt den Ball auf direktem Weg zur Stirnwand zwischen Aufschlag- und Auslinie.

4.4.4 Fehler

Der Ball springt beim ersten Bodenkontakt im gegnerischen Platzviertel auf, ohne die Quer- oder Mittellinie zu berühren, es sei denn, der Gegner nimmt den Ball als Volley.

4.4.5 Aus

Der Aufschläger schlägt den Ball nicht aus.

4.5 Ungültiger Aufschlag und Punktrichterrufe

Bei einem Aufschlag, der nach 4.4.1 bis 4.4.5 nicht gültig ist, muss der Punktrichter die passenden Rufe vornehmen. Die Rufe sind:

“Fussfehler” für Regel 4.4.1

“Fehler” für Regel 4.4.2

“Fehler” für Regel 4.4.3, wenn der Ball zuerst eine Seitenwand oder die Stirnwand unterhalb der Aufschlaglinie aber oberhalb der Tin-Leiste trifft

“Tief” für Regel 4.4.3, wenn der Ball unterhalb der Tin-Leiste oder auf den Boden auftrifft

“Fehler” für Regel 4.4.4

“Aus” für Regel 4.4.5

Ein Aufschlag, bei dem der Ball anscheinend gleichzeitig die Stirn- und Seitenwand trifft, ist ungültig und es wird “Fehler” gerufen.

4.6 Spielstandsansage

Der Aufschläger darf erst aufschlagen, nachdem der Punktrichter den Spielstand vollständig angesagt hat. Der Punktrichter muss den Spielstand ohne Verzögerung ansagen. Sollte jedoch der Aufschläger aufschlagen oder es versuchen wollen, bevor der Spielstand vollständig angesagt worden ist, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und den Aufschläger ermahnen, solange zu warten, bis der Spielstand genannt worden ist.

5. Der Ballwechsel

Nach einem gültigen Aufschlag wird der Ball von beiden Spielern solange abwechselnd gespielt, bis entweder einer einen ungültigen Rückschlag macht, sich der Ball (den Regeln entsprechend) nicht mehr im Spiel befindet, ein Spieler einen Einspruch einlegt oder bis das Spiel durch Rufe des Punkt- oder Schiedsrichters unterbrochen wird.

6. Gültiger Rückschlag

Ein Rückschlag ist gültig, wenn alle Voraussetzungen nach den Regeln 6.1 bis 6.3 erfüllt sind:

6.1 Gültiges Treffen des Balles

Der Rückschläger schlägt den Ball korrekt zurück, bevor er den Boden mehr als einmal berührt hat.

6.2 Der Ball muss die Stirnwand treffen

Der Ball trifft die Stirnwand oberhalb der Tin-Leiste entweder direkt oder über die Seitenwand/wände und/oder Rückwand, ohne vorher auf dem Boden aufzuspringen oder einen Körperteil oder ein Kleidungsstück des Spielers, noch den Schläger, Körper oder die Kleidung des Gegners zu berühren.

6.3 Ball nicht im “Aus“

Der Ball ist nicht aus.

7. Verzögerungsfreies Spiel

Nach dem ersten Aufschlag muss grundsätzlich ohne Verzögerung gespielt werden, wobei nachstehende Bedingungen zu beachten sind:

7.1 Spielunterbruch

Zu jeder Zeit kann der Schiedsrichter das Spiel aufgrund schlechter Lichtverhältnisse oder anderer, von Spielern und Offiziellen nicht verursachter Umstände, für eine vom Schiedsrichter bestimmte Dauer unterbrechen. Der Spielstand wird beibehalten. Wenn der unbespielbare Zustand des Courts unverändert bleibt und ein anderer Court verfügbar ist, kann der Schiedsrichter das Spiel auf diesen verlegen.

7.2 Satzpausen und Pause nach der Einspielzeit

Nach dem Ende der Einspielzeit bis zum Beginn des ersten Satzes, sowie zwischen allen Sätzen gibt es jeweils eine 90 Sekunden dauernde Pause. Die Spieler können während dieser Pausen den Court verlassen, müssen jedoch vor Ablauf der 90 Sekunden wieder spielbereit sein.

Im Einvernehmen der Spieler kann das Spiel vor Ablauf der 90 Sekunden begonnen oder wieder aufgenommen werden.

7.3 Ausrüstungswechsel

R1 Kann ein Spieler den Schiedsrichter überzeugen, dass ein Wechsel von Ausrüstung, Kleidung oder Schuhwerk notwendig ist, darf er den Court verlassen. Er ist verpflichtet, den Wechsel so schnell wie möglich, maximal aber in 90 Sekunden zu vollziehen.

7.4 Schiedsrichterrufe bei Unterbrechungen

15 Sekunden vor Ablauf einer genehmigten, 90-sekündigen Unterbrechung muss der Schiedsrichter "15 Sekunden" rufen, um den Spielern anzuzeigen, dass sie sich bereitmachen müssen, das Spiel wieder aufzunehmen. Am Ende der 90 Sekunden muss der Schiedsrichter "Zeit" rufen.

Es ist Sache der Spieler, sich nur dort aufzuhalten, wo sie die Rufe "15 Sekunden" und "Zeit" hören können.

Sollte ein oder beide Spieler beim Ruf "Zeit" nicht spielbereit sein, muss der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.

7.5 Verletzung, Unwohlsein oder Indisposition

Wenn ein Spieler verletzt oder krank ist oder sich unwohl fühlt, muss der Schiedsrichter Regel 16 anwenden.

7.6 Spielverzögerung

R2 Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass ein Spieler das Spiel ohne Grund verzögert, muss er Regel 17 anwenden.

7.7 Fallen gelassener Gegenstand

R3 Wenn ein anderer Gegenstand als der Schläger während eines Ballwechsels auf den Courtboden fällt, gilt Folgendes:

7.7.1 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel

Sobald der Schiedsrichter einen gefallenen Gegenstand wahrnimmt, muss er das Spiel sofort unterbrechen.

7.7.2 Einspruch des Spielers

Sieht ein Spieler einen gefallenen Gegenstand, kann er den Ballwechsel unterbrechen und einen Letball fordern.

7.7.3 Der Spieler lässt einen Gegenstand fallen

Wenn der Gegenstand einem Spieler herunterfällt, muss für ihn der Ballwechsel als verloren gewertet werden, ausser Regel 7.7.5 trifft zu oder die Ursache war ein Zusammenstoss mit dem Gegner. Im letzteren Fall muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, es sei denn, ein Einspruch wird wegen Behinderung eingelegt. Dann muss der Schiedsrichter Regel 12 anwenden.

7.7.4 Ein Gegenstand fällt ohne Zutun des Spielers

Wenn der Gegenstand von woandersher herunterfällt (nicht vom Spieler), muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, es sei denn, Regel 7.7.5 käme zur Anwendung.

7.7.5 Gewinn bringender Rückschlag

Wenn ein Spieler in dem Moment, in dem der Gegenstand zu Boden fällt, bereits einen eindeutig Gewinn bringenden Rückschlag gemacht hat, dann gewinnt er den Ballwechsel.

7.7.6 Fallen gelassener Gegenstand bleibt unbemerkt

Wenn ein fallen gelassener Gegenstand bis zum Ende des Ballwechsels unbemerkt bleibt, bleibt der Ausgang des Ballwechsels bestehen.

7.8 Fallen gelassener Schläger

R3 Wenn ein Spieler den Schläger verliert, muss der Schiedsrichter den Ballwechsel weiterlaufen lassen, ausser es würde eine Behinderung stattfinden (Regel 12), der Ball den Schläger berühren (Regel 13.1.1), eine Ablenkung stattfinden (Regel 13.1.3) oder der Schiedsrichter würde die Strafregele anwenden (Regel 17).

8. Gewonnener Ballwechsel

Ein Spieler gewinnt einen Ballwechsel, wenn

8.1 Fehlerhafter Aufschlag

es dem Gegner nicht gelingt, einen gültigen Aufschlag zurückzuschlagen.

8.2 Fehlerhafter Rückschlag

es dem Gegner nicht gelingt, einen gültigen Rückschlag auszuführen, es sei denn, der Schiedsrichter gewährt einen Letball oder spricht dem Gegner den Ballwechsel zu.

8.3 Ball trifft den Gegner

R4 der Gegner selbst oder dessen Kleidung oder Ausrüstung vom Ball getroffen wird, ohne dass eine Behinderung vorlag (wenn der Gegner nicht am Schlag ist), ausser die Regeln 9 und 10 sehen etwas anderes vor. Bei Behinderung gilt Regel 12. In allen Fällen muss der Schiedsrichter entscheiden.

8.4 Schiedsrichter spricht einen Ballwechsel zu

der Schiedsrichter, den Regeln entsprechend, dem Spieler den Ballwechsel zuspricht.

9. Treffen des Gegners mit dem Ball und Drehen eines Spielers

9.1 Spieler schlägt den Ball - Spielunterbrechung

- R4** Wenn der Ball, bevor er die Stirnwand erreicht hat, den Gegner oder dessen Kleidung oder Ausrüstung trifft, muss der Ballwechsel unterbrochen werden. Der Schiedsrichter muss – nach Berücksichtigung eventueller Verstösse nach Regel 17 – die Flugbahn des Balles beurteilen und:
- 9.1.1 Zusprechen des Ballwechsels an Spieler ausser 9.1.2, 9.1.3
dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn der Ball in gültiger Weise die Stirnwand erreicht hätte, ohne vorher eine andere Wand zu berühren, es sei denn, Regel 9.1.2 und 9.1.3 trifft zu.
 - 9.1.2 Drehen - Zusprechen des Ballwechsels an Gegner
R4,R5 falls sich der Spieler gedreht hat, dem Gegner den Ball zusprechen, es sei denn, der Gegner hat eine absichtliche Bewegung gemacht, um den Rückschlag abzufangen. In diesem Fall muss der Schiedsrichter dem Spieler den Ball zusprechen.
 - 9.1.3 Weiterer Schlagversuch - Letball
R5 falls es sich um einen weiteren Schlagversuch handelt, einen Letball gewähren, vorausgesetzt, Regel 9.1.2 trifft nicht zu.
 - 9.1.4 Ball trifft zuerst Seiten- oder Rückwand – Letball ausser 9.1.5
einen Letball gewähren, wenn der Ball die Stirnwand in gültiger Weise erreicht hätte, aber vorher eine andere Wand berührt hat oder hätte, es sei denn, Regel 9.1.5 trifft zu.
 - 9.1.5 Gewinn bringender Rückschlag – Ball an Spieler
dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Rückschlag ein Gewinn bringender Rückschlag gewesen wäre.
 - 9.1.6 Ungültiger Rückschlag – Ball an Gegner
dem Gegner den Ballwechsel zusprechen, wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre.
- 9.2 Drehen
- R5** Wenn sich der Spieler dreht
- 9.2.1 Angst, den Gegner zu treffen
kann er den Ballwechsel unterbrechen und einen Letball fordern, wenn er Angst hat, den Gegner mit dem Ball zu treffen. Der Schiedsrichter muss
 - 9.2.1.1 Letball
einen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass eine begründete Angst bestand, den Gegner mit dem Ball zu treffen und der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte durchführen können, es sei denn, Regel 9.2.3 trifft zu; oder er
 - 9.2.1.2 Kein gültiger Rückschlag möglich – Kein Let
darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler keinen gültigen Rückschlag hätte durchführen können.
 - 9.2.2 Behinderung beim Drehen
Der Spieler darf wegen einer Behinderung den Ballwechsel unterbrechen und Einspruch einlegen. Der Schiedsrichter
 - 9.2.2.1 Letball, wenn der Spieler behindert ist
muss einen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler wegen der Behinderung durch den Gegner nicht in der Lage war, einen Schlagversuch zu Ende zu führen; oder
 - 9.2.2.2 Zusprechen des Ballwechsels – Behinderung nicht vermieden
muss dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung nach dem Drehen zu vermeiden;
 - 9.2.2.3 Kein Letball – Spieler ist nicht in der Lage, einen gültigen Rückschlag durchzuführen
darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler auch ohne die Behinderung keinen gültigen Rückschlag hätte durchführen können.
 - 9.2.3 Unnötiges Drehen
Der Schiedsrichter darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass die Drehung absichtlich durchgeführt wurde, um einen Einspruch einzulegen und nicht, um den Versuch eines Rückschlages vorzunehmen.

10. Weitere Schlagversuche

Wenn der Spieler einen Schlag ausführt und den Ball verfehlt, kann er weitere Schlagversuche unternehmen.

- 10.1 Ball berührt den Gegner
Wenn der Ball, nachdem er verfehlt wurde, den Gegner oder dessen Kleidung oder Ausrüstung berührt, muss der Schiedsrichter
 - 10.1.1 Letball – gültiger Rückschlag möglich
einen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler sonst noch einen gültigen Rückschlag hätte ausführen können.
 - 10.1.2 Ballwechsel an Gegner – gültiger Rückschlag nicht möglich
dem Gegner den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Spieler keinen gültigen Rückschlag mehr hätte ausführen können.
- 10.2 Letball – wenn weiterer Schlagversuch den Gegner trifft
Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren, wenn ein weiterer Schlagversuch erfolgreich ist, aber dieser ansonsten gültige Rückschlag die Stirnwand nicht erreichen kann, weil der Ball den Gegner oder dessen Kleidung oder Ausrüstung trifft.
- 10.3 Behinderung bei weiterem Schlagversuch
Der Spieler kann wegen einer Behinderung beim weiteren Schlagversuch den Ballwechsel unterbrechen und Einspruch einlegen. Der Schiedsrichter

- 10.3.1 Letball – vorausgesetzt, ein gültiger Rückschlag ist möglich muss einen Letball gewähren, wenn es dem Spieler nicht möglich ist, einen weiteren Schlagversuch durchzuführen, vorausgesetzt, ein gültiger Rückschlag wäre möglich gewesen.
- 10.3.2 Ballwechsel an Spieler – Behinderung wurde durch Gegner nicht vermieden muss dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Gegner nicht jeden Versuch unternommen hatte, beim weiteren Schlagversuch die Behinderung zu vermeiden.
- 10.3.3 Kein Letball, wenn weiterer Schlagversuch ungültig wäre darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der weitere Schlagversuch nicht mit einem gültigen Rückschlag beendet worden wäre.

11. Einsprüche

Der Verlierer eines Ballwechsels kann gegen jede Entscheidung des Punktrichters hinsichtlich dieses Ballwechsels Einspruch erheben.

Ein Spieler soll einen Einspruch nach Regel 11 mit "Einspruch bitte" anzeigen. Das Spiel wird bei einem Einspruch unterbrochen. Wenn der Schiedsrichter nicht sicher ist, aus welchem Grund der Spieler einen Einspruch einlegt, kann er den Spieler um eine Erklärung bitten.

Wenn der Schiedsrichter einen Einspruch nach Regel 11 ablehnt, bleibt die Entscheidung des Punktrichters bestehen. Falls der Schiedsrichter sich nicht sicher ist, muss er einen Letball gewähren, mit der Ausnahme, dass die Bestimmungen der Regeln 11.2.1, 11.5 oder 11.6 gelten.

Einsprüche oder das Einschreiten des Schiedsrichters werden nachstehend für jede einzelne Situation gesondert behandelt (siehe auch Regel 20.4).

11.1 Einsprüche beim Aufschlag

11.1.1 Einspruch des Aufschlägers

Gegen die Rufe des Punktrichters "Fehler", "Fussfehler", "Doppelt", "Ungültig", "Tief" oder "Aus" beim Aufschlag kann der Aufschläger Einspruch erheben. Wenn der Schiedsrichter dem Einspruch stattgibt, muss er einen Letball gewähren.

11.1.2 Punktrichter ruft nicht – Einspruch des Rückschlägers

Wenn der Punktrichter nach dem Aufschlag versäumt, "Fehler", "Fussfehler", "Ungültig", "Tief" oder "Aus" zu rufen, kann der Rückschläger Einspruch erheben, entweder sofort nach dem Aufschlag oder nach beendetem Ballwechsel. Wenn der Schiedsrichter sicher ist, dass der Aufschlag fehlerhaft war, muss er das Spiel sofort unterbrechen und den Ballwechsel dem Rückschläger zusprechen. Als Reaktion auf einen Einspruch muss der Schiedsrichter

11.1.2.1 Gültiger Aufschlag – Ballwechsel an Spieler

wenn er sicher ist, dass der Aufschlag gültig war, dem Aufschläger den Ballwechsel zusprechen.

11.1.2.2 Schiedsrichter unsicher – Letball

wenn er unsicher ist, einen Letball gewähren.

11.2 In anderen Spielsituationen

Einsprüche in anderen Spielsituationen

11.2.1 Einspruch des Spielers zu einem Punktrichterruf

Gegen die Rufe des Punktrichters "Doppelt", "Tief" oder "Aus" nach einem Rückschlag kann der Rückschläger Einspruch erheben. Wenn der Schiedsrichter dem Einspruch stattgibt oder er sich unsicher ist, ob der Ruf des Punktrichters richtig war, muss er

11.2.1.1 Letball ausser 11.2.1.2 oder 11.2.1.3

einen Letball gewähren, es sei denn, Regel 11.2.1.2 oder 11.2.1.3 trifft zu.

11.2.1.2 Ballwechsel an Spieler (Punktrichterruf)

den Ballwechsel dem Spieler zusprechen, wenn der Ruf des Punktrichters den Gewinn bringenden Rückschlag des Spielers unterbrochen hat.

11.2.1.3 Ballwechsel an Gegner (Punktrichterruf)

den Ballwechsel dem Gegner zusprechen, wenn der Ruf des Punktrichters den Gewinn bringenden Rückschlag des Gegners unterbrochen oder verhindert hat.

11.2.2 Einspruch, weil der Punktrichter nicht unterbrochen hat

Wenn der Punktrichter nach dem Rückschlag eines Spielers versäumt, "Doppelt", "Tief" oder "Aus" zu rufen, kann der Gegner Einspruch erheben, entweder sofort oder nach beendetem Ballwechsel. Wenn der Schiedsrichter sicher ist, dass der Rückschlag nicht gültig war, muss er das Spiel schon vor einem möglichen Einspruch sofort unterbrechen und den Ballwechsel dem Gegner zusprechen. Als Reaktion auf einen Einspruch muss der Schiedsrichter

11.2.2.1 Gültiger Rückschlag – Ballwechsel an Spieler

dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Rückschlag gültig war.

11.2.2.2 Schiedsrichter unsicher – Letball

einen Letball gewähren, wenn er sich unsicher ist.

11.3 Einspruch nach dem Aufschlag für einen vorherigen Vorfall

Nach ausgeführtem Aufschlag kann keiner der Spieler Einspruch gegen etwas erheben, das vor diesem Aufschlag passiert ist, ausser Regel 14.3 fände Anwendung.

11.4 Mehrere Einsprüche

Erhebt der Verlierer bezüglich eines Ballwechsels mehr als einen Einspruch, muss der Schiedsrichter jeden der Einsprüche berücksichtigen.

- 11.5 Geht nach einem Punktrichterruf beim Aufschlag der Ball wirklich tief/aus
Wenn ein Spieler bei einem Aufschlag gegen den Punktrichterruf "Fehler", "Fussfehler", "Doppel", "Ungültig", "Tief" oder "Aus" Einspruch erhebt und dieser Aufschlag anschliessend wirklich ungültig, tief, aus oder fehlerhaft ist, muss der Schiedsrichter nur nach dem letzteren Ereignis entscheiden.
- 11.6 Später tief oder aus geschlagen – Schiedsrichter entscheidet
Wenn ein Spieler bei einem Rückschlag gegen den Punktrichterruf "Doppel", "Tief" oder "Aus" Einspruch erhebt und dieser Rückschlag danach tatsächlich tief oder aus ist, muss der Schiedsrichter bei einem Einspruch nur nach dem letzteren Ereignis entscheiden.

12. Behinderung

- 12.1 Recht auf unbehindertes Spiel
Der Spieler, der am Schlag ist, hat das Recht, seinen Schlag ohne Behinderung durch den Gegner auszuführen.
- 12.2 Definition der Spielerrechte
Um eine Behinderung zu vermeiden, muss der Gegner jede Anstrengung unternehmen, dem Spieler folgende Möglichkeiten einzuräumen:
- 12.2.1 Direkter Zugang
R6 ungehinderten, direkten Zugang zum Ball nach Durchführung eines vernünftigen Ausschwunges.
- 12.2.2 Freie Sicht
gute Sicht auf den Ball, nachdem er von der Stirnwand zurückspringt.
- 12.2.3 Platz zum Schlagen
R7 ausreichend Platz, um den Ball mit einer angemessenen Schlagbewegung zu schlagen.
- 12.2.4 Platz, den Ball direkt zur Stirnwand zu spielen
ausreichend Platz, um den Ball direkt an jeden Teil der Stirnwand spielen zu können.
- 12.3 Definition von Behinderung
Eine Behinderung tritt auf, wenn der Gegner eine der Bedingungen der Regel 12.2 nicht erfüllt, auch wenn er jede Anstrengung dazu unternimmt, sie zu erfüllen.
- 12.4 Übermassige Schlagbewegung trägt zur Behinderung bei
Die übermässige Schlagbewegung eines Spielers kann für den Gegner zu einer Behinderung beitragen, wenn dieser an der Reihe ist, den Ball zu schlagen.
- 12.5 Einspruch des Spielers
Ein Spieler, der seiner Meinung nach behindert wird, hat die Wahl, weiterzuspielen oder aufzuhören und beim Schiedsrichter Einspruch zu erheben.
- 12.5.1 Art des Einspruches
R8 Die korrekte Form des Einspruchs – egal ob der Spieler einen Letball oder einen Punkt erwartet – lautet "Letball bitte".
- 12.5.2 Zeitpunkt des Einspruches
R9,R10 Nur der Spieler selbst (derjenige, der am Schlag ist) kann Einspruch einlegen. Der Einspruch muss entweder sofort erfolgen, wenn eine Behinderung auftritt, oder unmittelbar danach, wenn der Spieler eindeutig nicht weitergespielt hat.
- 12.6 Schiedsrichterentscheidung
Der Schiedsrichter muss eine Entscheidung über den Einspruch treffen und diese mit den Worten "Kein Let", "Letball" oder "Ball an (Name des entsprechenden Spielers/Teams)" bekannt geben. Der Schiedsrichter alleine entscheidet und seine Entscheidungen sind endgültig. Wenn der Schiedsrichter unsicher bezüglich des Einspruchsgrundes ist, kann er den Spieler um eine Erklärung bitten.
- 12.7 Kein Let
Der Schiedsrichter darf keinen Letball gewähren und der Spieler muss den Ballwechsel verlieren, wenn:
- 12.7.1 Keine oder minimale Behinderung
R6 keine Behinderung vorlag oder die Behinderung so geringfügig war, dass die direkte Sicht auf den Ball gegeben war und der Spieler Platz genug hatte, zum Ball zu gelangen und ihn zu spielen.
- 12.7.2 Gültiger Rückschlag nicht möglich oder ungenügende Anstrengung
R6 eine Behinderung vorlag, der Spieler jedoch keinen gültigen Rückschlag hätte ausführen können oder nicht jede Anstrengung unternommen hat, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen.
- 12.7.3 Behinderung in Kauf genommen und weitergespielt
der Spieler die Behinderung eindeutig in Kauf genommen und weitergespielt hat.
- 12.7.4 Selbst verursachte Behinderung
R11 der Spieler auf seinem Weg zum Ball die Behinderung selbst verursacht hat.
- 12.8 Zusprechen eines Ballwechsels (Behinderung)
Der Schiedsrichter muss dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn:
- 12.8.1 Anstrengung des Gegners ungenügend
eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden und der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte ausführen können.
- 12.8.2 Position des Gegners hat Schlag verhindert
R7 eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden, der Spieler aber durch die Position des Gegners von einer angemessenen Schlagbewegung und von einem gültigen Rückschlag abgehalten wurde.
- 12.8.3 Gewinn bringender Schlag wurde verhindert

- R7 eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden, aber der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte ausführen können.
- 12.8.4 Spieler unterlässt nächsten Rückschlag
 der Spieler es unterlässt, einen Ball zu schlagen, der klar seinen Gegner auf direktem Weg zur Stirnwand getroffen hätte; oder auf dem Weg zu einer Seitenwand, aber es in diesem Fall ein Gewinn bringender Rückschlag gewesen wäre (dies gilt nicht in den Fällen "Drehen" oder "weiterer Schlagversuch").
- 12.9 Gewährung von Letbällen
 Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren, wenn eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden und ohne die der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte durchführen können.
- 12.10 Ballwechsel wird nicht zugesprochen wegen übermassiger Schlagbewegung
 Der Schiedsrichter darf einem Spieler keinen Ballwechsel zusprechen, der eine Behinderung durch eine übermässige Schlagbewegung verursacht.
- 12.11 Letball oder Ballzusprechung ohne Einspruch
 Der Schiedsrichter kann einen Letball gemäss Regel 12.9 gewähren oder den Ballwechsel gemäss Regel 12.8 zusprechen, ohne dass ein Einspruch erhoben wurde. Falls notwendig, kann er den Ballwechsel hierzu unterbrechen.
- 12.12 Anwendung von Regel 17 bei Behinderung
 Der Schiedsrichter kann auch Regel 17 bei Behinderungssituationen anwenden. Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen, falls dies noch nicht geschehen ist, und eine angemessene Strafe verhängen, wenn:
- R12** 12.12.1 Körperkontakt
 ein Spieler einen deutlichen oder vorsätzlichen Körperkontakt eingesetzt hat.
- 12.12.2 Gefährliche, übermassige Schlagbewegung
 ein Spieler seinen Gegner durch eine übermässige Schlagbewegung in Gefahr gebracht hat.

13. Gewährung von Letbällen

Zusätzlich zu den in anderen Regeln aufgeführten Letbällen kann oder muss der Schiedsrichter Letbälle in bestimmten weiteren Fällen gewähren. Ein Spieler soll bei einer Letball-Forderung die Worte "Letball bitte" verwenden. Wenn sich der Schiedsrichter bezüglich des Einspruchsgrundes unsicher ist, kann er den Spieler um eine Erklärung bitten.

- 13.1 Der Schiedsrichter kann einen Letball gewähren, wenn
- 13.1.1 Ball berührt Gegenstand auf dem Courtboden
 der Ball im Spiel irgendeinen auf dem Boden liegenden Gegenstand trifft (siehe Regel 15.3).
- 13.1.2 Schlag zurückgehalten – Angst den Gegner zu treffen
R7 der Spieler den Schlag nicht ausführt (egal ob über die Stirn-, Seiten- oder Rückwand), weil er befürchten muss, den Gegner zu verletzen.
- 13.1.3 Ablenkung
 einer der Spieler, nach Ansicht des Schiedsrichters, durch ein Ereignis innerhalb oder ausserhalb des Courts abgelenkt wurde. Ein Spieler, der wegen einer Ablenkung einen Einspruch einlegt, muss dies sofort bei Auftreten des Vorfalles tun. Ungeachtet dessen kann der Schiedsrichter einem Spieler einen Ballwechsel zusprechen, der ohne diese Ablenkung einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte durchführen können.
- 13.1.4 Veränderungen der Courtbedingungen
 er entscheidet, dass eine Veränderung der Courtbedingungen den Ausgang des Ballwechsels beeinflusst hat.
- 13.2 Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren, wenn
- 13.2.1 Rückschläger noch nicht schlagbereit
 der Rückschläger nicht spielbereit ist und keinen Versuch unternimmt, den Ball anzunehmen.
- 13.2.2 Ball geht während des Spiels kaputt
 der Ball während des Spiels kaputtgeht.
- 13.2.3 Schiedsrichter ist bezüglich eines Einspruches unsicher
 er über einen Einspruch nicht entscheiden kann.
- 13.2.4 Gültiger Rückschlag wird in der Courtspielfläche eingeklemmt
 sich der Ball nach einem ansonsten gültigen Rückschlag in irgendeinem Teil der Court-Spielflächen ein-klemmt und damit verhindert wird, dass er mehr als einmal auf dem Boden aufspringen kann, oder wenn der Ball nach dem ersten Aufspringen ins Aus geht.
- 13.3 Bedingungen, unter denen der Schiedsrichter einen Letball gewähren kann
 Wenn der Spieler gemäss Regeln 13.1.1 bis 13.1.4 Einspruch erhebt, darf der Schiedsrichter einen Letball nur gewähren, wenn der Spieler in der Lage gewesen ist, einen gültigen Rückschlag auszuführen.
 Das gilt nicht für einen Einspruch seines Gegners gemäss 13.1.1, 13.1.3 und 13.1.4.
- 13.4 für einen Letball, auch wenn Spieler versucht zu schlagen
 Wenn der Spieler versucht, den Ball zu schlagen, kann der Schiedsrichter trotzdem gemäss Regeln 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4, 13.2.2 einen Letball gewähren.
- 13.5 Bedingungen für einen Einspruch
 Die Bedingungen für einen Einspruch gemäss Regel 13 sind:
- 13.5.1 Einspruch des Spielers notwendig
 Der Einspruch eines Spielers ist notwendig, damit der Schiedsrichter nach Regeln 13.1.2 (nur der Spieler), 13.1.3, 13.2.1 (nur der Rückschläger) und 13.2.3 einen Letball gewährt.
- 13.5.2 Einspruch des Spielers oder Eingreifen des Schiedsrichters

Der Einspruch eines Spielers oder das Eingreifen des Schiedsrichters ohne Einspruch findet Anwendung in den Regeln 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 und 13.2.4.

14. Der Ball

- 14.1 Austausch des Balles
Jeder der Spieler oder der Schiedsrichter können den Zustand des Balles jederzeit prüfen, wenn er nicht im Spiel ist. Der Schiedsrichter kann einen Ball austauschen, entweder mit Einverständnis beider Spieler oder bei Einspruch von einem der Spieler.
- 14.2 Ball geht kaputt
Wenn ein Ball während des Spiels kaputtgeht, muss ihn der Schiedsrichter nach Überprüfung sofort durch einen anderen ersetzen.
- 14.3 Ball geht kaputt, ohne dass es bemerkt wird
Wenn der Ball während des Spiels kaputtgeht, dies aber während des Ballwechsels nicht bemerkt wurde, muss der Schiedsrichter für denjenigen Ballwechsel einen Letball gewähren, in dem der Ball kaputtging, vorausgesetzt der Aufschläger erhebt Einspruch vor dem Aufschlag oder der Rückschläger, bevor er den Aufschlag annimmt.
- 14.3.1 Einspruch des Rückschlägers
R13 Wenn der Rückschläger, bevor er den Aufschlag annimmt, Einspruch erhebt und nach Ansicht des Schiedsrichters der Ball erst beim Aufschlag kaputtging, darf der Schiedsrichter nur für diesen Ballwechsel einen Letball geben. Falls er sich aber darüber nicht sicher ist, muss er einen Letball für den vorangegangenen Ballwechsel gewähren.
- 14.4 Einspruch beim letzten Ballwechsel eines Satzes
Die Ausführungen der Regel 14.3 finden auf den letzten Ballwechsel eines Satzes keine Anwendung. In diesem Fall muss der Spieler sofort nach dem Ballwechsel Einspruch erheben.
- 14.5 Spieler unterbricht, um Einspruch einzulegen
Falls ein Spieler den Ballwechsel unterbricht, um Einspruch wegen eines defekten Balls zu erheben, und sich herausstellt, dass der Ball nicht kaputt ist, dann verliert dieser Spieler den Ballwechsel.
- 14.6 Ball bleibt im Court
Der Ball muss zu jeder Zeit im Court verbleiben, es sei denn, der Schiedsrichter erlaubt, ihn herauszunehmen.
- 14.7 Warmspielen nach austausch
Wenn der Schiedsrichter den Ball ersetzt hat oder wenn die Spieler das Spiel nach längerer Unterbrechung wieder aufgenommen haben, muss der Schiedsrichter den Spielern erlauben, den Ball warm zu spielen, bis er normal spielbar ist. Das Spiel muss dann auf Weisung des Schiedsrichters fortgesetzt werden oder im gegenseitigen Einvernehmen der Spieler, wenn diese schon vorher bereit sind.

15. Pflichten der Spieler

- 15.1 Regeln beachten und das Ansehen des Squashsports wahren
Die Spieler müssen sich an alle Regeln halten und das Ansehen des Squashsports wahren. Nichteinhalten kann die Sportart in Verruf bringen und Regel 17 kann angewandt werden.
- 15.2 Spielbereit zu sein
Spieler müssen zur angesetzten Zeit der Begegnung spielbereit sein.
- 15.3 Verbot, Gegenstände auf dem Courtboden zu legen
Spieler dürfen im Court keine Gegenstände, Bekleidungsstücke oder Ausrüstung auf den Boden legen.
- 15.4 Verbot, den Court zu verlassen
Spieler dürfen während eines Satzes den Court nicht ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen. Verlassen sie ihn dennoch, kann der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.
- 15.5 Verbot, Punkt- oder Schiedsrichteraustausch zu fordern
Spielern ist nicht erlaubt, eine Ablösung des Punkt- oder Schiedsrichters zu verlangen.
- 15.6 Absichtliche Ablenkung nicht erlaubt
Ein Spieler darf den Gegner nicht absichtlich ablenken. Wenn dies dennoch geschieht, muss der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.
- 15.7 Art des Einspruches der Spieler
Spieler sollten Einsprüche – je nach Sachlage – mit den Worten "Letball bitte" oder "Einspruch bitte" einleiten. Zeichengebung mit Fingern oder Schläger, andere Gesten, erhobene Augenbrauen oder andere Augenzeichen sind keine allgemein anerkannten Einspruchsmethoden.
- 15.8 Spieler müssen allen Bestimmungen nachkommen
Spieler müssen allen zusätzlichen Wettkampfbestimmungen (z.B. Turnierbekleidungsordnung) genauso nachkommen wie den Bestimmungen des Regelwerkes.

16. Blutung, Unwohlsein, Indisposition und Verletzung (R14)

(Siehe Flussdiagramm im Anhang 4.2)

- 16.1 Blutung
Der Schiedsrichter muss unverzüglich das Spiel unterbrechen, wenn einer der Spieler eine sichtbare Blutung, eine offene Wunde oder blutbefleckte Bekleidung hat. Bevor er das Spiel wieder aufnehmen lässt, muss der Schiedsrichter verlangen, dass die Blutung gestoppt, die Wunde verbunden und die blutbefleckte Bekleidung ge-

wechselt wird. Dabei gewährt er eine angemessene beziehungsweise notwendige Zeit, soweit es der Zeitplan des Turniers zulässt.

Falls die Blutung allein durch den Gegner verursacht wurde, muss der Schiedsrichter das Spiel unverzüglich dem Spieler zusprechen.

16.1.1 Wiederauftreten einer Blutung

Für eine erneute Blutung, für die bereits eine Erholungszeit gewährt wurde, darf der Schiedsrichter keine weitere Erholungszeit erlauben, ausser der Spieler gibt den laufenden Satz ab und nutzt die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zur Erholung. Wenn die sichtbare Blutung nach dieser 90-sekündigen Pause immer noch blutet, muss der Spieler das Spiel aufgeben. Ein Spieler darf nur einmal einen Satz für eine 90-Sekunden-Pause abgeben.

Wenn sich der Verband von der blutenden Wunde löst oder während des Spieles abgenommen und die Wunde dabei entblösst wird, muss der Schiedsrichter dies als Wiederauftreten der Blutung ansehen, ausser die Blutung wurde wirklich gestoppt.

16.2 Möglichkeiten bei Unwohlsein oder Indisposition

Ein Spieler, der sich nicht wohl fühlt oder indisponiert ist, ohne dass eine Blutung vorliegt, hat folgende Möglichkeiten:

16.2.1 Spiel wieder aufnehmen

das Spiel ohne Verzögerung wieder aufnehmen;

16.2.2 Satz abgeben

den laufenden Satz abgeben, um die 90-sekündige Pause zu nutzen, oder

16.2.3 Spiel aufgeben

Anzeichen von Müdigkeit, angebliches Unwohlsein oder Indisposition, die für den Schiedsrichter nicht wirklich begründet sind, oder Wiederauftreten von bereits bestehenden Beschwerden, einschliesslich anhaltender Verletzungen, die bereits vorher aufgetreten sind, müssen unter Regel 16.2 behandelt werden. Dies beinhaltet auch Krämpfe jeder Art, tatsächlicher oder beginnender Brechreiz und Atemlosigkeit, einschliesslich Asthma. Der Schiedsrichter muss die Spieler über die Entscheidung und die Anforderungen der Regeln informieren.

16.3 Verletzung

16.3.1 Aufgabe des Schiedsrichters

Wenn ein Spieler angibt, dass er sich verletzt hat, muss der Schiedsrichter überzeugt sein, dass die Verletzung echt ist, und wenn ja, muss er entscheiden, welche Art von Verletzung vorliegt.

Er muss die Spieler über die Entscheidung und die Anforderungen der Regeln informieren. Der Spieler darf die Erholungszeit nur sofort nach Auftreten der Verletzung nehmen.

Die Arten der Verletzung sind:

16.3.1.1 selbstverschuldet

das heisst: die Verletzung des Spielers geschah ohne Mitwirkung des Gegners.

16.3.1.2 mitverursacht

das heisst: der Gegner hat zur Verletzung unabsichtlich beigetragen oder sie unabsichtlich zugefügt. Der Schiedsrichter darf die Bezeichnungen "unabsichtlich mit beigetragen" oder "unabsichtlich zugefügt" nicht auf Situationen anwenden, in denen ein Spieler zu nahe an seinem Gegner gestanden hat.

16.3.1.3 vom Gegner zugefügt

das heisst: die Verletzung wurde allein vom Gegner verursacht.

16.3.2 Blutende Verletzung

Wenn es sich um eine blutende Verletzung handelt, muss Regel 16.1 angewandt werden, bis die Blutung gestillt ist. Danach trifft Regel 16.3.3 zu.

16.3.3 Entscheidungen bei Verletzungen ohne Blutung

Wenn es sich nicht um eine blutende Verletzung handelt, müssen folgende Regeln angewandt werden:

16.3.3.1 selbstverschuldet

Bei einer selbstverschuldeten Verletzung (Regel 16.3.1) muss der Schiedsrichter dem verletzten Spieler 3 Minuten Erholungszeit gewähren. Der Schiedsrichter muss am Ende der 3 Minuten (vor Ablauf muss er "15 Sekunden" ansagen) "Zeit" rufen.

Wenn der Spieler nach dieser Zeit um zusätzliche Erholungszeit bittet, muss der Schiedsrichter den verletzten Spieler auffordern, einen Satz abzugeben, die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nutzen, um dann das Spiel wieder aufzunehmen oder das gesamte Spiel abzugeben. Wenn der verletzte Spieler nach der Ansage "Zeit" nicht spielbereit auf dem Court steht, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen.

16.3.3.2 mitverursacht

Bei einer mitverursachten Verletzung (Regel 16.3.1.2) muss der Schiedsrichter dem verletzten Spieler eine Stunde Erholungszeit gewähren beziehungsweise zusätzlich so viel Zeit geben wie es der Zeitplan des Turniers erlaubt. Der Schiedsrichter muss am Ende jeder Erholungspause "Zeit" rufen. Am Ende dieser Zeit muss der Spieler weiterspielen oder das gesamte Spiel abgeben. Der Spielstand zum Zeitpunkt der Verletzung (Ende des entsprechenden Ballwechsels) bleibt bestehen.

16.3.3.3 vom Gegner zugefügt

Bei einer vom Gegner zugefügten Verletzung (Regel 16.3.1.3) muss der Schiedsrichter Regel 17 anwenden; wenn jedoch der verletzte Spieler Erholungszeit benötigt, muss ihm der Schiedsrichter das Spiel zusprechen.

- 16.4 Verletzter Spieler nimmt vorzeitig das Spiel wieder auf
Wenn ein verletzter Spieler vor Ablauf der ihm gewährten festgelegten Erholungszeit das Spiel wieder aufnehmen möchte, muss der Schiedsrichter dem Gegner genügend Zeit geben, sich auf die Wiederaufnahme des Spieles vorzubereiten.
- 16.5 Schiedsrichter erkennt Verletzung nicht an
Wenn ein Spieler eine Verletzung geltend machen will, von deren Vorliegen der Schiedsrichter jedoch nicht überzeugt ist, muss er vom Spieler verlangen, weiterzuspielen; oder einen Satz abzugeben, die verfügbare Satzpause zu nutzen, um dann entweder weiterzuspielen oder aber das Spiel aufzugeben.
- 16.6 Spieler gibt Satz ab
Wenn der Spieler den Satz abgibt, behält er die bis dahin erreichten Punkte, und nach Beendigung der 90 Sekunden Pause muss er dann entweder weiterspielen oder das ganze Spiel aufgeben.

17. Verhalten im Court

- 17.1 Schiedsrichter muss handeln einschreiten
Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters das Verhalten eines Spielers im Court einschüchternd oder aggressiv gegenüber Gegner, Punkt-/Schiedsrichter oder Zuschauern ist oder wenn es in irgendeiner Weise dem Ansehen des Sports schadet, muss der Schiedsrichter den Spieler bestrafen.
- 17.2 Verstösse
R15 Verstösse, die gemäss dieser Regel bestraft werden müssen, beinhalten hörbare oder sichtbare Obszönitäten, verbalen oder körperlichen Missbrauch, Meinungsverschiedenheit mit Punkt- oder Schiedsrichter, Missbrauch des Schlägers, Balles oder Courts und Coaching ausserhalb der Satzpausen.
Weitere Verstösse sind deutlicher oder vorsätzlicher Körperkontakt (Regel 12.12.1), übermässige Schlagbewegung (Regel 12.4), unsportliches Einspielen (Regel 3.2), zu späte Rückkehr auf den Platz (Regel 7.4), gefährliches Spiel oder Handeln (Regel 16.3.1.3) und Zeitverzögerung (Regel 7.6).
- 17.3 Schiedsrichter verhängt Strafen
R16 Der Schiedsrichter muss für diese und andere Verstösse eine der folgenden Strafmassnahmen verhängen:
- Verwarnung durch den Schiedsrichter (genannt "Verwarnung")
 - Zusprechen eines Punktes an den Gegner (genannt "Strafschlag")
 - Zusprechen eines Satzes an den Gegner (genannt "Strafsatz")
 - Zusprechen des Spieles an den Gegner (genannt "Disqualifikation")
- 17.3.1 Verwarnung - Letball
Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, um eine Verwarnung auszusprechen, muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren.
- 17.3.2 Strafschlag
Wenn während eines Ballwechsels ein Vorfall das Zusprechen eines Strafschlages rechtfertigt, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, falls dies nicht bereits geschehen ist, und muss den Ballwechsel zusprechen. Die Anwendung des Strafschlages führt zum Ergebnis des Ballwechsels.
- 17.3.3 Strafschlag zwischen Ballwechsell
Wenn der Schiedsrichter nach einem Ballwechsel einen Strafschlag zuspricht, wird das Resultat des Ballwechsels gewertet und der Strafpunkt wird zusätzlich gegeben, aber ohne Wechsel der Aufschlagseite.
- 17.3.4 Strafsatz

18. Spielkontrolle

- 18.1 Zahl der Offiziellen
R17 In der Regel leitet ein Schiedsrichter das Spiel, dem ein Punkttrichter zur Seite steht. Der Schiedsrichter kann jedoch auch die Aufgaben des Punkttrichters übernehmen, wobei die WSF empfiehlt, die zwei Aufgabengebiete von zwei Offiziellen durchzuführen.
- 18.2 Position von Punkt- und Schiedsrichter
Die korrekte Platzierung von Punkt- und Schiedsrichter ist in der Mitte der Rückwand, so nahe wie möglich zu dieser Wand, oberhalb der dortigen Auslinie und vorzugsweise mit Sitzgelegenheit.

19. Aufgaben des Punkttrichters

- 19.1 Rufe
R18 Der Punkttrichter muss die Spielansage machen, gefolgt vom Punktstand, wobei er die Punkte des Aufschlägers zuerst nennen muss. Er muss Aufschläge und Rückschläge, die nicht gültig sind, ansagen.
Er muss je nach Situation "Fehler", "Fussfehler", "Doppelt", "Tief", "Aus", "Aufschlagwechsel" oder "Stopp" rufen (siehe Anhang 3.1) und er muss die Entscheidungen des Schiedsrichters wiederholen.
- 19.2 Spielstandsansage ohne Verzögerung
Nach Beendigung des Ballwechsels und nachdem der Schiedsrichter eventuelle Einsprüche entschieden hat, muss der Punkttrichter ohne Verzögerung den Spielstand ansagen.
- 19.3 Spielunterbrechung bei Punkttrichterruf
Bei einem Ruf des Punkttrichters muss der Ballwechsel unterbrochen werden.
- 19.4 Punkttrichter ist die Sicht verstellt
Wenn dem Punkttrichter die Sicht verstellt ist oder er sich nicht sicher ist, darf er keinen Ruf machen.
- 19.5 Spiel wird ohne Punkttrichterruf unterbrochen

Wenn das Spiel unterbrochen wird, ohne dass der Punktrichter einen Ruf getätigt hat, muss der Punktrichter, wenn ihm die Sicht verstellt war oder er sich nicht sicher ist, dies den Spielern mitteilen und der Schiedsrichter muss die entsprechende Entscheidung treffen. Falls der Schiedsrichter ebenfalls nicht sicher ist, muss er einen Letball gewähren.

19.6 Punktrichter hält Spielstand schriftlich fest

Der Punktrichter muss den Spielstand und die richtige Aufschlagseite schriftlich festhalten.

20. Aufgaben des Schiedsrichters (R19)

20.1 Über Einsprüche entscheiden und mitteilen

Der Schiedsrichter muss über alle Einsprüche entscheiden und trifft Entscheidungen, wenn sie in den Regeln vorgesehen sind. Ebenso entscheidet er über alle Einsprüche gegen Rufe des Punktrichters oder dessen Unterlassung von Rufen. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig. Der Schiedsrichter muss alle Entscheidungen den Spielern mitteilen und er muss alle Rufe mit lauter Stimme vornehmen, sodass sie sowohl im Court als auch im Zuschauerbereich gehört werden.

20.2 Kontrolle des Schiedsrichters

Der Schiedsrichter muss die Kontrolle ausüben:

20.2.1 Einsprüche der Spieler

über den Einspruch eines Spielers, einschliesslich des Einspruchs gegen irgendeine Normverletzung.

20.2.2 Korrekte Anwendung der Regeln

um sicherzustellen, dass alle jeweils geltenden Regeln korrekt zur Anwendung kommen.

20.2.3 Kontrolle über die Zuschauer

wenn das Verhalten eines Zuschauers, Offiziellen, Betreuers oder Trainers für das Spiel störend oder den Spielern, Offiziellen oder Zuschauern gegenüber beleidigend ist. Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen, bis die Störung beendet ist, und nötigenfalls anordnen, dass die störende/n Person/en den Courtbereich verlassen muss/müssen.

20.3 Eingreifen des Schiedsrichters bei Spielstandsansagen

Der Schiedsrichter soll sich bei den Spielstandsansagen des Punktrichters nicht einmischen, es sei denn, er hat entschieden, dass die Ansage falsch war. In diesem Fall muss er den Punktrichter berichtigen und dieser muss den richtigen Spielstand ansagen.

20.4 Eingreifen des Schiedsrichters bei Spielansagen

Der Schiedsrichter soll sich in die Spielansagen des Punktrichters nicht einschalten, es sei denn, er hat entschieden, dass der Punktrichter bei der Unterbrechung oder Nicht-Unterbrechung des Spieles einen Fehler gemacht hat. In diesem Fall muss der Schiedsrichter unverzüglich den Regeln entsprechend entscheiden.

20.5 Verantwortung für Einhaltung der Zeiten

Der Schiedsrichter ist für die strikte Einhaltung aller in den Regeln festgelegten Zeiten verantwortlich.

20.6 Schiedsrichter hält Spielstand schriftlich fest

Der Schiedsrichter muss den Spielstand und die richtige Aufschlagseite schriftlich festhalten.

20.7 Verantwortung über Courtbedingungen

Der Schiedsrichter ist verantwortlich, dass angemessene Courtbedingungen für das Spiel gewährleistet sind.

20.8 Zusprechen eines Spieles, wenn der Gegner nicht anwesend ist

Der Schiedsrichter kann das Spiel einem Spieler zusprechen, wenn sich dessen Gegner nicht 10 Minuten nach der festgesetzten Spielbeginnzeit spielbereit im Court befindet.

Anhang 1 – Richtlinien zur Regelauslegung

Es wird in den Regeln auf die Nummern der Richtlinien (R1 bis R19) verwiesen.

Einleitung

Oberstes Ziel der Spielregeln und ihrer Auslegung ist es, bei jedem Spiel ein gerechtes Ergebnis zu erzielen. Das erfordert, dass der Schiedsrichter während des gesamten Spiels die Regeln für beide Spieler in fairer Weise durchsetzt.

Die Richtlinien sollten zusammen mit den Regeln gelesen werden und wurden vom Squash-Weltverband WSF genehmigt.

R1 Ausrüstungswechsel

Um zu vermeiden, dass sich ein Spieler durch Wechsel seiner Ausrüstung eine unfaire Verschnaufpause verschafft, muss sich der Schiedsrichter, bevor er dem Spieler erlaubt, den Platz zu verlassen, davon überzeugen, dass tatsächlich mit der Ausrüstung etwas nicht in Ordnung ist.

Unzufriedenheit über Schläger oder Schuhe, obwohl am Material nichts kaputt ist, ist kein ausreichender Grund für den Spieler, die Ausrüstung zu wechseln.

Der Spieler darf den Court verlassen, um den Wechsel so schnell wie möglich vorzunehmen, muss dies jedoch innerhalb von 90 Sekunden tun.

Wenn ein Spieler eine Kontaktlinse verliert oder seine Brille kaputt geht, werden ihm 90 Sekunden Zeit gewährt, danach muss er weiterspielen.

Wenn ein Spieler das Spiel nicht wieder aufnehmen kann, weil er über keinen entsprechenden Ausrüstungsersatz verfügt, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen.

R2 Spielverzögerung

Zeitverzögerung ist ein Versuch eines Spielers, sich einen unfairen Vorteil gegenüber seinem Gegner zu verschaffen.

Überlange Diskussion mit dem Schiedsrichter und langsames Vorbereiten auf den Aufschlag oder zur Aufschlagannahme sind Beispiele. Wenn dies vorkommt, muss der Schiedsrichter eine Strafe gemäss Regel 17 verhängen.

Übertriebenes "Ball-Auftippen" vor dem Aufschlag wird als Zeitverzögerung angesehen (Regel 17), gilt jedoch nicht als Aufschlagfehler.

Spieler sollten beachten, dass bei einer erlaubten 90-Sekunden-Unterbrechung der Ruf "15 Sekunden" als Hinweis für sie gilt, auf den Platz zurückzukehren. Ein Spieler, der beim Ruf "Zeit" nicht bereit ist, weiterzuspielen, verschafft sich dadurch einen unfairen Vorteil. Der Schiedsrichter muss Regel 17 anwenden.

R3 Fallen gelassener Gegenstand

Regel 7.7 macht klar, dass das Spiel unterbrochen werden muss, wenn irgendein Gegenstand auf den Courtboden fällt (oder geworfen wird). Da eine Verletzungsgefahr besteht, wenn ein Spieler auf einen Gegenstand von entsprechender Grösse oder Beschaffenheit tritt, muss der Schiedsrichter oder Punktrichter das Spiel mit dem Wort "Stopp" anhalten oder der/die Spieler bricht/brechen ab und erhebt/erheben Einspruch. Wenn der fallen gelassene Gegenstand von Spielern und Offiziellen bis zum Ende des Ballwechsels nicht bemerkt wird und der Schiedsrichter entscheidet, dass der Vorfall den Ausgang des Ballwechsels nicht beeinflusst hat, dann bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen (Regel 7.7.6).

Die Spieler selbst sind für den festen Sitz ihres Ausrüstungsmaterials verantwortlich. Als generelle Regel gilt, dass der Spieler, der einen Teil der Ausrüstung fallen lässt oder auf den Boden wirft, den Ballwechsel verliert.

Eine Ausnahme liegt vor, wenn das Fallen des Ausrüstungsteils Ergebnis eines Zusammenpralls ist. Hier kann der Schiedsrichter einen Letball gewähren oder den Ballwechsel zusprechen, je nachdem, ob der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag gespielt hat. Falls der Zusammenprall zu einem Einspruch wegen Behinderung führt, hat Regel 12 Vorrang.

Wenn ein Spieler den Schläger fallen lässt, ohne dabei mit dem Gegner zusammenzustossen, sollte der Schiedsrichter den Ballwechsel meist weiterlaufen lassen. Es wird hierbei berücksichtigt, dass dieser Spieler bereits einen bedeutenden Nachteil dadurch hat, dass er den Schläger erst aufheben muss, um im Spiel zu bleiben.

Der Schiedsrichter muss vorsätzliches Werfen oder Fallenlassen eines Gegenstandes auf den Courtboden durch einen Spieler nach Regel 17 ahnden.

R4 Spieler wird vom Ball getroffen, einschliesslich der Fälle "Drehen" und "weiterer Schlagversuch"

Wenn der Ball den Gegner trifft, muss der Schiedsrichter in allen Fällen eine Entscheidung treffen. Eine Punktrichteransage wird erst danach erforderlich.

Trifft der Ball, der von der Stirnwand kommt, den Gegner, ohne dass eine Behinderung vorlag, verliert der Gegner den Ballwechsel, es sei denn, ein weiterer Schlagversuch (Regel 10) hätte vorgelegen. Die Definition von "Versuch" macht klar, dass selbst ein angetäuschter Schlag oder ein Scheinangriff auf den Ball als Versuch eingestuft wird, nicht aber eine Schlagvorbereitung, die nur aus Ausholen ohne Schlägerbewegung in Richtung Ball besteht. Regeln 9 und 10 behandeln die verschiedenen Situationen, in denen der Ball auf dem Weg zur Stirnwand den Gegner trifft.

Wenn der Ball den Spieler trifft (ohne dass eine Behinderung vorlag), verliert er den Ballwechsel und der Punktrichter muss "Ungültig"/"Fehler" rufen, da der Spieler den Ball nicht gültig/korrekt gespielt hat. Eine Schiedsrichterentscheidung ist nicht erforderlich, ausser der Punktrichter versäumt, den Ruf vorzunehmen.

Wenn der Ball einen der Spieler in einer Behinderungssituation trifft, muss der Schiedsrichter Regel 12 anwenden.

Wenn ein Spieler den Ball nach einer Körperdrehung schlagen will, muss er sicher sein, dass der Rückschlag den Gegner nicht trifft. Wenn der Spieler den Gegner nach einer Drehung mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter den Ballwechsel

dem Gegner zusprechen, ausser der Gegner hat sich absichtlich in den Ballflug bewegt, um einen gültigen Rückschlag zu verhindern. In diesem Fall muss der Schiedsrichter den Ballwechsel dem Spieler zusprechen.

R5 Behinderung nach “Drehen” oder “weiterem Schlagversuch”

Auch wenn ein Spieler sich dreht oder einen weiteren Schlagversuch macht, muss der Gegner trotzdem jede Anstrengung unternehmen, dem Spieler freie Sicht auf den Ball, freien Zugang zum Ball und Schlagfreiheit zu gewähren (Regel 12). Der Vorgang des Drehens oder der Vorbereitung auf einen weiteren Schlag geht jedoch oft so schnell vor sich, dass der Gegner keine ausreichende Zeit hat, auszuweichen, bevor die Behinderung geschieht. In solchen Fällen muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren. Umgekehrt muss der Schiedsrichter dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn der Gegner ausreichend Zeit hatte, auszuweichen, jedoch keine Anstrengung unternommen hat, dies zu tun oder sich absichtlich bewegt hat, um damit die Behinderung zu verursachen.

Wenn ein Spieler den Schlag auf einer Seite vorbereitet, den Schläger dann aber vor dem Körper auf die andere Seite bringt, um den Ball zu schlagen, wird dies weder als Drehen noch als weiterer Schlagversuch angesehen und Regel 12 ist anzuwenden, wenn eine Behinderung vorkommt. Diese Situation kommt häufig vor, wenn der Ball die Seiten- und Stirnwand gleichzeitig trifft und dann in die Mitte des Courts zurückspringt.

R6 Jede Anstrengung unternehmen und minimale Behinderung

Der Gegner muss nach seinem Rückschlag jede Anstrengung unternehmen, den Ball freizugeben. Sein Weg weg vom Ball sollte dem Spieler den ungehinderten, direkten Zugang zum Ball ermöglichen, vorausgesetzt, der Spieler ist nicht so schnell zum Ball gelaufen, dass dem Gegner der Weg weg vom Ball blockiert wurde. Im letzteren Fall muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, ausser der Spieler hätte keinen gültigen Rückschlag durchführen können. In diesem Fall darf der Schiedsrichter keinen Letball gewähren.

Es ist jedoch genauso wichtig, dass der Spieler jede Anstrengung unternimmt, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen. Wenn er dies unterlässt, spielt dies eine bedeutende Rolle bei der Entscheidung des Schiedsrichters, ob er den Ball tatsächlich hätte erreichen und einen gültigen Rückschlag spielen können oder nicht.

Der Schiedsrichter muss entscheiden, welches Mass an Anstrengung von dem zum Ball gehenden Spieler unternommen werden muss, um anzuzeigen, dass er tatsächlich “jede Anstrengung” unternimmt. Dies gibt dem Spieler jedoch nicht das Recht, dem Gegner körperlich zuzusetzen. Der Schiedsrichter muss wegen deutlichem oder vorsätzlichem Körperkontakt die Regel 12 oder 17 anwenden.

Der Schiedsrichter darf dann keinen Letball gewähren, wenn eine Behinderung stattfand, diese jedoch nach Meinung des Schiedsrichters die Sicht des Spielers auf den Ball nicht beeinträchtigte und der Spieler Platz genug hatte, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen. Dies nennt man geringfügige Behinderung. Sie beinhaltet Situationen, in denen der Gegner die Flugbahn des Balles kreuzt, sehr kurz nachdem dieser von der Stirnwand zurückkommt, aber dem Spieler immer noch genügend Zeit bleibt, den Ball zu sehen; oder der Spieler kommt auf dem Weg zum Ball gerade noch, den Gegner streifend, vorbei, ohne dabei den direkten Zugang zum Ball zu beeinflussen; oder der Schläger streift beim Schlag den Gegner, dessen Kleidung oder Schläger so leicht, dass die Schlagbewegung nicht beeinflusst wird.

Jedoch darf der Schiedsrichter einen Letball nach Behinderung nicht verweigern in Situationen, in denen der Spieler eindeutig jede Anstrengung unternommen hat, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen und er dem Schiedsrichter deutlich gemacht hat, dass er ohne (den vorherigen) Körperkontakt mit dem Gegner diesen auch erreicht hätte.

R7 Behinderung durch die Schlagbewegung und begründete Angst, den Gegner mit dem Schläger zu treffen

Regel 12.2.3 gewährt dem Spieler ausreichend Platz für eine angemessene Schlagbewegung. Wenn der Spieler unterbricht, weil ihm der Gegner nicht genügend Platz lässt und Einspruch erhebt, muss der Schiedsrichter folgende Möglichkeiten erwägen:

1. Wenn der Gegner zu nahe am Spieler steht und diesen von einer angemessenen Schlagbewegung abgehalten hat und dann getroffen wird oder mit dem Schläger möglicherweise getroffen worden wäre, muss der Schiedsrichter dem Spieler den Ballwechsel zusprechen.
2. Wenn der Spieler den Ballwechsel wegen eines geringfügigen Schlägerkontakts mit dem Gegner unterbrochen hat, der jede Ausweichanstrengung unternommen hat, muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren. Dies unterscheidet sich von der minimalen Behinderung in R6. Die Stärke des Kontaktes muss ausreichend sein, um den Schwung des Spielers zu beeinflussen, aber unzureichend, um den Schlag zu verhindern.
3. Wenn der Spieler den Ballwechsel unterbricht, aus Angst, den Gegner zu treffen, und, obwohl der Gegner sehr nahe steht, er den Spieler nicht von einer angemessenen Schlagbewegung abhält, muss der Schiedsrichter nach Regel 13.1.2 – begründete Angst, den Gegner zu verletzen – einen Letball gewähren. Solange der Gegner keine angemessene Schlagbewegung des Spielers verhindert, ist eine Letball-Entscheidung angebracht.
4. Wenn der Spieler den Ballwechsel unterbricht, aus Angst, den Gegner zu treffen, der Gegner jedoch ausreichend Platz für eine angemessene Schlagbewegung gemacht hat, darf der Schiedsrichter keinen Letball gewähren, denn der Spieler hat die Position des Gegners falsch eingeschätzt.

R8 Art und Weise des Einspruchs

Die richtige Art des Einspruchs in Behinderungssituationen oder in Fällen nach Regel 13 geschieht mit den Worten “Letball bitte” und bei anderen Vorfällen nach Regel 11 mit “Einspruch bitte”.

Manchmal bitten Spieler auch in anderer Form um einen Letball, z.B. mit erhobener Hand oder erhobenem Schläger, besonders dann, wenn die Verständigungsmöglichkeit zwischen den Spielern und dem Schiedsrichter schwierig ist.

Bevor ein Schiedsrichter eine andere Form des Einspruchs als das korrekte “Letball bitte” oder “Einspruch bitte” akzeptiert, muss er sich Klarheit verschaffen, dass der Spieler tatsächlich Einspruch erhebt.

R9 Zeitpunkt für Einsprüche

Bei einer Behinderung ist der Zeitpunkt des Einspruchs wichtig.

Im Fall eines Einspruches bezüglich guter Sicht auf den Ball und des ausreichenden Platzes, ihn direkt an die Stirnwand spielen zu können (bekannt als "Kreuzen der Flugbahn"), muss der Schiedsrichter die Spielsituation zu dem Zeitpunkt betrachten, zu dem der Spieler den Ball hätte schlagen können.

Im Falle einer Behinderung bei der Ausholbewegung muss der Einspruch sofort erfolgen und zwar, bevor der Spieler einen Versuch unternimmt, den Ball zu schlagen. Jeder Versuch, den Ball noch zu spielen, zeigt an, dass der Spieler die Behinderung akzeptiert hat und somit sein Recht auf einen Einspruch verliert.

Wenn es während des Schlages zu einer Behinderung kommt, hier ist die Schlägerbewegung zum Ball, der Schlagkontakt selbst und ein angemessener Ausschwing eingeschlossen, ist ein Einspruch gerechtfertigt. Der Schiedsrichter muss vor einer "Letball"- oder "Ball an"-Entscheidung bewerten, ob der Gegner "zu dicht aufgelaufen" ist oder nicht genügend Platz zum Spielen des Balles gemacht hat.

Wenn ein Spieler Einspruch einlegt, weil er noch nicht bereit ist, den Aufschlag anzunehmen, muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, ausser er entscheidet, dass der Spieler das Spiel unnötig verzögerte. Im letzteren Fall kann der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.

R10 Vorzeitiger Einspruch

Wenn ein Spieler einen Einspruch wegen Behinderung einlegt, noch bevor der Ausgang des Rückschlages des Gegners bekannt ist, wird dies als vorzeitiger Einspruch angesehen. Wenn ein Spieler voreilig einen Einspruch einlegt und danach der Rückschlag des Gegner "Tief" oder "Aus" geht, muss der Schiedsrichter den Ausgang des Ballwechsels bestehen lassen und der Spieler gewinnt den Ballwechsel.

Wenn der Gegner einen Einspruch wegen Behinderung einlegt, bevor der Spieler seine angemessene Schlagbewegung beendet hat, wird dies ebenfalls als voreiliger Einspruch angesehen. In diesem Fall hat der Gegner kein Recht, einen Einspruch einzulegen und der Schiedsrichter darf keinen Letball gewähren.

R11 Selbst verursachte Behinderung

Ein Gegner muss zu jeder Zeit dem Spieler den direkten Weg zum Ball frei machen.

Allerdings kommt es manchmal vor, dass der Gegner keine Behinderung verursacht hat (das heisst: der Gegner hat deutlich den direkten Weg zum Ball frei gemacht), aber der Spieler hat einen indirekten Weg zum Ball gewählt und läuft deshalb auf seinen Gegner auf oder kommt dessen Position sehr nahe. Daraufhin bittet der Spieler um einen "Letball", da sein Weg zum Ball "nicht frei" war.

Wenn jedoch kein echter Grund für diesen Umweg vorliegt, hat der Spieler tatsächlich die Behinderung selbst verursacht.

Wenn der Spieler nun um einen Letball bittet, darf der Schiedsrichter keinen Letball gewähren. Ob er einen guten Rückschlag hätte durchführen können, wird gar nicht in Erwägung gezogen. Der Spieler hätte zum Ball laufen und ihn spielen müssen, um im Spiel zu bleiben.

Das darf nicht mit folgenden zwei Situationen verwechselt werden, in denen ein Spieler beim Versuch, sich aus einer unvorteilhaften Position zu befreien, dann keinen direkten Weg zum Ball hat.

Zum einen, wenn ein Spieler auf dem falschen Fuss verladen wird.

Damit rechnend, dass sein Gegner den Ball in eine bestimmte Richtung schlägt, startet er in diese Richtung, bemerkt dann, dass er sich getäuscht hat, ändert seine Laufrichtung und findet nun seinen Gegner im Weg. In dieser Situation muss der Schiedsrichter dem Spieler auf seinen Einspruch hin einen Letball gewähren, wenn seine Richtungskorrektur ausreichend verdeutlicht hat, dass er ansonsten einen gültigen Rückschlag hätte ausführen können. Tatsächlich muss der Schiedsrichter diesem Spieler sogar den Ballwechsel zusprechen, wenn er an einem Gewinn bringenden Rückschlag gehindert wurde.

Zum anderen, wenn ein Spieler einen schwachen Rückschlag spielt, der seinen Gegner in eine vorteilhafte Position bringt. Hier darf der Schiedsrichter dem Spieler nur dann einen Letball gewähren, wenn es für den Schiedsrichter offensichtlich ist, dass der Spieler auf direktem Weg zum Ball für den nächsten Rückschlag ohne Behinderung den Ball hätte erreichen und spielen können.

R12 Deutlicher oder vorsätzlicher Körperereinsatz

Deutlicher oder vorsätzlicher Körperereinsatz wirkt nachteilig auf das Spiel und ist ausserdem grundsätzlich gefährlich.

In krassen Fällen muss der Schiedsrichter den Ballwechsel unterbrechen und eine entsprechende Strafe verhängen.

Wenn sich ein Spieler vom Gegner abstösst, dies jedoch keine erkennbare Auswirkung auf den Gegner hat, muss der Schiedsrichter den Ballwechsel zunächst weiterlaufen lassen und am Ende dem Spieler eine Verwarnung aussprechen. Wo eine deutliche Auswirkung zu erkennen ist, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und Regel 17 anwenden.

R13 Kaputter Ball

Wenn der Rückschläger Einspruch wegen eines kaputten Balles erhebt, ohne dass er versucht, den Aufschlag anzunehmen, so gibt der Schiedsrichter normalerweise einen Letball. Wenn der Schiedsrichter jedoch der Meinung ist, dass der Ball beim vorherigen Ballwechsel kaputt gegangen ist, muss der Schiedsrichter für den vorhergehenden Ballwechsel einen Letball gewähren. Dies gilt auch, wenn ein Aufschlagfehler gemacht wird.

R14 Blutung, Unwohlsein, Indisposition oder Verletzung

1. Wenn ein Spieler sichtbar blutet, muss der Schiedsrichter den Spieler auffordern, den Court sofort zu verlassen. Der Schiedsrichter darf das Spiel nicht wieder aufnehmen lassen, solange die Blutung noch sichtbar ist. Der Schiedsrichter muss eine Erholungszeit nach Regel 16.1 gewähren. Ein Spieler, der die Blutung innerhalb der ihm zugestandenen Gesamtzeit nicht stillen kann, muss entweder einen Satz abgeben, um weitere 90 Sekunden Pause zu erhalten und dann das Spiel ohne Blutung wieder aufnehmen, oder das gesamte Spiel abgeben.

Wenn die Spielerkleidung wegen einer Verletzung blutbefleckt ist, muss der Spieler die Bekleidung wechseln, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird.

Wenn eine Blutung nach einer genehmigten Erholungspause wieder aufbricht, darf der Schiedsrichter keine weitere Erholungspause gewähren, ausser der Spieler gibt den laufenden Satz ab und nutzt die Satzpause zur Erholung.

2. Wenn ein Spieler auf dem Court unter Unwohlsein oder einer sonstigen Indisposition leidet, hat er die Wahl (ausser bei einer Blutung), den laufenden Satz zu Ende zu spielen oder ihn abzugeben oder das Spiel aufzugeben.

Wenn er das Spiel nicht aufgeben will, aber Erholungszeit braucht oder genötigt ist, den Court zu verlassen, muss er den Satz abgeben. Nachdem er den Schiedsrichter informiert hat, sollte er die 90 Sekunden Satzpause zur Erholung nutzen, um dann weiterzuspielen oder aber das Spiel aufzugeben. Der Spieler kann nur einen Satz abgeben.

Wenn sich ein Spieler auf dem Court erbricht oder diesen verschmutzt, so dass wegen der Courtverhältnisse das Spiel nicht fortgesetzt werden kann, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen, unabhängig davon, ob der indisponierte Spieler in der Lage ist, weiterzuspielen (Regel 17). Die Beurteilung des Schiedsrichters hinsichtlich der Courtverhältnisse ist endgültig.

Im Fall von Ermüdungserscheinungen, angeblichen Verletzungen, die für den Schiedsrichter nicht nachvollziehbar sind, oder bereits vorher bestehenden Beschwerden darf der Schiedsrichter keine Erholungszeit gewähren (allerdings muss er dem betreffenden Spieler zugestehen, einen Satz abzugeben, um die 90 Sekunden Satzpause zu nutzen und dann weiterzuspielen). Zur hier genannten Kategorie zählen auch Krämpfe, sowohl Magen- als auch Muskelkrämpfe, akute oder aufkommende Übelkeit und Atemnot einschliesslich asthmatischer Formen.

3. Wenn ein Spieler verletzt ist, muss der Schiedsrichter, nachdem er sich von der Ernsthaftigkeit der Verletzung überzeugt hat, die Spieler auf die Erfordernisse der Regeln und auf die Kategorie der Verletzung hinweisen und die Absichten des Spielers bezüglich Wiederaufnahme des Spieles erkunden.

Wenn ein Spieler eine selbst zugezogene Verletzung erleidet, d.h. eine Verletzung, die eindeutig ohne Zutun des Gegners, wie in Regel 16.3.1.1 beschrieben, passierte, muss der Schiedsrichter die in Regel 16.3.3.1 vorgesehene Erholungszeit gewähren. Solch eine Verletzung könnte die Folge eines Stosses besonders gegen Gesicht oder Kopf bei einem Wand- oder Bodenkontakt sein oder eine Muskelzerrung oder ein verstauchtes Gelenk, was den Spieler zum Anhalten zwingt.

Es ist Sache des verletzten Spielers, beim Schiedsrichterruf "Zeit" wieder zurück am Court zu sein, um entweder weiterzuspielen oder, falls nötig, im Falle einer immer noch blutenden Verletzung eine Verlängerung der Behandlungspause zu verlangen. Wenn der Spieler beim Ruf "Zeit" nicht zugegen ist, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen.

Die Entscheidung, das Spiel fortzusetzen, muss der Spieler treffen. Die Aufgabe des Schiedsrichters ist es zu entscheiden, ob eine Verletzung vorliegt, die zeitlichen Verletzungspausen zu gewähren und zu steuern und die Regeln anzuwenden, wenn die zugestandene Gesamtzeit verstrichen ist.

R15 Coaching

Spieler dürfen nur während der Pausen zwischen den Sätzen gecoacht werden. Coaching beinhaltet nicht kurze aufmunternde Kommentare zwischen den Ballwechseln, die eindeutig keine Auswirkung auf den Spielfluss haben. Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob Kommentare erlaubte Ermutigungen oder wirkliches Coaching sind. Der Gebrauch von externen Kommunikationshilfen ist verboten.

Der Schiedsrichter kann jede Art von Coaching während des Spiels ahnden, indem er den betreffenden Spieler gemäss Regel 17 bestraft.

R16 Reihenfolge der Strafen

Der Schiedsrichter kann folgende Strafen gemäss Regel 17 verhängen:

- Eine Verwarnung (genannt "Verwarnung")
- Zusprechen eines Ballwechsels an den Gegner ("Strafschlag")
- Zusprechen eines Satzes an den Gegner ("Strafsatz")
- Zusprechen eines Spieles an den Gegner ("Disqualifikation")

Die Richtlinien zur Anwendung der Strafen sind folgende:

Wenn der Schiedsrichter die erste Strafe für einen bestimmten Verstoss verhängt, sollte dies eine Verwarnung, ein Strafschlag, ein Strafsatz oder eine Disqualifikation je nach Härte des Vergehens sein. Jedoch sollte jede weitere Strafe für dieselbe Art von Verstoss für denselben Spieler nicht weniger schwer sein als die vorangegangene.

Dies bedeutet, dass der Schiedsrichter für denselben Typ von Verstoss mehrmals Verwarnungen oder Strafschläge verhängen kann, wenn er der Meinung ist, dass ein derartiger Verstoss keine härtere Strafe verlangt.

Beim Verhängen von Strafen muss der Schiedsrichter die folgenden Begriffe verwenden:

Verwarnung (Name Spieler/Team) wegen (Verstoss)
Strafschlag gegen (Name Spieler/Team) wegen (Verstoss), Ball an (Name des Gegners/Teams)
Strafsatz gegen (Name Spieler/Team) wegen (Verstoss), Satz an (Name des Gegners/Teams)
Disqualifikation (Name Spieler/Team) wegen (Verstoss), Spiel an (Name des Gegners/Teams)

Der Punktrichter darf nur den Teil der Schiedsrichterentscheidung wiederholen, der den Spielstand betrifft.

R17 Punkt- und Schiedsrichter in einer Person

Wenn es nicht möglich ist, zwei Offizielle für ein Spiel einzuteilen, übernimmt eine Person sowohl die Punkt- als auch die Schiedsrichterrolle. Diese Person sagt das Spiel und den Spielstand als Punktrichter an und entscheidet über Einsprüche als Schiedsrichter.

Ein einzelner Offizieller hat keine Probleme bei Entscheidungen, die sonst direkt vom Schiedsrichter getroffen werden, z.B. wenn ein Spieler vom Ball getroffen wird, oder bei der Behandlung von Spielereinsprüchen gemäss Regel 12.

Bei Einsprüchen gegen Punktrichterentscheidungen sollten sich die Spieler jedoch der Grenzen klar sein. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Punktrichter nach einem Ruf (z.B. "Aus") diese Entscheidung bei einem Einspruch in seiner Rolle als Schiedsrichter wieder zurücknimmt. Beim Unterbleiben eines Punktrichterrufes (z.B. bei einem fraglichen Aufschlagfehler) kann ein Einspruch dagegen Sinn machen, da die Punkt-/Schiedsrichterentscheidung entweder "Gut" oder "Unsicher" ergeben wird, wobei im letzteren Fall ein Letball erreicht werden würde.

R18 Richtlinien für den Punktrichter

Der Punktrichter muss fehlerhafte Auf- und Rückschläge sofort bei Auftreten mit dem richtigen Ruf bedenken und damit den Ballwechsel unterbrechen.

Die korrekte Reihenfolge der Rufe ist:

1. Alles was den Spielstand beeinflusst.
2. Der Spielstand, wobei der Punktstand des Aufschlägers immer zuerst genannt wird.
3. Bemerkungen zum Spielstand.

Beispiele:

"Doppelt, Aufschlagwechsel, 4:3"
"Tief, 8-beide, keine Verlängerung, Satzball"
"Aus, 8-beide, Verlängerung bis 10"
"Letball, 3:4"
"Kein Let, Aufschlagwechsel, 5:7"
"Ball an Weiss, 8:2, Spielball"
"Fussfehler, Aufschlagwechsel, 0-beide"
"Fehler", (Einspruch durch Aufschläger, Schiedsrichter nicht sicher)
"Letball, 8:3, Satzball"

Spielansage:

"Weiss schlägt auf, Rückschläger Schwarz, 3 Gewinnsätze, 0-beide"

Am Ende eines Satzes:

"9:7, Satz an Weiss, Weiss führt 1:0 in Sätzen"
"10:9, Satz an Weiss, Weiss führt 2:0 in Sätzen"
"9:3, Satz an Schwarz, Weiss führt 2:1 in Sätzen"
"9:4, Satz an Schwarz, in Sätzen 2-beide (2:2)"
"10:8, Spiel an Weiss, 9:7, 10:9, 3:9, 4:9, 10:8"

Zu Beginn des nächsten Satzes:

"Weiss führt 1:0 in Sätzen, 0-beide"
"Weiss führt 2:1 in Sätzen, Aufschlag Schwarz, 0-beide"
"2:2 in Sätzen, Schwarz schlägt auf, 0-beide"

Nach Verhängung einer Strafe:

"Ball an Weiss, 7:2"
"9:7, Satz an Schwarz, in Sätzen 2-beide"

R19 Richtlinien für den Schiedsrichter

Anrede der Spieler: Schiedsrichter/Punktrichter sollten den Familiennamen benutzen, wenn sie einen Spieler ansprechen. Die Anrede mit Vornamen sollte vermieden werden, um einen familiären oder vertrauten Umgangston auszuschliessen, da dies von Spielern oder Zuschauern als Bevorzugung ausgelegt werden könnte.

Erklärungen: Normalerweise fällt der Schiedsrichter nach dem Einspruch eines Spielers seine Entscheidung und das Spiel läuft weiter. In manchen Situationen erscheint es jedoch angemessen, dem Spieler die Entscheidung zu erklären. In diesen Fällen kann der Schiedsrichter eine knappe Erläuterung zu der Entscheidung geben. Es ist für die Spieler hilfreich, wenn der Schiedsrichter die Fachsprache der anzuwendenden Regel benutzt, wenn er die Entscheidung erklärt.

Anhang 2 – Definitionen

Aufschlag	Die Aktion eines Spielers, bei Beginn eines Ballwechsels den Ball ins Spiel zu bringen.
Aufschlaglinie	Eine über die ganze Breite der Stirnwand verlaufende Linie zwischen Tinleiste und Auslinie.
Aufschlagrecht	Der Zeitraum, ab dem ein Spieler Aufschläger ist, bis zum Zeitpunkt, an dem er zum Rückschläger wird.
Aufschlagviereck	Ein quadratisches Feld in jedem hinteren Platzviertel, das abgegrenzt ist von einem Teil der Seitenwand, einem Teil der Querlinie und 2 anderen Linien. Der Aufschläger schlägt aus diesem Aufschlagviereck auf.
Aufschlagwechsel	Der Moment, in dem das Aufschlagrecht von einem zum anderen Spieler wechselt ("Aufschlagwechsel" wird vom Punktrichter gerufen, um anzuzeigen, dass das Aufschlagrecht gewechselt hat).
Aus	Dieser Ausdruck wird verwendet, um anzuzeigen, dass entweder der Ball die Auslinie getroffen hat oder eine Wand oberhalb dieser Linie oder die Decke oder irgendein an Decke und/oder Wand oberhalb der Auslinie befestigtes Teil oder der Ball durch irgendein an der Decke und/oder Wand oberhalb der Auslinie befestigtes Teil geflogen ist. Zusätzlich auch auf Plätzen, die nicht völlig geschlossen sind, wenn der Ball über die Auslinie und aus dem Court geflogen ist, ohne eine Wand berührt zu haben, oder, wenn keine Auslinie vorhanden ist, über irgendeine Wand und aus dem Court geflogen ist ("Aus" wird vom Punktrichter gerufen).
Angemessene Ausholbewegung	Die Bewegung, die ein Spieler mit seinem Schläger vom Körper weg macht, um sich auf den Schlag vorzubereiten. Eine Ausholbewegung gilt als angemessen, wenn sie nicht übermässig erfolgt. Übertriebenes Ausholen liegt vor, wenn der Schlagarm des Spielers und/oder der Schläger nahezu ganz ausgestreckt und der Schaft in annähernd horizontaler Lage ist. Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob ein Ausholen angemessen oder übertrieben ist.
Angemessener Ausschwing	Die Bewegung, die ein Spieler mit seinem Schläger nach dem Ballkontakt macht. Ein Ausschwing gilt als angemessen, wenn er nicht übermässig erfolgt. Übertriebenes Ausschwingen liegt vor, wenn der Schlagarm des Spielers samt Schläger nahezu ganz ausgestreckt und der Schaft in horizontaler Lage ist. Dies gilt besonders dann, wenn die ausgestreckte Position mehr als nur für einen kurzen Moment beibehalten wird. Unter übertriebenem Ausschwingen versteht man auch, wenn der ausgestreckte Arm des Spielers einen weiteren Bogen macht als die verlängerte Flugbahn des Balles. Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob ein Ausschwing angemessen oder übertrieben ist.
Angemessene Schlagbewegung	Diese setzt sich zusammen aus einer angemessenen Ausholbewegung, dem Treffen des Balles und einem angemessenem Ausschwingen.
Aufwärmen	Die Zeit, die unmittelbar vor dem Start des Spieles den Spielern erlaubt wird, um sich in dem Spielcourt vorzubereiten und den Ball warm zu spielen.
Auslinie	Eine durchgehende Linie, die die obere Grenze des gesamten Courts markiert, das heisst: sie ist an der Stirnwand, den beiden Seitenwänden und an der Rückwand angebracht. Anmerkung: Wenn ein Court ohne Auslinie gebaut ist, d.h. die Wände sind ausschliesslich Spielfläche, oder wenn der Court teilweise keine Auslinie hat (z.B. bei einer Glasrückwand) und der Ball auf einen Teil der waagrechten Oberkante einer solchen Wand trifft und in den Court zurückprallt, so ist der Ball aus. Der Punktrichter muss die Entscheidung in üblicher Weise treffen, vorbehaltlich eines Einspruchs eines Spielers an den Schiedsrichter.
Ballwechsel	Kann entweder nur aus einem Aufschlag bestehen, oder aber aus einem Aufschlag und einem oder mehreren Rückschlägen. Der Ballwechsel endet, wenn ein Spieler keinen gültigen Rückschlag durchführen kann, bei einem Einspruch eines Spielers, wenn der Punktrichter ruft oder der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.
Drehen	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).

Doppelt/Ungültig	<p>Diese Bezeichnung wird im Englischen für Situationen verwendet, in denen der Spieler den Ball nicht regelgerecht schlägt. Eine direkte Übersetzung für "Not Up" ("nicht hoch") ins Deutsche ist nicht möglich.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Wenn einer der Spieler den Ball nicht korrekt schlägt ("Doppelt"). – Wenn der Ball mehr als einmal auf dem Boden aufspringt, bevor der Spieler ihn schlägt ("Doppelt"). – Wenn der Ball den Spieler selbst trifft oder seine Kleidung oder Ausrüstung (den Schläger ausgenommen) ("Ungültig", "Fehler") – Wenn der Aufschläger einen oder mehrere Schlagversuche unternimmt, den Ball aber nicht trifft ("Ungültig"/"Fehler"). ("Doppelt", "Ungültig", "Fehler" wird vom Punktrichter gerufen).
Einspruch	<p>Die Forderung eines Spielers an den Schiedsrichter, eine Entscheidung zu treffen. "Einspruch" wird in den Regeln in zwei Zusammenhängen verwendet:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn ein Spieler den Schiedsrichter um einen Letball oder das Zusprechen eines Ballwechsels bittet. 2. Wenn ein Spieler den Schiedsrichter bittet, eine Entscheidung des Punktrichters zu ändern. Die richtige Form des Einspruchs durch einen Spieler lautet "Einspruch bitte" oder "Letball bitte".
Halbzeit	Die Hälfte der Einspielzeit ("Halbzeit" wird vom Schiedsrichter gerufen).
In Position bringen	Die Vorbereitung des Schlägers vor einem Schlagversuch.
Korrekt geschlagen	Wenn der Ball mit dem sich in der Hand befindlichen Schläger nicht mehr als einmal getroffen wird und keinen verlängerten Saitenkontakt hat (nicht geführt oder doppelt getroffen wird).
Letball	Ein nicht entschiedener Ballwechsel. Wenn der Schiedsrichter einen Letball gewährt, gewinnt keiner der Spieler den Ballwechsel und der Aufschläger muss noch einmal von der gleichen Seite aufschlagen.
Ballwurf	Die Bewegung eines Spielers, wenn er zum Aufschlag den Ball mit der Hand oder dem Schläger fallen lässt oder hochwirft.
Mittellinie	Eine Bodenlinie parallel zu den Seitenwänden, die den hinteren Teil des Courts zwischen Querlinie und Rückwand in zwei gleiche Teile teilt; sie trifft die Querlinie genau in der Mitte und bildet mit ihr das "T".
Oberschiedsrichter	Person, der die Gesamtverantwortung während des Turniers für alle Punkt-/Schiedsrichterangelegenheiten übertragen wurde, einschliesslich Ernennung und Auswechslung der Punkt-/Schiedsrichter (genaue Beschreibung in WSF-Broschüre "Guidelines for Tournament Referees").
Offizielle	Der Punkt- und der Schiedsrichter.
Platzviertel	Eine Hälfte der hinteren Spielfeldfläche (zwischen Querlinie und Rückwand), die durch die Mittellinie in zwei gleiche Teile geteilt wird.
Punkt	Eine Einheit des Zählsystems. Der Punktrichter zählt einen Punkt zum Spielstand eines Spielers hinzu, wenn dieser als Aufschläger einen Ballwechsel für sich entscheidet oder ihm ein Ballwechsel zugesprochen wird.
Punktgewinn	Der Ballzuspruch des Schiedsrichters, was für den Spieler zum Gewinn des Ballwechsels führt. Dadurch erhält er entweder einen Punkt oder als Rückschläger das Aufschlagrecht.
Querlinie	Eine Bodenlinie, die über die ganze Courtbreite verläuft.
Satz	Der Teil eines Spiels, der mit einem Aufschlag beginnt und endet, wenn ein Spieler 9 oder 10 Punkte erreicht hat (in Übereinstimmung mit den Regeln).
Satzball	Der Spielstand, bei dem der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen ("Satzball" wird vom Punktrichter gerufen).
Spezifiziert	Beschreibung für Bälle, Schläger, Courts, die bestehenden WSF-Bestimmungen entsprechen.
Spiel	Die gesamte Begegnung zwischen zwei Spielern, beginnend mit dem Einspielen und endend mit dem letzten Ballwechsel.
Spielball	Der Spielstand, bei dem der Aufschläger nur noch einen Punkt zum Spielgewinn benötigt ("Spielball" wird vom Punktrichter gerufen).

Spieler	(= Rückschläger; im Gegensatz dazu "Gegner") – Derjenige, der an der Reihe ist, den Ball zu schlagen, nachdem er von der Stirnwand zurückgesprungen ist, oder der gerade dabei ist, den Ball zu schlagen. Oder derjenige, der den Ball gerade geschlagen hat, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Rückschlag die Stirnwand erreicht hat.
Tief	Dieser Ausdruck wird verwendet, um anzuzeigen, dass ein ansonsten gültiger Aufschlag oder Rückschlag den Boden getroffen hat, bevor er die Stirnwand erreicht hat oder die Tin-Leiste oder das Tin berührt hat ("Tief" wird vom Punktrichter gerufen).
Tin	(Blech/Brett) Die Fläche unterhalb der Tin-Leiste, die sich über die ganze Courtbreite erstreckt und die aus einem Material bestehen sollte, das beim Auftreffen des Balles einen unverwechselbaren Klang erzeugt.
Tin-Leiste	Die niedrigste waagrechte Markierungslinie an der Stirnwand, mit dem "Tin" (Blech/Brett) darunter. Tin-Leiste und Tin reichen über die ganze Stirnwand.
Versuch	Die Bewegung des Schlägers von einer Ausholstellung hin zum Ball.
Wettkampf	Ein Meisterschaftsturnier, Liga- oder anderes Wettkampfspiel.
Zu nahe aufrücken	Die Situation, in der der Gegner zu nahe am Spieler steht und ihm keinen Platz zum Spielen des Balles lässt.
Pause	Ein Zeitraum, der in den Regeln zur Unterbrechung des Spieles vorgeschrieben ist.

Anhang 3.1 – Rufe des Punktrichters

Die anerkannten Rufe des Punktrichters werden nachstehend erklärt.

Rufe des Punktrichters, wie sie in Regel 19 (Aufgaben des Punktrichters) verwendet werden:

Fehler

Um anzuzeigen, dass ein Aufschlag fehlerhaft war. Siehe Regeln 4.4.3 und 4.4.4.

Fussfehler

Um anzuzeigen, dass beim Aufschlag ein Fussfehler gemacht wurde. Siehe Regel 4.4.1.

Doppelt/Ungültig

(“Not Up”) Um anzuzeigen, dass der Spieler den Ball nicht regelgerecht geschlagen hat (siehe Definition im Anhang 2).

Tief

Dieser Begriff wird gebraucht, um anzuzeigen, dass ein ansonsten gültiger Aufschlag oder Rückschlag den Boden getroffen hat, bevor er die Stirnwand erreichte oder die Tin-Leiste oder das Tin berührt hat (siehe Definitionen im Anhang 2).

Aus

Um anzuzeigen, dass ein ansonsten gültiger Aufschlag oder Rückschlag ins Aus ging (siehe Definitionen im Anhang 2).

Aufschlagwechsel

Um anzuzeigen, dass der Aufschläger zum Rückschläger wird, d.h. das Aufschlagrecht hat gewechselt (siehe Definitionen im Anhang 2).

Stopp

Um das Spiel – falls erforderlich – zu unterbrechen, wenn der Schiedsrichter dies versäumt hat und wenn andere Rufe nicht angebracht sind.

Rufe des Punktrichters, wie sie in Regel 2 (Die Zählweise) verwendet werden:

4:3

Ein Beispiel für einen Spielstand. Der Punktstand des Aufschlägers wird immer zuerst genannt; so führt in diesem Beispiel der Aufschläger mit 4:3 Punkten. Bei gleicher Punktzahl verwendet man den Begriff “Beide” (z.B. “0-beide”).

Keine Verlängerung

Um anzuzeigen, dass der laufende Satz bei 8-beide nur bis 9 Punkte gespielt wird (wird nur einmal in jedem Satz gerufen).
Verlängert bis 10 Um anzuzeigen, dass der laufende Satz bei 8-beide bis 10 Punkte gespielt wird (wird nur einmal in jedem Satz gerufen).

Satzball

Um jedes Mal, wenn es so weit ist, anzuzeigen, dass der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen. Siehe Definitionen “Satzball”.

Spielball

Um jedes Mal, wenn es so weit ist, anzuzeigen, dass der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen. Siehe Definitionen “Spielball”.

Rufe des Punktrichters, wie sie in Regel 18 (Spielkontrolle – Wiederholung von Schiedsrichterentscheidungen) verwendet werden:

Letball oder Let

Wiederholung der Schiedsrichterentscheidung, dass der Ballwechsel erneut gespielt werden muss.

Ball an

(Name Spieler/Team) Wiederholung der Schiedsrichterentscheidung, dass der Ballwechsel einem Spieler oder Team zugesprochen wird.

Kein Let

Wiederholung der Schiedsrichterentscheidung, dass ein Einspruch abgelehnt wurde.

Anhang 3.2 – Rufe des Schiedsrichters

Die anerkannten Rufe des Schiedsrichters werden nachstehend erklärt.

Stopp

Um das Spiel zu unterbrechen.

Zeit

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

Halbzeit

Um die Spieler darauf hinzuweisen, dass die Hälfte der Einspielzeit vorbei ist.

Letball

Wenn auf Einspruch eines Spielers hin ein Letball gewährt wird.

Kein Let

Wenn der Einspruch eines Spielers abgelehnt wird.

Ball an

(Name Spieler/Team) Um anzuzeigen, dass dem genannten Spieler ein Punkt zuerkannt wird.

15 Sekunden

Um den oder die Spieler darauf hinzuweisen, dass nur noch 15 Sekunden einer erlaubten Unterbrechung verbleiben.

Let

Um anzuzeigen, dass ein Ballwechsel wiederholt werden muss, in Fällen, in denen der Ruf "Letball" nicht anwendbar ist. Kann von einer Erklärung begleitet sein.

Verwarnung

Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17, Verhalten auf dem Court, verstossen hat und deshalb durch den Schiedsrichter verwarnt wird.

Strafschlag

Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17 verstossen hat und deshalb der Schiedsrichter seinem Gegner einen Ballwechsel zuspricht.

Strafsatz

Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17 verstossen hat und deshalb der Schiedsrichter seinem Gegner einen Satz zuspricht.

Disqualifikation

Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17 verstossen hat und deshalb der Schiedsrichter seinem Gegner das Spiel zuspricht.

Anhang 4.1 – Behinderung

Flussdiagramm: Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 12

		Entscheidung	Regel
Hat eine Behinderung stattgefunden?	Nein	Kein Let	12.7.1
Ja			
War die Behinderung minimal?	Ja	Kein Let	12.7.1
Nein			
Hätte der behinderte Spieler den Ball erreichen und einen gültigen Rückschlag durchführen können und hat er jede Anstrengung unternommen, dies zu tun?	Nein	Kein Let	12.7.2
Ja			
Hat der behinderte Spieler die Behinderung in Kauf genommen und weiter gespielt?	Ja	Kein Let	12.7.3
Nein			
Hat der behinderte Spieler die Behinderung auf seinem Weg zum Ball verursacht?	Ja	Kein Let	12.7.4
Nein			
Hat der Gegner jede Anstrengung unternommen, die Behinderung zu vermeiden?	Nein	Ball an Spieler	12.8.1
Ja			
Hat die Behinderung den Spieler von einer angemessenen Schlagbewegung abgehalten?	Ja	Ball an Spieler	12.8.2
Nein			
Hätte der behinderte Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag durchführen können?	Ja	Ball an Spieler	12.8.3
Nein			
Hätte der behinderte Spieler den Gegner mit dem Ball getroffen, wobei der Ball entweder direkt an die Stirnwand gegangen oder der Schlag über die Seitenwand ein Gewinn bringender Rückschlag gewesen wäre?	Ja	Ball an Spieler	12.8.4
	Nein	Letball	12.9

Anhang 4.2 – Blutung, Unwohlsein, Indisposition oder Verletzung

Flussdiagramm: Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 16

Vorfall	Maßnahme des Schiedsrichters	Erholungszeit	Entscheidung	Regel
Blutung	Spiel unterbrechen. Dem Spieler Zeit geben, damit die Blutung gestillt, die Wunde verbunden oder Bekleidung gewechselt wird. Wenn die Blutung gestoppt ist, das Spiel wieder aufnehmen lassen.	Liegt im Ermessen des Schiedsrichters	Zeit zuteilen	16.1
Erneute Blutung	Spiel unterbrechen. Den Satz zusprechen und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen gewähren.	Keine	Dem Gegner den Satz zusprechen	16.1.1
Nicht zu stillende Blutung	Wenn nach der 90-Sekunden-Pause die Blutung nicht gestillt ist, spricht der Schiedsrichter das Spiel zu.	Keine	Dem Gegner das Spiel zusprechen	16.1.1
Unwohlsein oder Indisposition	Den Spieler auffordern, weiterzuspielen, oder den Satz abzugeben und die 90 Sekunden Pause zu nutzen, oder das Spiel abzugeben.	Keine, eventuell Satzpause	Der Spieler entscheidet	16.2
Verletzung	Sich überzeugen, dass die Verletzung echt ist, die Kategorie der Verletzung bestimmen und den Spielern mitteilen.		Kategorie entscheiden	16.3
Entweder: Selbstverschuldet	Zunächst Erholungszeit gewähren.	3 Minuten	Zeit geben	16.3.3.1
	Wenn zusätzliche Erholungszeit benötigt wird, diesen Satz dem Gegner zusprechen und die 90 Sekunden Pause erlauben.	90 Sekunden	Satz zusprechen	16.3.3.1
Oder: mitverursacht	Erholungszeit genehmigen	1 Stunde	Zeit zuteilen	16.3.3.2
	Wenn weitere Zeit benötigt wird, den Turnierzeitplan berücksichtigen.	Liegt im Ermessen des Schiedsrichters	Zeit zuteilen	16.3.3.2
Oder: Vom Gegner zugefügt	Regel 17 anwenden. Wenn der Spieler nicht weiterspielen kann, dem verletzten Spieler das Spiel zusprechen.	Keine	Strafe nach Regel 17. Zusprechen des Spieles	16.3.3.3

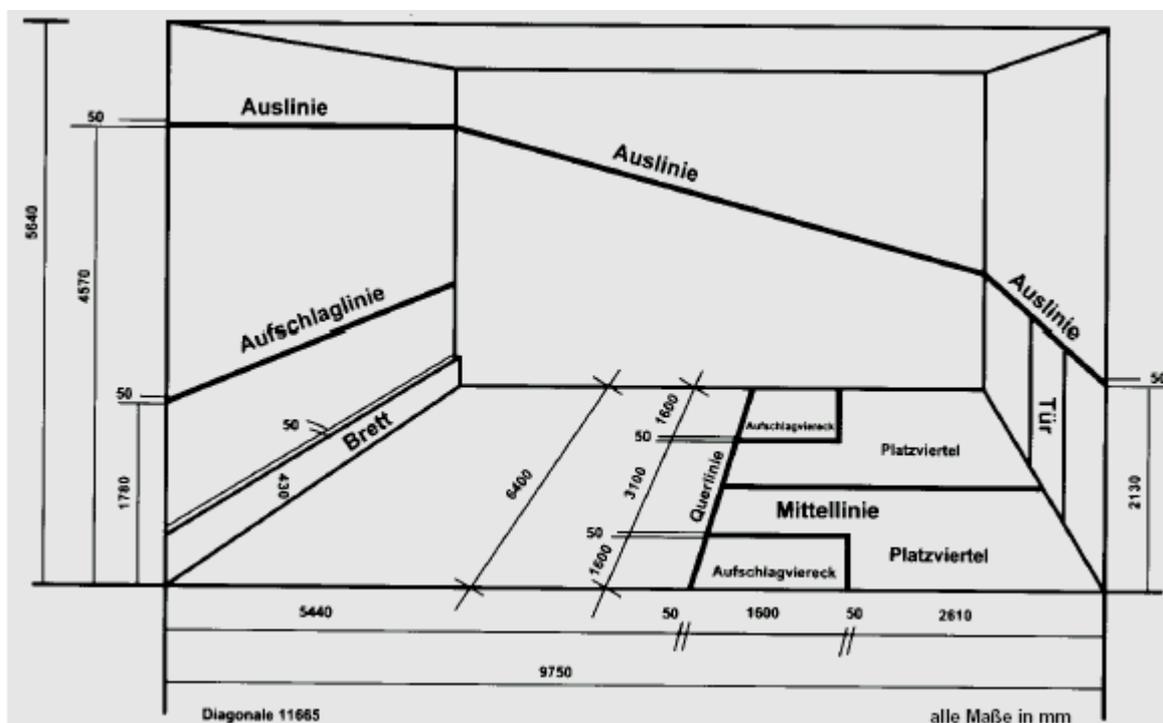
Anhang 5.1 – Beschreibung und Ausmasse eines Squashcourts für das Einzel

Beschreibung

Ein Squashcourt ist ein rechteckiger Quader mit 4 senkrechten Wänden mit verschiedenen Höhen, die als Stirnwand, Seitenwände und Rückwand bezeichnet werden. Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Courtfläche.

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 Courtfläche	5640 mm



Bemerkungen

1. Die Seitenwand wird begrenzt von einer Linie, die von der Auslinie an der Stirnwand zur Auslinie an der Rückwand verläuft.
2. Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, der Seitenwand und zwei anderen Linien am Fussboden gebildet wird.
3. Die Länge, Breite und Diagonale des Courts werden in einer Höhe von 1000 mm über dem Fussboden gemessen.
4. Es wird empfohlen, die Auslinien an der Stirnwand, den Seitenwänden und der Rückwand und die Tin-Leiste so zu formen, dass jeder Ball abgelenkt wird, der auf sie trifft.
5. Die Tin-Leiste darf nicht mehr als 45 mm aus der Stirnwand herausragen.
6. Es wird empfohlen, dass sich die Tür zum Court in der Mitte der Rückwand befindet.
7. Der grundsätzliche Aufbau eines Squashcourts, seine Ausmasse und seine Linien sind aus der beiliegenden Zeichnung zu ersehen.

Herstellung

Ein Squashcourt kann 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 5.2 – Normen für einen Standard-Turnierball

Die nachfolgende Beschreibung gibt die Werte wieder, die ein Ball mit gelbem Punkt, der unter den Regeln des Squashsports benutzt wird, erfüllen muss.

Durchmesser	(Millimeter)	40,0 ± 0,5
Gewicht	(Gramm)	24,0 ± 1,0
Festigkeit	(N/mm) bei 23 ° C	3,2 ± 0,4
Nahtstärke	(N/mm)	mindestens 6,0
Sprungkraft	(aus einer Höhe von 100 inches/254 Zentimeter)	
	bei 23 ° C	mindestens 12 %
	bei 45 ° C	26 % bis 33 %

Anmerkungen

- 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.
- 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 bei 23° C

nicht weniger als 17 %

Sprungkraft bei 45° C

36 % bis 38 %

Fortgeschrittener

Sprungkraft bei 23° C

nicht weniger als 15 %

Sprungkraft bei 45° C

33 % bis 36 %

Spezifikationen, die diese Anforderungen der Bälle derzeit erfüllen, können bei der WSF angefordert werden.

Die Geschwindigkeit der Bälle kann auch wie folgt angezeigt werden:

Sehr langsam

gelber Punkt

Langsam

weisser oder grüner Punkt

Mittel

roter Punkt

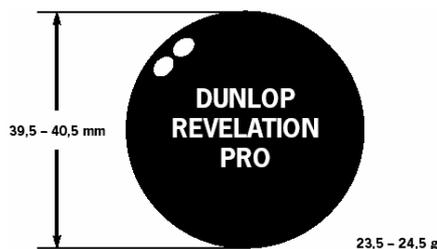
Schnell

blauer Punkt

- Bälle mit gelbem Punkt, die bei Weltmeisterschaften oder Turnieren mit ähnlichem Standard verwendet werden, müssen die obige Beschreibung 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.

Der langsamste Ball, der für Topspieler und Meisterschaften bestimmt ist, kann, wenn nötig, mit zwei gelben Punkten gekennzeichnet sein. Diese Bälle werden unter dieser Regel als Bälle mit gelbem Punkt betrachtet.

- Seit dem 1. Mai 2001 können Bälle mit gelbem Punkt mit einem grösseren Durchmesser als 40,0 mm, wie oben beschrieben, die aber ansonsten die Anforderungen erfüllen, zum Gebrauch bei Turnieren durch die zuständigen Organisatoren genehmigt werden.



Anhang 5.3 – Normen für einen Squashschläger

Masse

Maximale Länge	686 mm
Maximale Breite (gemessen im rechten Winkel zum Schaft)	215 mm
Maximale Länge der Saiten	390 mm
Maximale Bespannungsfläche	500 qcm
Minimale Breite des Rahmens oder eines Teils davon (gemessen horizontal zur Bespannung)	7 mm
Maximale Tiefe des Rahmens oder eines Teils davon (gemessen im rechten Winkel zur Bespannung)	26 mm
Minimaler Radius des äusseren Rahmenbogens an jedem Punkt	50 mm
Minimaler Radius des Bogens der Rahmenkante oder eines Teils davon	2 mm
Gewicht – Maximales Gewicht	255 Gramm

Konstruktion

- a) Der Schlägerkopf ist definiert als der Teil des Schlägers, der die bespannte Fläche enthält oder umfasst.
- b) 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.
- c) Das Schutzband muss aus flexiblem Material bestehen, das nach harten Boden- oder Wandkontakten keine scharfen Kanten entstehen lässt.
- d) 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.
- e) Der Schlägerahmen muss eine Farbe haben und/oder aus einem Material sein, dass bei einem normalen Schlag gegen Wände oder Boden keine Spuren bleiben.
- f) Die Saiten müssen aus Darm, Nylon oder einem ähnlichen metallfreien Material sein.
- g) Es sind nur zwei Schichten von Saiten erlaubt; diese müssen, wo sie sich kreuzen, wechselweise geflochten oder verbunden sein. Das Saitenmuster muss generell einheitlich sein und eine Fläche im Schlägerkopf bilden.
- h) 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).
- i) 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.
- j) 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.
- k) 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.

Anhang 6 – Augenschutz / Schutzbrillen

Die WSF empfiehlt allen Squashspielern, einen Augenschutz zu tragen, hergestellt entsprechend einer nationalen Norm und sachgemäss getragen während des ganzen Spiels. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sich über die ausreichende Qualität des verwendeten Produkts Klarheit zu verschaffen.

Nationale Normen für den Augenschutz bei Rückschlag-Sportarten sind mit Stand Oktober 2000 von der kanadischen, nordamerikanischen, australisch/neuseeländischen und einer englischen Normengesellschaft veröffentlicht worden.

Anhang 7 – Punkt-pro-Ballwechsel-Zählweise (“PPB”)

Die Zählweise, wie sie in Regel 2 (Zählweise) beschrieben wird, ist die anerkannte Zählweise für das Einzel. Wenn die PPB-Zählweise angewandt wird, ersetzt der folgende Text Regel 2.

2. Die Zählweise

2.1 Jeder Spieler kann Punkte machen. Der Aufschläger, der einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt und behält das Aufschlagrecht; der Rückschläger, der einen Ballwechsel gewinnt, erhält einen Punkt und das Aufschlagrecht.

2.2 Nach Wahl des Wettkampfveranstalters muss die Länge eines Spiels auf 2 oder 3 Gewinnsätze festgelegt werden, wobei jeder Satz entweder bis 9 oder bis 15 Punkte gespielt wird.

Wenn ein Satz bis 15 Punkte gespielt wird, gewinnt der Spieler den Satz, der als erster 15 Punkte erreicht hat; mit der Ausnahme, dass der Rückschläger bei einem Spielstand von 14-beide vor dem nächsten Aufschlag wählen muss, ob bis 15 (“Keine Verlängerung”) oder bis 17 Punkte (“Verlängert bis 17”) gespielt werden soll. Im letzteren Fall gewinnt der Spieler

den Satz, der noch 3 Punkte erzielt. In jedem Fall muss der Rückschläger seine Wahl dem Punktrichter, Schiedsrichter und Gegner deutlich anzeigen.

Wenn ein Satz bis 9 Punkte gespielt wird, gewinnt der Spieler den Satz, der 9 Punkte erreicht hat; mit der Ausnahme, dass der Rückschläger bei einem Spielstand von 8-8 beide vor dem nächsten Aufschlag wählen muss, ob bis 9 Punkte ("Keine Verlängerung") oder bis 11 Punkte ("Verlängert bis 11") gespielt werden soll. Im letzteren Fall gewinnt der Spieler den Satz, der noch 3 Punkte erzielt. In jedem Fall muss der Rückschläger seine Wahl dem Punktrichter, Schiedsrichter und Gegner deutlich anzeigen.

Der Punktrichter muss "Keine Verlängerung" oder "Verlängert bis 11" beziehungsweise "Verlängert bis 17" rufen, bevor weitergespielt wird.

Der Punktrichter muss "Satzball" rufen, um anzuzeigen, dass einer der Spieler noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen. Er ruft "Spielball" um anzuzeigen, dass einer der Spieler noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen und "Spielball/Satzball", wenn der Aufschläger noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen und dem Gegner noch ein Punkt fehlt, um den laufenden Satz zu gewinnen und "Satzball/Spielball", wenn der Aufschläger noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen und dem Gegner noch ein Punkt fehlt, um das Spiel zu gewinnen.

4. Der Aufschlag

Das Drehen eines Schlägers entscheidet, wer zuerst aufschlägt oder zuerst zurückschlägt.

Anmerkung: Der Gebrauch der Punktrichterrufe "Satzball", "Spielball", "Punkt" und "Ball an" muss angepasst werden, um dem PPB-System Rechnung zu tragen.

Anhang 8.1 – Experimentelle Schiedsrichter-Systeme

Der Welt-Squashverband WSF versucht mit einem experimentellen Schiedsrichter-System Erfahrung zu sammeln, um festzustellen, ob es eine tragfähige Alternative zum bestehenden Punktrichter-/Schiedsrichter-System darstellt (das in den Regeln 18, 19 und 20 beschrieben ist).

Die Auswertung wird über den gesamten Gültigkeitszeitraum der Regeln von 2001 fortgesetzt.

Es handelt sich um das "2-Schiedsrichter-System". Dieser Anhang stellt eine kurze Beschreibung vor. Eine ausführliche Dokumentation ist kostenfrei beim Weltverband oder seinen Mitgliedsländern erhältlich.

Jeder Veranstalter von Squashwettkämpfen, der dieses System einmal erproben möchte, wird ersucht, die Einzelheiten von der WSF anzufordern und anschliessend – wenn möglich – einen kurzen Erfahrungsbericht an die Geschäftsstelle der WSF zu senden.

Beim 2-Schiedsrichter-System werden nur zwei Offizielle eingesetzt, die Schiedsrichter und Einspruch-Schiedsrichter genannt werden.

Der Schiedsrichter übernimmt alle Aufgaben, die sonst vom Punktrichter und vom Schiedsrichter im traditionellen System erfüllt werden. Der Einspruch-Schiedsrichter spielt solange keine Rolle bei der Spielführung, bis von einem der Spieler ein Einspruch gegen eine Entscheidung des Schiedsrichters eingelegt wird oder der Einspruch-Schiedsrichter sich sicher ist, dass der Schiedsrichter einen Fehler gemacht hat, indem er das Spiel hat weiterlaufen lassen. Beide Spieler können beim Einspruch-Schiedsrichter gegen jede Entscheidung des Schiedsrichters Einspruch einlegen. Die Entscheidung des Einspruch-Schiedsrichters ist endgültig.

Der Schiedsrichter entscheidet über alle Einsprüche wegen Behinderung, Spieler wurde vom Ball getroffen und wegen un-terbliebener Rufe bei Aufschlag oder Rückschlag, aber jeder Einspruch gegen einen Schiedsrichter-Ruf im Spiel ("Aus", "Doppelt", "Tief") richtet sich direkt an den Einspruch-Schiedsrichter, da die Entscheidung des Schiedsrichters ja bereits bekannt ist.

Der Schiedsrichter und der Einspruch-Schiedsrichter können Regel 17 (Verhalten im Court) anwenden. Die Spieler können keinen Einspruch gegen eine Entscheidung zu Regel 17 einlegen.

Anhang 8.2 – Regelexperimente zu Testzwecken

Die World Squash Federation kann ihre Mitglieder gelegentlich darum bitten oder bevollmächtigen, gewisse Regelexperimente zu Testzwecken durchzuführen.

Turnierveranstalter, die solche Regelexperimente durchführen, müssen in der Ausschreibung genau darauf hinweisen, in welcher Art und Weise sich die Regeln, Definitionen oder Anhänge von denen der WSF unterscheiden.

Anhang 9 – Auszug aus der Turnierordnung

Wird noch nachgeliefert.

Anhang 10 – Eine kurze Zusammenfassung der Doppelregeln

Ein Doppel-Squashcourt ist 1,22 m breiter als ein Einzelcourt, hat aber die gleiche Länge. Die Beschreibung, Masse, Zeichen und Konstruktion müssen darüber hinaus die gleichen sein wie bei einem WSF-Court für das Einzel. Es kann aber auch auf einem Einzelcourt gespielt werden.

Im Doppel müssen alle 4 Spieler auf dem Court einen korrekten Augenschutz tragen; sollten sie diesen nicht besitzen, so müssen sie über die Gefahren des Doppels belehrt werden und sie müssen eine umfassende Verzichtserklärung unterschreiben, die Schadensersatzforderungen gegen ihre Gegner, die Schiedsrichter, die Turnierveranstalter und alle beteiligten Squashverbände ausschliesst.

Viele Spielregeln für das Doppel sind im Wesentlichen die gleichen wie für das Einzelspiel.

Zählweise: "Point-a-rally scoring" ("Punkt-pro-Ballwechsel-Zählweise") bedeutet: jeder Ballwechsel zählt, jede Mannschaft kann punkten. Jeder Satz wird bis 9 oder 15 Punkte gespielt; Ausnahme: beim Stand von 8-beide bzw. 14-beide müssen die Rückschläger vor dem nächsten Aufschlag bestimmen, ob der Satz bis 9 oder 15 (keine Verlängerung) oder bis 11/17 Punkte (Verlängerung bis 11/17) gespielt wird; es kann über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt werden.

Warmspielen: Beide Spielparteien spielen sich getrennt je 2,5 Minuten von insgesamt 5 Minuten auf dem Court warm. Danach 90 Sekunden bis Spielbeginn.

Aufschlag: Das Team, das die Wahl gewonnen hat, darf bestimmen, ob es aufschlagen oder den Aufschlag annehmen will. Die Gewinner des ersten und jedes folgenden Satzes haben das gleiche Wahlrecht.

Das Doppel, das aufschlägt, nennt man die "Aufschläger" ("1. Aufschläger" + "2. Aufschläger"), das Doppel, das den Aufschlag annimmt, die "Rückschläger".

Jeder Aufschläger hat zwei Aufschlagversuche. Sollte der 1. Aufschlag ungültig sein, muss der Punktrichter "2. Aufschlag" rufen. Sollte der 2. Aufschlag auch ungültig sein, verliert er den Punkt und das Aufschlagrecht. Nun schlägt der 2. Aufschläger solange auf, bis sein Doppel wieder einen Ballwechsel verliert – der Punktrichter ruft "Aufschlagwechsel" und das Aufschlagrecht wechselt auf die bisherigen Rückschläger über.

Beim ersten Aufschlag in jedem Satz schlägt immer nur der zweite Spieler (2. Aufschläger) des aufschlagenden Teams auf; bei Ballwechselverlust dann sofort "Aufschlagwechsel" der Teams. Nach jedem "Aufschlagwechsel" kann das dann aufschlagende Team jeweils die Seite für den "1. Aufschläger" neu wählen. Danach muss aber abwechselnd von jeder Seite aufgeschlagen werden, bis das Aufschlagrecht wieder zum anderen Team wechselt.

Wenn die Aufschläger einen Punkt machen, behalten sie das Aufschlagrecht. Wenn die Rückschläger einen Ballwechsel gewinnen, bekommen sie einen Punkt und der zweite Spieler der Aufschläger muss nun seinen Aufschlag ausführen.

Die Reihenfolge, wer als Erster und wer als Zweiter in einem Doppel aufschlägt, darf während eines laufenden Satzes nicht geändert werden, wohl aber vor Beginn eines neuen Satzes. Vor Spielbeginn muss jedes Doppel bestimmen, welcher Spieler den Aufschlag von der rechten und welcher von der linken Seite annimmt; dies kann vor Beginn jeden neuen Satzes geändert werden, muss aber deutlich angesagt werden.

Zwischen den Sätzen wird eine Pause von 90 Sekunden gewährt.

Punkte: Eine Mannschaft (Rückschläger) gewinnt einen Ballwechsel, wenn der zweite Aufschlag der Aufschläger ungültig war, wenn die Gegner keinen gültigen Rückschlag spielen oder wenn der – von der Stirnwand zurückspringende – Ball einen der Gegner trifft (ohne dass Behinderung vorlag).

Alle Fälle, in denen ein Gegner von einem zur Stirnwand fliegenden Ball (sei es über die Seitenwand oder direkt) getroffen wird oder getroffen werden könnte, sind Letball-Situationen. Wenn ein Spieler jedoch von seinem eigenem Partner mit dem Ball getroffen wird, bekommen die Gegner den Punkt.

Behinderung: Die Spieler haben beim Doppel nur zwei Rechte: auf freien, direkten Zugang zum Ball und auf ausreichenden Platz zur Schlagausführung; nicht jedoch das Recht, immer jeden Teil der Stirnwand anspielen zu können. Wenn ein Spieler es unterlässt zu schlagen, weil er befürchten muss, dass der direkt zur Stirnwand gespielte Ball den Gegner treffen könnte, gibt es nur einen "Letball". Ansonsten sind die Situationen für "Letball" und "Kein Let" die gleichen wie beim Einzelspiel, aber "Ball-an"-Entscheidungen sind seltener und auf die Fälle beschränkt, in denen jedwede Anstrengung unterblieben ist, eine Behinderung zu vermeiden oder in denen wirklich ein Gewinn bringender Rückschlag verhindert wurde.

Wenn sich die Spieler eines Teams gegenseitig behindern, wird kein Letball gewährt.

Einsprüche: Gegen Punktrichterrufe beim ersten Aufschlag(-versuch) gibt es kein Einspruchsrecht, ansonsten sind die Einsprüche gegen einen Punktrichterruf (oder unterbliebenen Ruf) dieselben wie beim Einzelspiel.