

SQUASH REGELN

Offiziell gültig ab 1. Januar 2014





SQUASH - Spielregeln für das Einzel

Inhaltsverzeichnis

1. DAS SPIEL	3
2. DIE ZÄHLWEISE	3
3. DIE OFFIZIELLEN	3
4. DAS EINSPIELEN	4
5. DER AUFSCHLAG	5
6. DER BALLWECHSEL	5
7. PAUSEN	6
8. BEHINDERUNG	6
8.6 ALLGEMEIN	6
8.7 FAIRE SICHT	7
8.8 DIREKTER ZUGANG	7
8.9 SCHLÄGERSCHWUNG	7
8.10 ÜBERTRIEBENER SCHWUNG	8
8.11 FREIHEIT DEN BALL AN JEDE BELIEBIGE STELLE DER FRONTWAND ZU SCHLAGEN	8
8.12 WEITERER SCHLAGVERSUCH	8
8.13 DREHUNG	8
9. BALL TRIFFT EINEN SPIELER	8
10. EINSPRÜCHE	9
11. DER BALL	10
12. ABLENKUNG	10
13. GEFALLENER GEGENSTAND IM COURT	10
14. UNWOHLSEIN, VERLETZUNG UND BLUTUNG	11
14.3 KATEGORIEN VON VERLETZUNGEN:	11
14.4 BLUTUNG	12
15. VERHALTEN	12
ANHANG 1 – DEFINITIONEN	14
ANHANG 2 – RUF DER OFFIZIELLEN	15
ANHANG 3 – ALTERNATIVE ZÄHLSYSTEME	17
ANHANG 4 – DAS 3-SCHIEDSRICHTER SYSTEM	18
ANHANG 5 – VIDEO REVIEW	20
ANHANG 6 – SCHUTZBRILLEN	21
ANHANG 7 – TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN	22
ANHANG 8 – SPEZIFIKATIONEN DES SQUASH BALLE	24
ANHANG 9 – ABMESSUNGEN DES SQUASH SCHLÄGERS	26



SQUASH – Spielregeln für das Einzel

Die Erklärung der Wörter in *Kursiv* können im „[Anhang 1](#)“ nachgeschlagen werden.

Einleitung

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

Sicherheit: die Spieler müssen die Sicherheit immer an erste Stelle setzen und keine Handlung unternehmen, die den Gegner gefährden könnte.

Fair play: die Spieler müssen die Rechte des Gegners respektieren und ehrlich spielen.

1. DAS SPIEL

- 1.1. Einzel Squash wird von 2 Spielern in einem Spielfeld (Court) gespielt, die einen Schläger (Racket) halten, um einen Ball zu schlagen. Der Court, Ball und der Schläger müssen die Normen von WSF (siehe **Anhang 7, 8 und 9**) einhalten.
- 1.2. Jeder Ballwechsel beginnt mit einem Aufschlag und die Spieler schlagen abwechselungsweise den Ball, bis der Ballwechsel endet (siehe [Regel 6](#): Der Ballwechsel).
- 1.3. Das Spiel muss soweit wie möglich kontinuierlich sein.

2. DIE ZÄHLWEISE

- 2.1 Der Gewinner eines Ballwechsels erhält 1 Punkt und serviert zum nächsten Ballwechsel auf.
- 2.2 Jeder Satz wird auf 11 Punkte gespielt. Ausnahme: wenn der Spielstand 10-beide erreicht. Dann geht das Spiel weiter, bis ein Spieler mit 2 Punkten führt.
- 2.3 Ein Spiel geht normalerweise über 3, kann aber auch nur 2 Gewinnsätze sein.
- 2.4 Alternative Zählweisen sind in [Anhang 3](#) beschrieben.

3. DIE OFFIZIELLEN

- 3.1 Ein Spiel sollte normalerweise von einem Punktrichter und einem Schiedsrichter geleitet werden. Beide müssen ein Resultatblatt führen mit den Angaben des Spielstandes, wer serviert hat und von wo.
- 3.2 Falls nur ein Offizieller da ist, so ist dieser zugleich Punktrichter und Schiedsrichter. Ein Spieler kann eine Beschwerde wegen eines Rufs oder eines fehlenden Rufs des Offiziellen als Punktrichter zu demselben Offiziellen als Schiedsrichter richten.
- 3.3 Die korrekte Sitzposition der Offiziellen ist in der Mitte der Rückwand, so nahe als möglich an der Wand und kurz über der Auslinie.
- 3.4 Ein alternatives offizielles System, 3-Schiedsrichter System genannt, wird in [Anhang 4](#) beschrieben.
- 3.5 Falls die Offiziellen sich an die Spieler richten, müssen sie nach Möglichkeit den Familienname verwenden.
- 3.6 **Der Punktrichter:**
 - 3.6.1 muss das Spiel ankündigen, jeden Satz ansagen und den Punktestand jedes Satzes und des Spieles bekannt geben (siehe [Anhang 2](#));
 - 3.6.2 muss gegebenenfalls „FEHLER“, „TIEP“, „AUS“, „DOPPELT“ oder „STOP“ rufen;



- 3.6.3 muss keinen Ruf machen, falls nicht sicher wegen eines Aufschlages oder eines Rückschlages;
 - 3.6.4 muss den Punktestand ohne Verzögerung nach dem Ende eines Ballwechsels ansagen, mit dem Punktestand des Aufschlägers zuerst. Mit "Aufschlagwechsel" vorher, falls der Aufschläger wechselt;
 - 3.6.5 muss des Schiedsrichters Entscheidung wiederholen, falls ein Spieler für ein „LET“ fragt, und dann den Spielstand ansagen;
 - 3.6.6 muss auf die Entscheidung des Schiedsrichter warten, wenn ein Spieler eine Beschwerde wegen eines Rufes oder eines fehlenden Rufes des Punktrichters macht und dann den Punktestand ansagen;
 - 3.6.7 muss "SATZBALL" rufen, wenn ein Spieler noch einen Punkt benötigt um einen Satz zu gewinnen oder "MATCHBALL", wenn ein Spieler noch einen Punkt benötigt um das Spiel zu gewinnen;
 - 3.6.8 muss "10-beide: ein Spieler muss mit 2 Punkten Vorsprung gewinnen" rufen, wenn der Punktestand 10-beide das erste mal in einem Spiel erfolgt.
- 3.7 Der Schiedsrichter**, dessen Entscheidung entgültig ist:
- 3.7.1 muss das Spiel verlegen, wenn der Court nicht zufriedenstellend zum spielen ist, oder das Spiel unterbrechen, wenn das Spiel bereits läuft, und wenn das Spiel später weitergeführt wird, den Spielstand beizubehalten;
 - 3.7.2 muss ein "LET" gewähren, wenn sich, ohne Verschulden einer der beiden Spieler, eine Änderung des Courts auf den Ballwechsel auswirkt;
 - 3.7.3 kann einem Spieler das Spiel zusprechen, wenn sein Gegner nicht innerhalb der in den Wettkampfregeln definierter Zeit spielbereit auf dem Court ist;
 - 3.7.4 muss auf alle Anfragen eine Entscheidung treffen; wie das erfragen eines „LET“s und alle Einsprüche wegen eines Rufes oder eines fehlenden Rufes des Punktrichters;
 - 3.7.5 muss sofort reagieren, wenn er mit einem Ruf oder eines fehlenden Rufes des Punktrichters nicht einverstanden ist, und das Spiel falls erforderlich unterbrechen;
 - 3.7.6 muss den Punktestand sofort korrigieren, falls der Punktrichter diesen falsch ansagt, und das Spiel falls erforderlich unterbrechen;
 - 3.7.7 muss alle Zeit relevanten Regeln durchsetzen; ankünden von „15 SEKUNDEN“ „HALBZEIT“ „ZEIT“, wie vorgeschrieben;
Bemerkung: Es liegt in der Verantwortung der Spieler, nahe genug zu sein um diese Ankündigungen zu hören.
 - 3.7.8 muss die entsprechende Entscheidung fällen, falls der Ball einen der Spieler trifft (siehe [Regel 9](#): Ball trifft einen Spieler);
 - 3.7.9 kann ein „LET“ gewähren, wenn er wegen einer Beschwerde eines Rufes oder fehlenden Rufes des Punktrichters, nicht in der Lage ist zu entscheiden;
 - 3.7.10 muss den Spieler um eine Klarstellung bitten, wenn er unsicher über den Grund einer Anfrage für ein „LET“ oder einer „BESCHWERDE“ ist;
 - 3.7.11 kann für eine Entscheidung eine Erklärung abgeben;
 - 3.7.12 muss alle Entscheidungen in einer Lautstärke ansagen, dass dies von den Spielern, dem Punktrichter und den Zuschauern verstanden wird;
 - 3.7.13 muss [Regel 15](#) (Verhalten) anwenden, falls das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist;
 - 3.7.14 muss das Spiel so lange unterbrechen, falls das Benehmen irgendeiner anderen Person als ein Spieler störend oder beleidigend ist, bis diese Störung aufhört, oder diese Person den Court Bereich verlassen hat.

4. DAS EINSPIELEN

- 4.1 Am Anfang eines Spieles gehen die Spieler zusammen auf den Court um den Ball während maximal 5 Minuten warm zu spielen. Nach 2 ½ Minuten müssen die Spieler die Seiten wechseln, sofern sie dies nicht bereits getan haben.



- 4.2 Die Spieler müssen die gleichen Chancen haben, den Ball zu schlagen. Ein Spieler der für eine unzumutbare Zeit die Kontrolle über den Ball behält, wärmt unfair auf und [Regel 15](#) (Verhalten) muss angewandt werden.

5. DER AUFSCHLAG

- 5.1 Der Spieler, der das Drehen des Schlägers gewinnt, schlägt als erster auf.
- 5.2 Am Anfang jedes Satzes und nach jedem Wechsel des Aufschlägers, entscheidet der Aufschläger, von welcher Ausschlagbox er aufschlägt. Bei Beibehaltung des Aufschlagsrechts muss er alternierend die Seite wechseln.
- 5.3 Falls ein Ballwechsel mit einem „LET“ endet, muss der Aufschläger von derselben Seite wieder aufschlagen.
- 5.4 Falls sich der Aufschläger zur falschen Box bewegt, oder wenn einer der Spieler unsicher ist welche Box, muss der Punktrichter die Spieler informieren, welche die richtige Box ist.
- 5.5 Wenn es einen Streit über die richtige Box gibt, muss der Schiedsrichter entscheiden.
- 5.6 Nachdem der Punktrichter den Punktstand angesagt hat, müssen die Spieler ohne unnötige Verzögerung das Spiel weiterführen. Allerdings sollte der Aufschläger nicht aufschlagen, bevor der Rückschläger bereit ist.
- 5.7 Ein Aufschlag ist gültig, wenn:
- 5.7.1 der Aufschläger den Ball fallen lässt oder ihn mit einer Hand oder dem Schläger hoch wirft und ihn in einem ersten oder weiteren Versuch korrekt schlägt bevor er irgendetwas anderes berührt; und
 - 5.7.2 zu dem Zeitpunkt wo der Aufschläger den Ball schlägt, ein Fuss den Boden innerhalb der Servicebox ohne irgendeine Linie zu berühren, berührt, und
 - 5.7.3 der Ball direkt zur Frontwand geschlagen wird, und dort zwischen der Service- und der Auslinie, aber nicht gleichzeitig Front- und Seitenwand berührt, und
 - 5.7.4 der Ball, falls vom Rückschläger nicht Volley geschlagen, beim ersten Aufspringen im gegenüberliegenden Platzviertel ohne eine Linie zu berühren, und
 - 5.7.5 der Ball nicht ins Aus geschlagen wurde.
- 5.8 Ein Aufschlag der Regel 5.7 nicht erfüllt ist ein Fehler und der Rückschläger gewinnt den Ballwechsel.
Bemerkung: Ein Aufschlag der die Service-, oder Quer-, oder Mittel-, oder Aus-Linie berührt ist ein Fehler.
- 5.9 Wenn der Aufschläger den Ball fallen lässt oder hochwirft, aber keinen Versuch unternimmt den Ball zu schlagen, so ist dies kein Aufschlag und er kann wieder beginnen.
- 5.10 Ein „LET“ wird gewährt, wenn der Rückschläger nicht bereit ist um den Ball zu returnieren und nichts unternimmt um dies zu tun. Wenn dagegen der Service fehlschlägt, verliert der Aufschläger den Ballwechsel.
- 5.11 Wenn der Aufschläger von der falschen Seite aufschlägt und den Ballwechsel gewinnt, gewinnt er den Ballwechsel und der Punktstand bleibt. Der Aufschläger schlägt dann von der gegenüberliegenden Box auf.
- 5.12 Der Aufschläger darf nicht aufschlagen, bevor der Punktrichter, ohne Verzögerung, den Spielstand angesagt hat. In einem solchen Fall, muss der Schiedsrichter den Ballwechsel stoppen, und den Aufschläger ermahnen, solange zu warten, bis der Spielstand genannt worden ist.

6. DER BALLWECHSEL

- 6.1 Wenn der Aufschlag gültig ist, geht der Ballwechsel solange weiter, solange jeder Rückschlag gut ist, oder ein Spieler ein „LET“ erfragt oder einen „Einspruch“ macht, oder einer der Offiziellen einen Ruf macht, oder der Ball einen der Spieler oder ihre Kleidung, oder des Rückschlägers Schläger trifft.
- 6.2 Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball:



- 6.2.1 *korrekt* geschlagen wurde, bevor er zweimal am Boden aufschlug; und
- 6.2.2 ohne einen der Spieler, deren Kleider oder Schläger zu treffen, die Frontwand auf direktem oder aber über irgendeine (mehrere) Wand, über dem Tin und unter der Auslinie, ohne vorher auf dem Boden aufzuschlagen trifft, und
- 6.2.3 von der Frontwand zurückspringt, ohne das Tin zu berühren, und
- 6.2.4 nicht im Aus ist.

7. PAUSEN

- 7.1 Ein maximum von 90 Sekunden sind nach dem Einspielen bis zum Spielbeginn und zwischen jedem Satz erlaubt.
- 7.2 Die Spieler müssen bereit sein das Spiel am Ende jeder Unterbrechung wieder aufzunehmen, aber das Spiel kann auch mit beider Einverständnis vorher fortgeführt werden.
- 7.3 Ein maximum von 90 Sekunden sind erlaubt, um defektes Material zu ersetzen. Dies beinhaltet Brillen, Augenschutz oder abgelöste Kontaktlinsen. Der Spieler muss den Wechsel so schnell als möglich machen, oder [Regel 15](#) (Verhalten) muss angewandt werden.
- 7.4 Unterbrüche im Fall von Verletzung oder Blutung sind in [Regel 14](#) (Verletzung) beschrieben.
- 7.5 Während jedem Unterbruch ist es den Spielern erlaubt, den Ball zu schlagen.

8. BEHINDERUNG

- 8.1 Nach Beendigung eines angemessenen Ausschwungs, muss ein Spieler jede Anstrengung unternehmen den Ball freizugeben, so dass der Gegner, wenn der Ball von der Frontwand zurückspringt:
 - 8.1.1 eine *faire Sicht* auf den Ball hat, und
 - 8.1.2 einen freien und ungehinderten Zugang zum Ball hat; und
 - 8.1.3 genügend Platz für einen angemessenen Schwung zum Ball; und
 - 8.1.4 die Freiheit um den Ball an jede beliebige Stelle an der ganzen Frontwand zu schlagen. Behinderung entsteht, wenn der Schlagende dem Gegner nicht all diese Anforderungen zugesteht.
- 8.2 Ein Schlagender, der glaubt, dass eine Behinderung statt fand, kann stoppen und ein „LET“ erfragen. Am besten mit den Worten „LET, bitte“. Die Anfrage sollte ohne Verzögerung erfolgen.

Bemerkung:

 - Vor der Annahme irgendeiner Form von Anfrage, muss der Schiedsrichter davon überzeugt sein, dass der Spieler wirklich ein „LET“ erfragt.
 - Eine Anfrage für ein „LET“ beinhaltet auch die Anfrage für einen „STROKE“.
 - Normalerweise kann nur der Schlagende ein „LET“ für eine Behinderung erfragen. Jedoch, wenn der Gegner mangels Zugang zum Ball, bevor dieser die Frontwand erreicht hat, ein „LET“ erfragt, kann diesem Ersuchen entsprochen werden, selbst wenn er noch nicht der Schläger ist.
- 8.3 Falls der Schiedsrichter wegen dem Grund der Anfrage unsicher ist, muss er den Spieler um eine Erklärung bitten.
- 8.4 Der Schiedsrichter kann ein „LET“ gewähren, oder einen „STROKE“ geben, ohne dass eine Anfrage gemacht wurde. Das Spiel wenn nötig anhalten, speziell aus Sicherheitsgründen.
- 8.5 Wenn der Schlagende den Ball schlägt und der Rückschläger dann ein „LET“ erfragt, aber der Ball dann „TIEF“ oder „AUS“ geht, gewinnt der Gegner den Ballwechsel.
- 8.6 **Allgemein**

Die folgenden Bestimmungen gelten für alle Formen von Behinderung:



- 8.6.1 falls es weder eine Behinderung noch eine gefährliche Situation gibt, wird „**KEIN LET**“ gewährt;
- 8.6.2 falls es eine Behinderung gab, aber der Schlagende nicht in der Lage wäre einen gültigen Rückschlag zu machen, wird „**KEIN LET**“ gewährt;
- 8.6.3 falls der Schlagende nach einer Behinderung weiterspielt und dann ein „LET“ erfragt, wird „**KEIN LET**“ gewährt;
- 8.6.4 falls eine Behinderung stattfand, aber es den Schlagenden nicht davon abhielt, den Ball zu sehen und zum Ball zu kommen um einen gültigen Schlag zu machen, so ist dies eine minimale Behinderung und es wird „**KEIN LET**“ gewährt;
- 8.6.5 falls der Schlagende in der Lage gewesen wäre einen gültigen Rückschlag zu machen, aber der Gegner nicht alles unternahm um die Behinderung zu vermeiden, so wird dem Schläger ein „**BALL-AN**“ zugesprochen;
- 8.6.6 falls der Gegner alles unternahm eine Behinderung zu vermeiden und der Schlagende hätte einen gültigen Rückschlag machen können, so wird ein „**LET**“ gewährt;
- 8.6.7 falls eine Behinderung stattfand und der Schlagende hätte einen gewinnbringenden Schlag machen können, so wird dem Schlagenden ein „**BALL-AN**“ zugesprochen.

In Ergänzung zu Regel 8.6, gelten für spezielle Situationen folgende Bestimmungen:

8.7 Faire Sicht

Faire Sicht bedeutet, genügend Zeit zu haben, um den Ball zu sehen und den Schlag vorzubereiten, wenn der Ball von der Frontwand zurückspringt.

- 8.7.1 falls der Schlagende ein „LET“ erfragt, weil er keine faire Sicht auf den von der Frontwand zurückspringenden Ball hatte, wird Regel 8.6 angewandt.

8.8 Direkter Zugang

Falls der Schlagende wegen mangelndem direkten Zugang zum Ball ein „LET“ erfragt, dann:

- 8.8.1 falls eine Behinderung stattfand, aber der Schlagende nicht alles unternahm um zum Ball zu kommen und diesen zu schlagen, dann wird „**KEIN LET**“ gewährt;

Bemerkung:

Jeder Anstrengung, um den Ball zu erreichen und diesen zu spielen, sollte keinen Körperkontakt mit dem Gegner beinhalten. Falls Körperkontakt mit dem Gegner, der hätte vermieden werden können, passiert, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewandt werden.

- 8.8.2 falls der Schlagende direkten Zugang zum Ball hatte, aber einen indirekten Weg gewählt hat und dann ein „LET“ für Behinderung erfragt, wird „**KEIN LET**“ gewährt, ausser **Regel 8.8.3** gilt;
- 8.8.3 falls der Spieler in die falsche Richtung läuft, aber zeigt, dass er trotzdem den Ball erreichen kann, und im Anschluss kommt es zu einer Behinderung, wird ein „**LET**“ gewährt, ausser der Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann bekommt der Schlagende ein „**BALL-AN**“ zugesprochen.

8.9 Schlägerschwung

Ein vernünftiger Schwung umfasst eine angemessene Ausholbewegung, einen Schwung zum Ball und einen angemessenen Ausschwing. Des Schlagenden Ausholbewegung und der Ausschwing sind angemessen, solange diese nicht mehr als notwendig verlängert werden. Wenn der Schlagende wegen Behinderung des Schwunges ein „LET“ erfragt, dann:

- 8.9.1 falls beim Schwung leichter Kontakt mit dem Gegner **stattgefunden hat**, und dieser alle Anstrengungen unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, wird ein „**LET**“ gewährt, ausser der Spieler gerade schlägt, einen gewinnbringenden Ball spielen kann, dann wird dem Schlagenden ein „**BALL-AN**“ zugesprochen;



- 8.9.2 falls der Schwung durch den Kontakt mit dem Gegner **verhindert** wurde, wird der **“PUNKT”** dem Schlagenden zugesprochen, auch wenn der Gegner alles unternahm, um die Behinderung zu vermeiden.

8.10 Übertriebener Schwung

- 8.10.1 Wenn der Schlagende die Behinderung wegen eines deutlich übertriebenen Schwunges verursachte, wird **“KEIN LET”** gewährt.
- 8.10.2 Wenn es eine Behinderung gibt, aber der Schlagende mit einem übertriebenen Schwung einen **“PUNKT”** sucht, wird nur ein **„LET“** gewährt.
- 8.10.3 Der übermassige Schwung des Schlägers könnte eine Behinderung des Gegners verursachen, wenn dieser nun an der Reihe wäre, um den Ball zu spielen. In diesem Fall kann der Gegner um ein **“LET”** fragen.

8.11 Freiheit den Ball an jede beliebige Stelle der Frontwand zu schlagen

Wenn der Schlagende seinen Schlag wegen Frontwand-Behinderung unterbricht und um ein **„LET“** erfragt, dann:

- 8.11.1 falls eine Behinderung stattfand und der Ball würde den Gegner auf dem direkten Weg zur Frontwand treffen, wird dem Schlagenden ein **“BALL-AN”** zugesprochen, ausser der Schlagende hat sich *gedreht* oder hat einen *weiteren Schlagversuch* unternommen. In diesem Fall wird ein **„LET“** gewährt;
- 8.11.2 falls der Ball zuerst den Gegner treffen würde und dann die Seitenwand bevor er die Frontwand erreichen würde, wird ein **“LET”** gewährt; ausser es wäre ein *gewinnbringender Schlag* gewesen, dann wird dem Schlagenden ein **“BALL-AN”** zugesprochen, oder
- 8.11.3 falls der Ball zuerst die Seitenwand und dann den Gegner bevor er die Frontwand erreichen würde, wird ein **“LET”** gewährt; ausser es wäre ein *gewinnbringender Schlag* gewesen, dann wird dem Schlagenden ein **“BALL-AN”** zugesprochen.

8.12 Weiterer Schlagversuch

Wenn der Schlagende um ein **“LET”** erfragt wegen einer Behinderung, während er einen *weiteren Schlagversuch* unternimmt und einen gültigen Schlag machen könnte, dann:

- 8.12.1 falls der Gegner keine Zeit hatte um die Behinderung zu vermeiden, wird ein **“LET”** gewährt.

8.13 Drehung

Drehen ist die Aktion eines Spielers, der gerade schlägt, oder sich in Position befindet zu schlagen, den Ball auf seiner rechten Seite, nachdem der Ball von links kommend hinter sich vorbei liess, oder andersseitig herum, egal ob sich der Spieler physisch drehte oder nicht.

Wenn der Schlagende bei einer Drehung eine Behinderung feststellt und einen gültigen Schlag machen könnte, dann:

- 8.13.1 falls der Schwung verhindert wurde, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat die Behinderung zu vermeiden, wird dem Schlagenden ein **“BALL-AN”** zugesprochen;
- 8.13.2 falls der Gegner keine Zeit hatte, die Behinderung zu vermeiden, wird ein **“LET”** gewährt;
- 8.13.3 falls der Schlagende den Ball ohne Drehung schlagen könnte, sich dann aber dreht um eine Möglichkeit für ein **“LET”** zu erhalten, wird **“KEIN LET”** gewährt.
- 8.13.4 Wenn der Schlagende sich dreht, muss der Schiedsrichter prüfen, ob die Aktion gefährlich war, um der Regel entsprechend eine richtige Entscheidung zu treffen.

9. BALL TRIFFT EINEN SPIELER

- 9.1 Wenn der Ball auf seinem Weg **zur Frontwand** den Gegner, dessen Schläger oder seine Kleidung trifft muss der Ballwechsel unterbrochen werden; dann:



- 9.1.1 falls der Schlag nicht gut gewesen wäre, gewinnt der Gegner den Ballwechsel;
- 9.1.2 falls der Rückschlag direkt zur Frontwand ginge und der Schlagende *einen ersten Versuch* machte *ohne* sich zu *dehen*, wird dem Schlagenden ein **“BALL-AN”** zugesprochen;
- 9.1.3 falls der Ball irgendeine andere Wand traff oder treffen würde bevor er die Frontwand erreichen würde, und der Schlagende sich *nicht gedreht* hat, wird ein **“LET”** gewährt. Ausser der Rückschlag wäre ein *gewinnbringender Schlag* gewesen. In diesem Fall wird dem Schlagenden ein **„BALL-AN“** zugesprochen;
- 9.1.4 falls der Schlagende sich *nicht gedreht* hat aber einen *weiteren Versuch* machte, wird ein **“LET”** gewährt;
- 9.1.5 falls der Schlagende sich *gedreht* hat, wird dem Gegner ein **“BALL-AN”** zugesprochen, ausser der Gegner hat bewusst eine Bewegung gemacht, um den Ball abzufangen; in diesem Fall wird dem Schlagenden ein **“BALL-AN”** zugesprochen.
- 9.2** Wenn der Ball **von der Frontwand** zurückspringt und einen Spieler trifft, bevor er zweimal am Boden aufspringt, muss der Ballwechsel gestoppt werden; dann:
 - 9.2.1 falls der Ball den **Gegner** oder dessen Schläger trifft, bevor der Schlagende einen Schlagversuch gemacht hat, und keine Behinderung stattgefunden hat, gewinnt der Schlagende den Ballwechsel; ausser die Position des Schlagenden hat dazu geführt, dass der **Gegner** getroffen wurde. In diesem Fall wird ein **„LET“** gewährt;
 - 9.2.2 falls der Ball den **Gegner** oder dessen Schläger trifft, nachdem der Schlagende einen oder *mehrere Versuche* unternahm den Ball zu schlagen, wird ein **“LET”** gewährt, vorausgesetzt der Schlagende hätte einen gültigen Rückschlag machen können. Andernfalls gewinnt der Gegner den Ballwechsel;
 - 9.2.3 falls der Ball den **Schlagenden** trifft und es gab keine Behinderung, gewinnt der Gegner den Ballwechsel. Wenn es Behinderung gab, gilt [Regel 8](#) (Behinderung).
- 9.3** Wenn der Schlagende den Gegner mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Aktion gefährlich war und entsprechend handeln.

10. EINSPRÜCHE

- 10.1** Beide Spieler können den Ballwechsel für einen EINSPRUCH wegen eines fehlenden Rufs des Punktrichters mit den Worten „EINSPRUCH, bitte“ anhalten.
- 10.2** Der Verlierer eines Ballwechsels kann EINSPRUCH wegen eines Rufs, oder fehlenden Rufs des Punktrichters erheben, mit den Worten **“ EINSPRUCH, bitte”**.
- 10.3** Wenn der Schiedsrichter unsicher ist, für welchen Schlag der EINSPRUCH erhoben wurde, muss der Schiedsrichter um Klarstellung fragen. Sind es mehrere, muss er jeden Einzelnen behandeln.
- 10.4** Nachdem der Aufschlag ausgeführt wurde, kann kein Spieler mehr einen EINSPRUCH gegen etwas erheben, das vor dem Aufschlag passiert ist. Ausnahme: ein defekter Ball.
- 10.5** Am Ende eines Satzes, muss ein Einspruch wegen des letzten Ballwechsels, sofort erledigt werden.
- 10.6** Als Reaktion auf einen Einspruch wegen eines Rufs oder fehlenden Rufs des Punktrichters, muss der Schiedsrichter:
 - 10.6.1 falls des Punktrichters Ruf oder fehlender Ruf richtig war, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen; oder
 - 10.6.2 falls der Ruf des Punktrichters falsch war, gewähre ein **“LET”**, ausser der Ruf des Punktrichters hat einen der Spieler von einem *gewinnbringenden Schlag* abgehalten; in diesem Fall wird diesem Spieler der **„PUNKT“** zugesprochen; oder
 - 10.6.3 falls der Punktrichter keinen Ruf wegen eines Aufschlags oder eines Rückschlages machte, der nicht gut war, geht der **„PUNKT“** an den anderen Spieler; oder
 - 10.6.4 falls der Schiedsrichter unsicher ist, ob der Aufschlag gut war, gewähre ein **“LET”**; oder
 - 10.6.5 falls der Schiedsrichter unsicher ist, ob der Rückschlag gut war, gewähre ein **“LET”**, ausser der Ruf des Punktrichters hat den anderen Spieler von einem



gewinnbringenden Schlag abgehalten; in diesem Fall wird diesem Spieler der „PUNKT“ zugesprochen.

- 10.7 In allen Fällen ist die Entscheidung des Schiedsrichters entgültig.

11. DER BALL

- 11.1 Wenn der Ball während eines Ballwechsels kaputt geht, wird ein „LET“ gewährt.
- 11.2 Wenn ein Spieler stoppt, um einen *Einspruch* wegen eines kaputten Balles zu machen, der Ball jedoch nicht kaputt ist, verliert dieser Spieler den Ballwechsel.
- 11.3 Wenn der Rückschläger, bevor er *versucht* den Aufschlag zurückzuschlagen, einen *Einspruch* wegen des defekten Balles erfagt, und der Ball ist kaputt, muss der Schiedsrichter, wenn er unsicher ist wann der Ball kaputt ging, für den vorangegangenen Ballwechsel ein „LET“ gewähren.
- 11.4 Ein Spieler der am Ende eines Satzes einen *Einspruch* machen möchte, dass der Ball kaputt ist, muss er dies sofort machen, noch bevor er den Court verlässt.
- 11.5 Der Ball muss ausgewechselt werden, wenn beide Spieler damit einverstanden sind oder der Schiedsrichter dem Einspruch eines Spielers zustimmt.
- 11.6 Falls ein Ball ausgewechselt wurde, oder die Spieler das Spiel nach einem Unterbruch wieder aufnehmen, können die Spieler den Ball wieder aufwärmen. Das Spiel beginnt wieder, wenn beide Spieler einverstanden sind oder nach Ermessen des Schiedsrichters, jenachdem was zuerst eintrifft.
- 11.7 Der Ball muss zu jeder Zeit im Court bleiben, ausser der Schiedsrichter erlaubt dies.
- 11.8 Wenn der Ball irgendwo im Court eingeklemmt wird, wird ein „LET“ gewährt.
- 11.9 Ein „LET“ kann auch gewährt werden, wenn der Ball irgendeinen Gegenstand im Court berührt.
- 11.10 „KEIN LET“ wird gewährt für irgendein ungewöhnliches Aufspringen des Balles.

12. ABLENKUNG

- 12.1 Beide Spieler können wegen Ablenkung ein „LET“ erfragen, müssen dies jedoch sofort machen.
- 12.2 Wenn die Ablenkung von einem der Spieler verursacht wurde, dann:
12.2.1 falls **unbeabsichtigt**, wird ein „LET“ gewährt, ausser eines Spielers *gewinnbringender Schlag* wurde verhindert. In diesem Fall wird der Ballwechsel diesem Spieler zugesprochen.
12.2.2 falls **bewusst**, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewandt werden.
- 12.3 Wenn die Ablenkung nicht von einem der Spieler verursacht wurde, wird ein „LET“ gewährt, ausser ein *gewinnbringender Schlag* eines Spielers wurde verhindert. In diesem Fall wird der Ballwechsel diesem Spieler zugesprochen.
- 12.4 An einigen Veranstaltungen können während eines Ballwechsels Zuschauer Reaktionen auftreten. Um die Freude der Zuschauer zu unterstützen, kann man **Regel 12.3** aussetzen und wenn plötzlich viel Zuschauerlärm ertönt, wird von den Spieler erwartet, dass sie weiter spielen und der Schiedsrichter wird die Zuschauer nicht um Ruhe bitten. Jedoch, wenn ein Spieler aufhört zu spielen und wegen eines lauten oder vereinzelt Lärms ausserhalb des Courts ein „LET“ erfragt, kann ein „LET“ für Ablenkung gewährt werden.

13. GEFALLENER GEGENSTAND IM COURT

- 13.1 Ein Spieler, dem der Schläger aus der Hand fällt, kann ihn wieder aufheben und weiterspielen, es sei den, der Ball berührt den Schläger, oder eine Ablenkung tritt auf, oder der Schiedsrichter erteilt einen „STRAFPUNKT“.



- 13.2** Ein Schlagender, dessen Schläger wegen einer Behinderung aus der Hand fällt, kann um ein "LET" fragen.
- 13.3** Der Gegner dessen Schläger durch Kontakt mit dem Schlagenden, bei dessen Versuch den Ball zu erreichen fallen lässt, kann ein "LET" erfragen, und [Regel 12](#) (Ablenkung) wird angewandt.
- 13.4** Falls irgendein Gegenstand, ausser einem Schläger der Spieler, während einem Ballwechsel zu Boden fällt, muss das Spiel unterbrochen werden; dann:
- 13.4.1 falls der Gegenstand ohne Kontakt mit dem Gegner fiel, gewinnt der Gegner den Ballwechsel;
- 13.4.2 falls der Gegenstand wegen Kontakt mit dem Gegner fiel, wird ein "**LET**" gewährt, ausser der Schlagende hat einen *gewinnbringenden Schlag* gemacht oder erfragt ein "LET" wegen Behinderung. In diesem Fall wird [Regel 8](#) (Behinderung) angewandt;
- 13.4.3 falls der Gegenstand von einem anderen Ort als von den Spielern kam, wird ein "**LET**" gewährt, ausser;
- 13.4.4 des Schlagenden *gewinnbringender Schlag* wurde verhindert. In diesem Fall wird der Ballwechsel dem Schlagenden zugesprochen;
- 13.4.5 falls der Gegenstand bis zum Ende des Ballwechsels nicht bemerkt wurde und keinen Einfluss auf das Ergebnis des Ballwechsels hatte, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen.

14. UNWOHLSEIN, VERLETZUNG UND BLUTUNG

14.1 Unwohlsein

- 14.1.1 Ein Spieler der an einem Unwohlsein leidet, das keine Verletzung oder Blutung ist, muss entweder sofort weiterspielen, oder den angefangenen Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen, um sich zu erholen. Dazu gehören Zustände wie Krämpfe, Übelkeit, Atemnot sowie Asthma. Nur ein Satz kann zugestanden werden. Der Spieler muss dann weiterspielen, oder das Spiel aufgeben.
- 14.1.2 Wenn ein Spieler sich erbricht oder etwas anderes verursacht, was den Court unspielbar macht, wird das Spiel dem Gegner zugesprochen.

14.2 Verletzung

Der Schiedsrichter:

- 14.2.1 falls nicht überzeugt ob die Verletzung echt ist, muss er den Spieler anweisen folgendes zu entscheiden: sofort weiterspielen oder den laufenden Satz aufzugeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nehmen und dann weiterspielen, oder das Spiel aufzugeben. Nur ein Satz kann zugestanden werden;
- 14.2.2 falls überzeugt dass die Verletzung echt ist, muss er beide Spieler über die Kategorie der Verletzung und die erlaubte Zeit zur Erholung informieren. Die Erholungszeit beginnt ab dem Zeitpunkt der Verletzung;
- 14.2.3 falls er überzeugt ist, dass dies ein Wiederauftreten einer vorher im Spiel erlittenen Verletzung ist, muss er den Spieler anweisen folgendes zu entscheiden: sofort weiterspielen oder den laufenden Satz aufzugeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nehmen und dann weiterspielen, oder das Spiel aufzugeben. Nur ein Satz kann zugestanden werden.

Bemerkung: Ein Spieler, der einen Satz aufgibt, behält seine erzielten Punkte.

14.3 Kategorien von Verletzungen:

- 14.3.1 **Selbstverschuldet:** wobei die Verletzung das Ergebnis seiner eigenen Aktion ist. Hierzu gehören Muskelrisse, Zerrungen oder Prellungen von Kollisionen mit einer Wand oder Umfallen. Dem Spieler sind 3 Minuten Erholungszeit gestattet, und falls er das Spiel nicht wieder aufnehmen kann, muss er den Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause



- zwischen 2 Sätzen für weitere Erholung nehmen. Nur ein Satz kann zugestanden werden. Der Spieler muss anschliessend weiterspielen, oder das Spiel aufgeben.
- 14.3.2 **Beteiligung:** wobei die Verletzung das Resultat einer zufälligen Aktion von beiden Spieler ist. Der verletzte Spieler hat 15 Minuten zur Erholung. Dies kann nach Ermessen des Schiedsrichters um weitere 15 Minuten verlängert werden. Wenn der Spieler dann nicht in der Lage ist weiterzuspielen, wird das Spiel dem Gegner zugesprochen.
Der Punktstand des Spiels bleibt, wie beim letzten Ballwechsel als die Verletzung geschah, bestehen.
- 14.3.3 durch **Gegner verursacht:** wobei die Verletzung allein durch den Gegner verursacht wurde.
- 14.3.3.1 Wenn die Verletzung **zufällig** vom Gegner verursacht wurde, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewandt werden. Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit sich zu erholen. Wenn der Spieler nicht in der Lage ist das Spiel wieder aufzunehmen, wird dem verletzten Spieler das Spiel zugesprochen.
- 14.3.3.2 Wenn die Verletzung durch **vorsätzliches** oder **gefährliches** Spiel oder Aktion des Gegners verursacht wurde und der verletzte Spieler einige Zeit zur Erholung braucht, wird das Spiel dem verletztem Spieler zugesprochen. Wenn der verletzte Spieler ohne Verzögerung weiterspielen kann, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewandt werden.

14.4 Blutung

- 14.4.1 Wann immer Blutungen auftreten, muss das Spiel unterbrochen werden und der Spieler muss den Court verlassen, um sich sofort um die Blutung zu kümmern. Eine angemessene Zeit zur Behandlung wird gegeben. Das Spiel darf erst wieder fortgesetzt werden, nachdem die Blutung gestoppt wurde und wenn möglich, die Wunde abgedeckt wurde.
- 14.4.2 Falls die Blutung **zufällig** durch den Gegner **verursacht** wurde, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewendet werden.
- 14.4.3 Wenn die Blutung durch **vorsätzliches** oder **gefährliches** Spiel oder Aktion des Gegners verursacht wurde, wird das Spiel dem verletzten Spieler zugesprochen.
- 14.4.4 Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist die Blutung in der vorgegebenen Zeit zu stoppen, muss er den Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen und dann weiterspielen, oder das Spiel aufgeben.
- 14.4.5 Wenn während des Spiels wieder Blut sichtbar wird, wird keine weitere Erholungszeit gewährt und der Spieler muss den laufenden Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen für weitere Behandlung nehmen. Wenn die Blutung nicht gestoppt werden kann, muss der Spieler das Spiel aufgeben.
- 14.4.6 Der Court muss gereinigt und blutbefleckte Kleidung ersetzt werden.
- 14.5 Ein Verletzter Spieler kann vor dem Ende der erlaubten Erholungszeit das Spiel wieder aufnehmen. Beiden Spielern muss eine angemessene Zeit gewährt werden um sich auf die Wiederaufnahme des Spiels vorzubereiten.
- 14.6 Es ist immer die Entscheidung des verletzten Spielers, weiterzuspielen oder nicht.

15. VERHALTEN

- 15.1 Spieler müssen sich, zusätzlich zu diesen Regeln, an alle Turnierbestimmungen halten.
- 15.2 Spieler dürfen keine Gegenstände im Court ablegen.
- 15.3 Spieler dürfen ohne Erlaubnis des Schiedsrichters den Court während eines laufenden Satzes nicht verlassen.
- 15.4 Spieler können keine Auswechslung eines Offiziellen verlangen.
- 15.5 Spieler dürfen sich im Court nicht unfair, gefährlich, beleidigend, anstössig oder in irgendeiner Weise schädlich für den Sport verhalten.



- 15.6** Wenn das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist, muss der Schiedsrichter den Spieler bestrafen, und das Spiel unterbrechen, wenn nötig.
Unakzeptables Benehmen beinhaltet, ist aber nicht nur beschränkt auf:
- 15.6.1 hörbare oder sichtbare Obszönität;
 - 15.6.2 verbale, körperliche oder jede andere Form von Missbrauch;
 - 15.6.3 unnötiger körperlicher Kontakt, der Stossen des Gegners beinhaltet;
 - 15.6.4 gefährliches Spiel, inklusive exzessiven Schlägerschwung;
 - 15.6.5 Diskussionen mit Offiziellen;
 - 15.6.6 Missbrauch von Ausrüstung oder Court;
 - 15.6.7 unfaires Aufwärmen;
 - 15.6.8 Verzögerung des Spiels, inklusiv zu spät auf dem Court sein;
 - 15.6.9 absichtliche Ablenkung;
 - 15.6.10 Coaching während des Spiels.
- 15.7** Ist das Benehmen eines Spielers unakzeptabel, ist eine „**Verwarnung**“, oder mit einem „**Strafpunkt**“, einem „**Strafsatz**“, oder einem „**Strafspiel**“ (Disqualifikation) zu bestrafen, abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens.
- 15.8** Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, soweit er das gleiche Fehlverhalten mehrmals bestraft, dass die nächste Strafe nicht geringer ist, als die vorhergehende ist.
- 15.9** Eine „**Verwarnung**“ oder eine „**Strafe**“ kann vom Schiedsrichter zu jeder Zeit verhängt werden, eingeschlossen des Aufwärmens und nach dem Schluss des Spieles.
- 15.10** Wenn der Schiedsrichter:
- 15.10.1 das Spiel stoppt, um eine „Verwarnung“ auszusprechen, wird ein „**LET**“ gewährt;
 - 15.10.2 das Spiel stoppt um einen „Strafpunkt“ zu geben, so wird dieser „**Strafpunkt**“ das Resultat dieses Ballwechsels;
 - 15.10.3 einen „**Strafpunkt**“, nachdem der Ballwechsel beendet ist, verhängt, bleibt das Resultat des Ballwechsels bestehen. Der „**Strafpunkt**“ wird zum Punktestand addiert, ohne zusätzlichen Wechsel der Servicebox;
 - 15.10.4 einen „**Strafsatz**“ verhängt, dann ist es für den laufenden Satz oder für den Nächsten, wenn der Satz vorbei ist. Im zweiten Fall werden keine weiteren 90 Sekunden Pause erlaubt;
 - 15.10.5 einen „**Strafsatz**“ oder ein „**Strafspiel**“ verhängt, behält der säumige Spieler alle seine gewonnen Sätze und Punkte.
- 15.11** Wenn eine „**Verhalten-Strafe**“ ausgesprochen wurde, muss der Schiedsrichter alle erforderlichen Dokumente ausfüllen.



ANHANG 1 - DEFINITIONEN

AUFSCHLAGS-VIERECK	Eine quadratische Fläche auf jeder Seite des Courts, begrenzt durch die Querlinie, eine Seitenwand und zwei weiteren Linien, von wo aus der Aufschläger aufschlägt.
AUFSCHLAGWECHSEL AUS	ein Wechsel des Aufschlägers. Ein Rückschlag, der: die Wand auf oder oberhalb der Auslinie berührt; oder irgendeine Vorrichtung oberhalb der Auslinie berührt; oder eine obere Kante irgendeiner Wand des Courts berührt; oder über eine Wand aus dem Court fliegt; oder durch irgendeine Vorrichtung geht.
BALLWECHSEL	Ein guter Aufschlag gefolgt von einem oder mehreren abwechselnden Rückschlägen, bis ein Spieler keinen gültigen Rückschlag mehr macht.
BLECH (Tin)	Der Bereich der Vorderwand, der sich über die ganze Court-Breite erstreckt und sich vom Boden bis hin und einschließlich der niedrigsten horizontalen Linie erstreckt.
DREHUNG	Die Aktion eines Spielers, der gerade schlägt, oder sich in der Position befindet zu schlagen, den Ball auf seiner rechten Seite, nachdem der Ball ihn von links kommend hinter sich vorbei lies, oder andersseitig-herum, egal ob der Spieler sich physisch dreht oder nicht.
EINSPRUCH	Als Einspruch bezeichnet man das Ersuchen eines Spielers an den Schiedsrichter wegen eines Rufes oder fehlenden Rufes des Punktrichters oder wenn der Ball kaputt ist.
FAIRE SICHT	Genug Zeit den Ball zu sehen, und den Schlag vorzubereiten, wenn der Ball von der Frontwand zurückspringt.
FALSCHER RICHTUNG	Wenn ein Spieler, der den Weg des Balls vorahnend, sich in eine Richtung bewegt, während der Schlagende den Ball in die andere Richtung spielt.
FEHLER GEWINNBRINGENDER SCHLAG GÜLTIGER RÜCKSCHLAG	Ein Aufschlag, der nicht gut ist. ein Rückschlag, der für den Gegner unerreichbar ist.
LET	Ein Rückschlag ist richtig geschlagen, wenn der Ball zur Frontwand fliegt, entweder direkt oder über eine oder mehrere Wände ohne ins Aus zu gehen, und die Frontrwand über dem Tin und unterhalb der Aus-Linie trifft.
NICHT GUT	Das Ergebnis, eines Ballwechsels, welches kein Spieler gewinnt. Der Aufschläger schlägt erneut von derselben Box auf.
RICHTIG	ein Rückschlag, der: ein Spieler nicht korrekt schlägt; oder mehr als einmal auf dem Boden aufspringt, bevor er geschlagen wird, oder einen Spieler oder dessen Kleidung berührt.
SATZ	Wenn der Ball mit dem in der Hand gehaltenen Schläger geschlagen wird, nicht mehr als einmal, und ohne den Ball zu schieben.
SCHLAGENDE	Ein Teil des Spiels. Ein Spieler muss 3 Sätze gewinnen um ein 5-Satz Spiel, oder 2 Sätze gewinnen um ein 3-Satz Spiel zu gewinnen.
SPIEL TIEF	Ein Spieler (Person) ist der Schlagende, von dem Moment an wo der vom Gegner geschlagene Ball von der Frontwand zurückspringt, bis der Ball die Frontwand wieder trifft.
VIERTEL-COURT	der komplette Wettbewerb, inklusive der Aufwärmphase.
VERSUCH	Ein Rückschlag, der das Blech trifft oder den Boden, bevor er die Frontwand trifft, oder die Frontwand und dann das Blech.
WEITERER VERSUCH	eine von zwei gleichgrossen Flächen im Court, begrenzt von der Mittellinie, einer Seitenwand, der Rückwand und der Querlinie.
	Jede Vorwärtsbewegung des Schlägers (Racket) zum Ball. Ein vorgeteuschter Schlag ist auch ein Versuch, aber eine Schläger-Vorbereitung mit nur einem Rückschwung und keiner Vorwärts-Bewegung in Richtung zum Ball ist kein Versuch.
	Ein weiterer Versuch des Schlagenden beim Aufschlag oder beim zurückschlagen des Balles, der immer noch im Spiel ist, nachdem er bereits einen oder mehrere Versuche unternommen hat.



ANHANG 2 – RUFE DER OFFIZIELLEN

2.1 Punktrichter

TIEF	Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag das Tin getroffen hat, oder den Boden bevor er die Frontwand erreicht hat, oder der Ball die Frontwand und dann das Tin getroffen hat.
FEHLER	Um anzuzeigen, dass der Aufschlag nicht gut war.
AUFSCHLAGWECHSEL	Um anzuzeigen, dass das Aufschlagrecht gewechselt hat.
NICHT GUT	Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag: nicht korrekt geschlagen wurde, oder mehrmals am Boden aufsprang bevor er geschlagen wurde; oder den Schläger oder dessen Kleidung berührte.
AUS	Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag: die Wand auf oder über der Auslinietraf; oder irgendeine Vorrichtung über der Auslinie traf, oder die obere Kante irgendeiner Wand des Courtes traf, oder über eine Wand ins Aus flog, oder durch eine Vorrichtung flog.
10-BEIDE: EIN SPIELER GEWINNT MIT 2 PUNKTEN VORSPRUNG	To indicate at 10-all that a player must lead by 2 points to win the game. Called only on the first occurrence in a match.
SATZ BALL	Um anzuzeigen, dass ein Spieler einen Punkt benötigt, um den Satz zu gewinnen.
MATCH BALL	Um anzuzeigen, dass ein Spieler einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen.
JA, LET/ LET	Des Schiedsrichters Entscheidung wiederholen, dass ein Ballwechsel zu wiederholen ist.
STROKE AN (SPIELER oder TEAM)	Des Schiedsrichters Entscheidung wiederholen, dass ein Strafpunkt an einen Spieler oder ein Team gegeben wurde.
KEIN LET	Des Schiedsrichters Entscheidung wiederholen, dass kein Let gewährt wird.

Beispiele für die Rufe des Punktrichters

1. Spiel Ansage:
"Müller Aufschläger, Jones Rückschläger, 3 Gewinnsätze, Null beide."
2. Reihenfolge der Ansage:
 - i) Alles was den Punktstand beeinflusst (z.B. Strafpunkt an Müller).
 - ii) Der Spielstand, wobei der Punktstand des Aufschlägers immer zuerst angesagt wird.
 - iii) Bemerkungen zum Spielstand (z.B. Satzball).
3. Spielstand ansagen:
"Nicht gut, Aufschlagwechsel, 4–3."
"Ja Let, 3–4."
"Punkt an Müller, 10–8, Satzball."
"Fehler, Aufschlagwechsel, 8–3."
"Nicht gut, 10-beide: ein Spieler muss mit 2 Punkten gewinnen"
"10–8, Spielball."
"13–12, Spielball."



SWISS SQUASH

4. Am Satzende:
 - “11–3, Satz an Müller. Müller führt 1 zu Null in Sätzen.”
 - “11–7, Satz an Jones. Müller führt 2 zu 1 in Sätzen.”
 - “11 – 8, Spiel an Müller, 3 zu 2 in Sätzen, 3–11, 11–7, 6–11, 11– 9, 11– 8.”
5. Am Anfang jedes weiteren Satzes:
 - “Müller führt 1 zu Null in Sätzen. Null beide.”
 - “Müller führt 2 zu 1 in Sätzen. Aufschläger Müller, Null beide.”
 - “2 beide. Müller schlägt auf, Null beide.”

2.2 SCHIEDSRICHTER

FÜNFZEN SEKUNDEN	Um hinzuweisen, dass nur noch 15 Sekunden einer erlaubten Pause verbleiben.
HALBZEIT	Um hinzuweisen, dass 2 ½ Minuten der Aufwärmphase vorüber sind.
LET / SPIEL EIN LET	Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel wiederholt werden muss. „Ja Let“ ist nicht zugelassen, wenn kein Spieler für ein Let gefragt hat.
KEIN LET	Kein Let wird gewährt.
PUNKT AN (Spieler oder Mannschaft)	Um hinzuweisen, dass ein Punkt gegeben wurde.
ZEIT	Um hinzuweisen, dass eine erlaubte Zeit abgelaufen ist.
JA, LET	Ein Let wird gegeben.
VERWARNUNG	Um anzuzeigen, dass eine Verwarnung gegeben wurde, z.B.: “Verwarnung an Strasser wegen Spielverzögerung.”
STROKE	Um anzuzeigen, dass ein Strafpunkt gegeben wurde, z.B.: “Verhalten von Smith, Punkt an (anderen Spieler oder Mannschaft) wegen Spielverzögerung.”
STRAFSATZ	Um anzuzeigen, dass ein Strafsatz gegeben wurde, z.B.: “Verhalten von Jones, Satz an (anderen Spieler oder Mannschaft) wegen Schlägermissbrauch.”
STRAFSPIEL	Um anzuzeigen, dass eine Disqualifikation gegeben wurde, z.B.: “Verhalten von Jones, Spiel an (anderen Spieler oder Mannschaft) wegen Beleidigung des Schiedsrichters.”



ANHANG 3 - ALTERNATIVE ZÄHLSYSTEME

1. Punkt pro Ballwechsel auf 15

Regel 2 (Zählweise) wird ersetzt von (siehe kursiv):

2.1 Der Gewinner eines Ballwechsels erhält einen Punkt und schlägt im nächsten Ballwechsel auf.

2.2 *Jeder Satz wird bis 15 Punkte gespielt, ausser der Punktstand ist 14 beide, dann geht der Satz weiter bis ein Spieler 2 Punkte Vorsprung hat.*

2.3 Ein Spiel wird normalerweise auf 3 Gewinnsätze, vielleicht aber auch nur auf 2 gespielt.

2. Aufschlag/Aufschlagwechsel Zählweise

Regel 2 (Zählweise) wird ersetzt von (siehe kursiv):

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

2.2 *Jedes Spiel wird auf 9 Punkte gespielt, ausser wenn der Punktstand 8-beide erreicht. Der Rückschläger wählt nun vor dem nächsten Aufschlag ob das Spiel bis 9 (als "Satz1" bekannt) oder auf 10 (als „ Satz 2“ bekannt) fortgesetzt wird. Der Rückschläger muss seine Entscheidung deutlich dem Punktrichter, dem Schiedsrichter und seinem Gegner anzeigen.*

2.3 Ein Spiel wird normalerweise auf 3 Gewinnsätze, vielleicht aber auch nur auf 2 gespielt.



ANHANG 4 - DAS 3-SCHIEDSRICHTER SYSTEM

1. Das Drei-Schiedsrichter-System besteht aus einem Zentralschiedsrichter (ZR) und zwei Seitenschiedsrichtern (SRs), welche als Team zusammenarbeiten müssen. Alle sollten vom höchsten Standard der Schiedsrichter sein. Wenn die 3 Schiedsrichter nicht den gleichen Leistungsstandard haben, dann muss der Schiedsrichter mit dem höchsten Standard in der Regel der ZR sein.
2. Der Zentralschiedsrichter fungiert gleichfalls als Punktrichter, kontrolliert das Spiel und muss sich mit den SRs vor dem Spiel absprechen und bei Bedarf (und wenn möglich) zwischen den Sätzen, um die Kontinuität der Regel-Anwendung und Auslegung sicherzustellen. Einer der SRs schreibt die Punkte zur Sicherheit mit. Im Falle einer Diskrepanz ist der Punktestand des ZR endgültig.
3. Die zwei SRs müssen hinter der Court Rückwand in der Verlängerung mit der Innenlinie der Aufschlagbox auf jeder Seite sitzen, eine Reihe vor dem ZR.
4. Die SRs machen die Entscheidungen am Ende eines Ballwechsels - nicht während des Ballwechsels - zu folgenden Angelegenheiten:
 - 4.1 Wenn ein Spieler ein „LET“ fordert, oder einen Einspruch gegen einen Ruf oder keinen Ruf von „TIEF“, „DOPPELT“, „AUS“, oder „FEHLER“ vom ZR.
 - 4.2 Wenn einer der Schiedsrichter nichts sehen konnte, ist die Schiedsrichterentscheidung „Ja, Let“.
 - 4.3 Wenn der ZR unsicher ist warum ein Spieler nach einem „LET“ fragt, muss er den Spieler nach einer Begründung fragen.
 - 4.4 Wenn ein SR sich nicht sicher ist, warum Einspruch erhoben wurde, muss der SR den ZR um eine Aufklärung bitten.
5. Nur der ZR entscheidet in allen anderen Angelegenheiten einschliesslich Pausen, Verwarnungen, Verletzungen, Ablenkungen, kaputten Bällen, gefallenen Objekten, Court Bedingungen, bei denen kein Einspruch erhoben werden kann.
6. Jeder Einspruch wird von allen 3 Schiedsrichtern gleichzeitig und unabhängig entschieden.
7. Eine Mehrheitsentscheidung der drei Schiedsrichter ist endgültig, ausser ein Schiedsrichter- Video-System ist in Betrieb.
8. Die Entscheidung der drei Schiedsrichter muss vom ZR ohne Enthüllung der individuellen Entscheidungen bekannt gegeben werden.
9. Im Falle von 3 verschiedenen Entscheidungen („Ja LET“, „KEIN LET“, „STROKE“), ist die endgültige Entscheidung „Ja, LET“.
10. Spieler dürfen **nur** mit dem ZR sprechen. Der Dialog muss auf ein Minimum beschränkt bleiben.
11. Die Schiedsrichter geben ihre Entscheidungen unter Benutzung (in der Reihenfolge Ihrer Bevorzugung):
 1. Elektronische Konsolen; oder
 2. Schiedsrichterkarten; oder
 3. Handsignalen.
12. Wenn Handsignale benutzt werden:
 - Ja, LETt = Daumen und Zeigefinger in der Form eines 'L'.
 - PUNKT = geballte Faust.
 - KEIN LET = Hand gerade halten, Handfläche nach unten.
 - Ball war nicht gut/ Tief/ Aus/ Fehler = Daumen nach unten.



SWISS SQUASH

Ball war gut = Daumen nach oben.



ANHANG 5 - VIDEO REVIEW

Kann benutzt werden, wenn die Technologie vorhanden ist.

REGELN / VERFAHREN

1. Ein Spieler kann nur ein "REVIEW" über eine Behinderungsentscheidung (Let, Punkt oder kein Let) verlangen, aber keins wegen eines Rufes des Punktrichters. Jeder Spieler hat einen Review pro Satz; wird die ursprüngliche Entscheidung geändert, erhält der Spieler sein Review zurück.
2. Der Spieler muss den ZR sofort und deutlich um ein "Video Review, bitte" bitten.
3. Der ZR sagt dann: "Video review, bitte, (Spieler Name), zu der Ja, Let/Kein Let/Punkt Entscheidung."
4. Die Wiederholung wird auf einem Bildschirm angezeigt.
5. Die Entscheidung des „Video Review“ ist endgültig und wird am Bildschirm angezeigt..
6. Der ZR sagt dann entweder: "Ja, Let/Kein Let/Punkt Entscheidung bestätigt, (Spielers Name) hat „kein Review“ mehr übrig"; oder "Ja, Let/Kein Let/Punkt Entscheidung überstimmt, (Spielers Name) hat noch 1 „Review“ übrig."
7. Wenn der Punktestand 10 beide erreicht, hat jeder Spieler nur noch 1 „Review“ zur Verfügung. Ungenutzte Reviews können nicht über die Punktzahl von 10 beide oder in die folgenden Sätze mitgenommen werden. Die ZR kündigt an: "10 beide, ein Spieler gewinnt mit 2 Punkten Vorsprung. Jeder Spieler hat noch 1 „Review“ zur Verfügung."
8. Wenn ein „Video Review“ wegen technischer Probleme nicht verfügbar ist, zählt das nicht als „Review“ - Benutzung.



SWISS SQUASH

ANHANG 6 – SCHUTZBRILLEN

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

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



ANHANG 7 - TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

APPENDIX 7.1

Beschreibung und Ausmasse eines Squashcourts für das Einzel

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-Linien verbindet die Vorderwand- und die Rückwandlinie.
2. Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, einer Seitenwand und zwei anderen Linien am Fußboden gebildet wird.
3. Die Länge, Breite und Diagonale des Courts wird in einer Höhe von 1000 mm über dem Boden gemessen.
4. Es wird empfohlen, dass die Frontwandlinie, Seitenwandlinien, Rückwandlinie und die oberen 50mm des Tins so geformt sind, dass der Ball abgelenkt wird, wenn er sie trifft.
5. Das Tin darf nicht weiter als 45 mm von der Frontwand weg sein.
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 Markierungen sind auf dem Diagramm in Anhang 7.2 dargestellt.

Herstellung

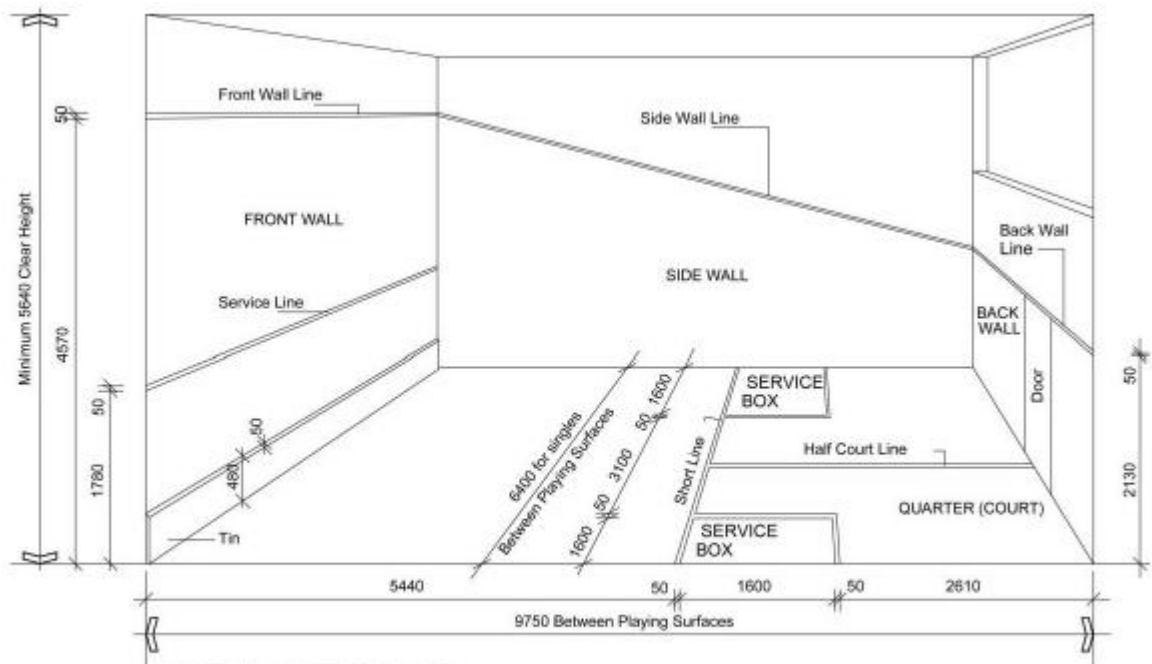
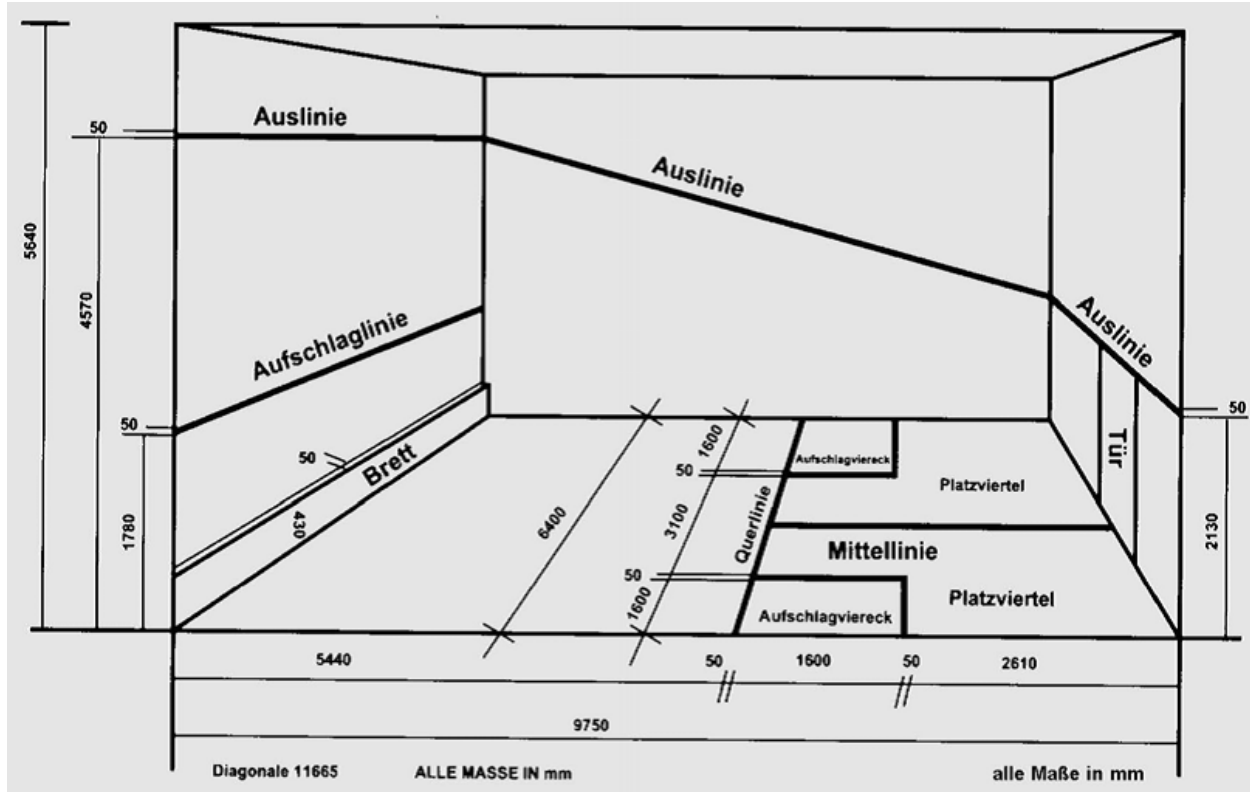
Ein Squashcourt kann aus verschiedenen Materialien hergestellt werden, vorausgesetzt, dass sie brauchbares Ballrückprallverhalten zeigen und sicher für den Sport sind.

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.



APPENDIX 7.2

Allgemeine Konfiguration des Internationalen Squash Court Einzel



NEAR SIDE WALL OMITTED FOR CLARITY

DIAGONALS FOR SINGLES 11665



ANHANG 8 - SPEZIFIKATIONEN DES SQUASH BALLES

1. EIN STANDARD DOPPELPUNKT GELB (Turnier) BALL

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

Durchmesser	(Millimeter)	40.0 + or - 0.5
Gewicht	(Gramm)	24.0 + or - 1.0
Festigkeit	(N/mm) bei 23° C.	3.2 + or - 0.4
Nahtstärke	(N/mm)	6.0 Minimum
Sprungkraft	(aus einer Höhe von 100 inches/254 Zentimeter)	
	bei 23° C.	12% Minimum
	bei 45° C.	25% - 30%

2. A STANDARD SINGLE YELLOW DOT (Klub) BALL

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

Durchmesser	(Millimeter)	40.0 + or - 0.5
Gewicht	(Gramm)	24.0 + or - 1.0
Festigkeit	(N/mm) bei 23° C	3.2 + or - 0.4
Nahtstärke	(N/mm)	6.0 Minimum
Sprungkraft	(aus einer Höhe von 100 inches/254 Zentimeter)	
	bei 23° Grad C	15% Minimum
	bei 45° Grad C	30% - 35%

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 (einer oder zwei)
Langsam	weisser oder grüner Punkt
Mittel	roter Punkt
Schnell	blauer Punkt

- Bälle die bei Weltmeisterschaften oder Turnieren mit ähnlichem Standard verwendet werden, müssen die obige Beschreibung für DoppelGelb (Turnier) einhalten. Es können jedoch durch WSF auch



SWISS SQUASH

zusätzliche subjektive Tests mit Spielern der betreffenden Spielstärke durchgeführt, um die Brauchbarkeit des vorgesehenen Balles für die jeweilige Veranstaltung festzulegen.

4. Bälle mit gelbem Punkt mit einem größeren Durchmesser als 40,0 mm, wie oben beschrieben, die aber ansonsten die Anforderungen erfüllen, können zum Gebrauch bei Turnieren durch die zuständigen Organisatoren genehmigt werden.



ANHANG 9 - ABMESSUNGEN DES SQUASH SCHLÄGERS

ABMESSUNGEN

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 (gem. 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 gr.

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 Schlägerrahmen 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, wechselseitig 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.



SWISS SQUASH

Published November 2013 by:
World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU

United Kingdom

Telephone: 44+ 1424 447440
Email: wsf@worldsquash.org
Website: www.worldsquash.org Rules&Regs

Übersetzt und erstellt von
Nüssli René
Korrigiert: Chris Haden