

15.1

Die Spieler müssen sich an alle Regeln halten und das Ansehen des Squashsports wahren.

15.2

Spieler dürfen im Court keine Gegenstände, oder Ausrüstung auf den Boden legen.

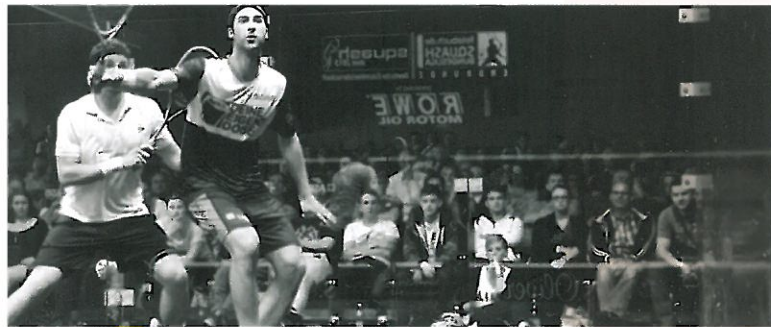
15.3

Spieler dürfen während eines Satzes den Court nicht ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen.

15.4

Spielern ist nicht erlaubt, eine Ablösung des Punkt- oder Schiedsrichters zu verlangen.

Jens Schoor – Simon Rösner | Regel 15.6.3



15.5

Spieler dürfen sich nicht einschüchternd, aggressiv, unfair, gefährlich, beleidigend, anstößig oder in irgendeiner Weise schädlich für den Sport verhalten.

15.6

Wenn das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel, falls notwendig, unterbrechen und den Spieler bestrafen.

Unakzeptables Benehmen beinhaltet aber ist nicht beschränkt auf:

15.6.1

hörbare oder sichtbare Obszönität

15.6.2

verbale, körperliche oder jede andere Form von Missbrauch

15.6.3

unnötiger körperlicher Kontakt, der Stoßen des Gegners beinhaltet

15.6.4

gefährliches Spiel, inklusive übermäßigem Schlägerschwung

15.6.5

Meinungsverschiedenheiten mit Offiziellen

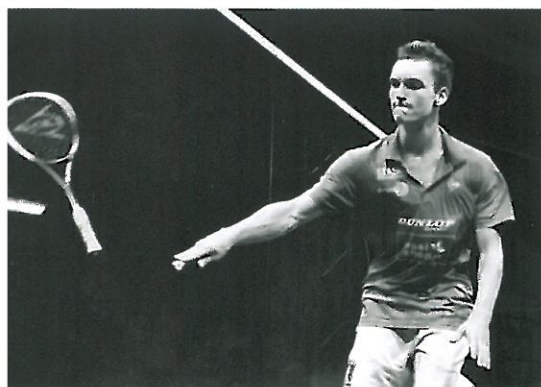
Silvia Schnellrieder – Nicole Fries | Regel 15.6.4



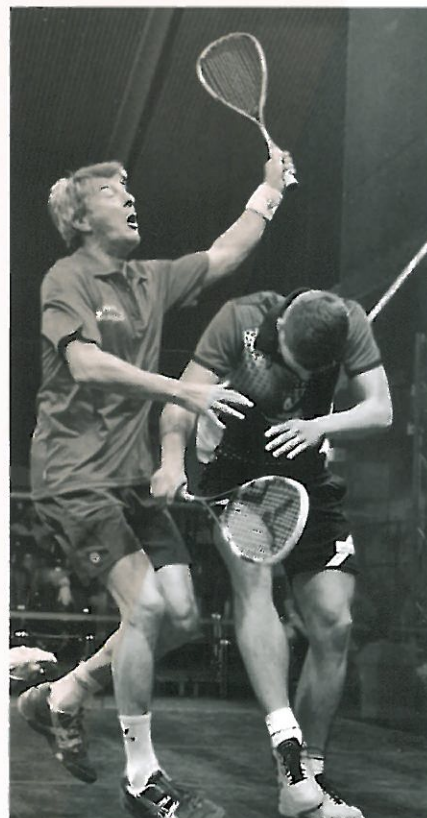
15. Verhalten



Simon Rösner | Regel 15.6.6
Kein Schweiß auf Glas.



Valentin Rapp | Regel 15.6.6



Felix Paal – Raphael Kandra | Regel 15.6.4

15.6.6

Missbrauch von Ausrüstung oder Court

15.6.7

Unfares Aufwärmen

15.6.8

Spielerverzögerung, inklusiv zu spät auf dem Court sein

15.6.9

Absichtliche Ablenkung

15.6.10

Empfangen von Coaching während des Spiels

15.7

Ist das Benehmen eines Spielers inakzeptabel, ist eine **Verwarnung**, ein **Strafpunkt**, ein **Strafsatz**, oder ein **Strafspiel** auszusprechen.

Dies ist abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens.

14.3 Kategorien von Verletzungen

14.3.1

Selbstverschuldet: D.h. der Spieler selbst ist alleiniger Verursacher der Verletzung. Hierzu gehören auch Muskelrisse, Zerrungen oder blaue Flecke resultierend aus einer Kollision mit einer Wand oder dem Boden.

Dem Spieler sind **3 Minuten** Erholungszeit gestattet.

Wenn er dann noch nicht spielbereit ist, darf er einmalig den laufenden Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen oder das Spiel aufgeben.

14.3.2

Vom Gegner mitverschuldet: D.h., die Verletzung ist durch eine unabsichtliche Aktion beider Spieler entstanden.

Der verletzte Spieler hat **15 Minuten** zur Erholung.

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

14.3.3 allein durch den Gegner verursacht:

14.3.3.1

Wenn die Verletzung **unabsichtlich** durch den Gegner verursacht wurde, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit sich zu erholen.

Wenn der Spieler nicht in der Lage ist weiter zu spielen, wird das Spiel dem verletzten Spieler zugesprochen.

14.3.3.2

Wenn die Verletzung **absichtlich** oder durch gefährliches Spiel des Gegners verursacht wurde und der verletzte Spieler Zeit für eine Erholung braucht, geht das Spiel an den verletzten Spieler.

Wenn der verletzte Spieler weiterspielen kann, muss trotzdem Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

Anhang 1 - Definitionen

AUFSCHLAGBOX

(siehe Box, Aufschlag-Box)

AUFSCHLAGWECHSEL

Ein Wechsel des Aufschlägers.

AUS

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

BALLWECHSEL

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

BOX, AUFSCHLAG-BOX

Eine quadratische Fläche auf jeder Seite des Spielfeldes begrenzt durch die Kurz-Linie, einer Seitenwand und zwei

weitere Linien, von denen der Aufschläger aufschlägt.

DREHEN

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

DREHEN

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).

Hinweis

Der Wechsel der Schlagseite, ohne dass der Ball den Spieler passiert hat, ist keine Drehung.

EINSPRUCH

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

FALSCHER RICHTUNG

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

FEHLER

Ein Aufschlag war nicht gut.

FUSSFEHLER

Um anzuzeigen, dass beim Aufschlag ein Fußfehler gemacht wurde. Der Spieler hat nicht regelgerecht Aufgeschlagen, siehe Regel 5.7.2

13.1

Ein Spieler, dem der Schläger aus der Hand fällt, darf ihn wieder aufheben und weiter spielen, es sei denn, der Ball berührt den Schläger oder eine Ablenkung tritt auf oder der Schiedsrichter gibt eine Strafe.

13.2

Ein Spieler, dem der Schläger wegen einer Behinderung aus der Hand fällt, darf nach einem Let fragen.

13.3

Verliert ein Spieler den Schläger bei Kontakt mit dem Gegner, der mit jeder Anstrengung versucht den Ball zu erreichen, darf er nach einem Let fragen und Regel 12 (Irritation) kommt zum Zuge.

13.4

Wenn ein Gegenstand, außer dem Schläger, in einem Ballwechsel auf den Boden fällt, muss das Spiel sofort unterbrochen werden:

13.4.1

Wenn ein Gegenstand von einem Spieler, ohne Kontakt mit seinem Gegner, herunterfällt, dann gewinnt der Gegner den Ballwechsel.

13.4.2

Wenn ein Gegenstand bei Kontakt mit dem Gegner herunterfällt, ist ein Let zu gewähren. Hätte der Spieler aber einen gewinnbringenden Schlag machen können oder fragt wegen Behinderung nach einem Let, gilt Regel 8 (Behinderung).

13.4.3

Wenn ein Gegenstand nicht von den Spielern sondern aus einer anderen Quelle herunterfällt, wird ein Let gewährt.

**13.4.4**

Ein Spieler wurde dadurch während eines gewinnbringenden Schlages behindert, in diesen Fall gewinnt der Spieler den Ballwechsel.

13.4.5

Wenn ein Gegenstand bis zum Ende eines Ballwechsels nicht bemerkt wurde und dieser keinen Einfluss auf das Ergebnis des Ballwechsels hatte, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen.

Anhang 1 - Definitionen**TIN-LEISTE**

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

VERSUCH

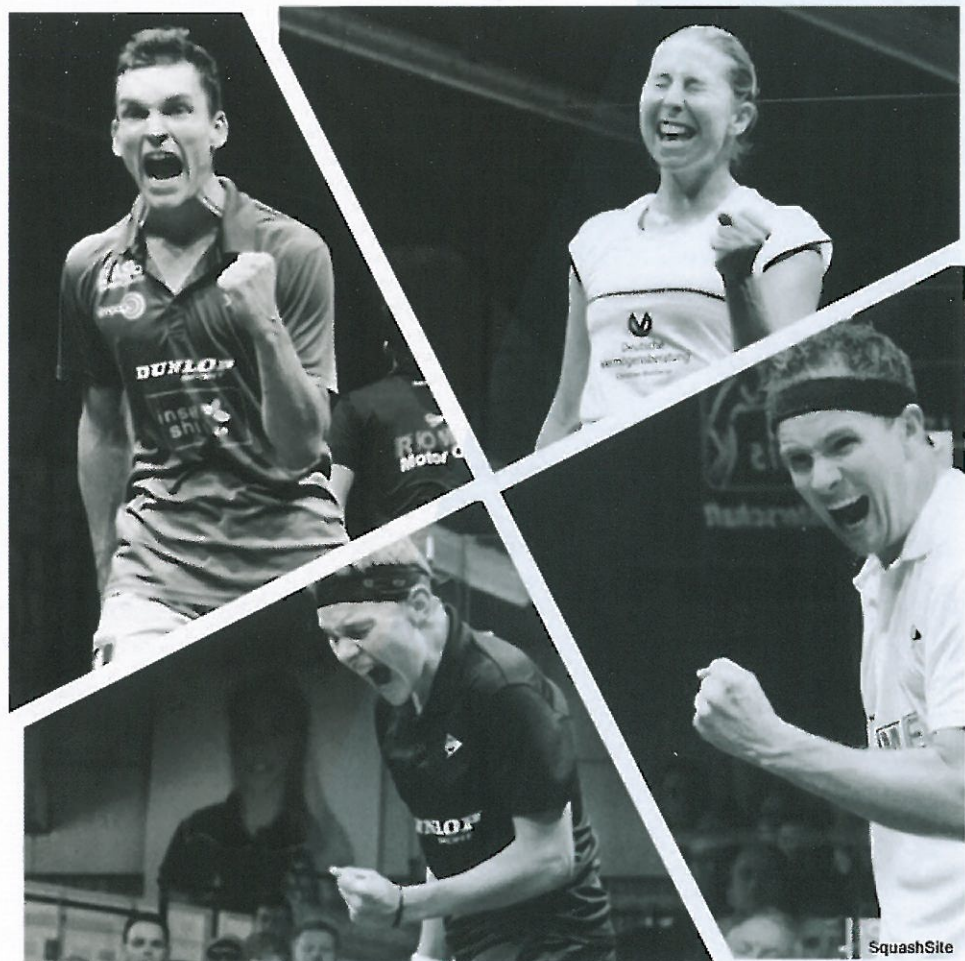
Jede Vorwärtsbewegung des Schlägers zum Ball. Ein angetäuschter Schwung ist auch ein Versuch, aber eine Schlagvorbereitung mit nur einem Rückschwung und keiner Vorwärts-Bewegung in Richtung des Balles ist kein Versuch.

WEITERE VERSUCHE

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

EMOTIONEN

Wenn während des Spiels die Spieler eine Reaktionen zeigen oder ihrer Begeisterung Ausdruck geben.



- 11.1**
Wenn der Ball in einem Ballwechsel kaputt geht, muss Let gewährt werden.
- 11.2**
Wenn ein Spieler stoppt und Einspruch wegen eines kaputten Balles erhebt, der Ball aber nicht kaputt ist, verliert der Spieler den Ballwechsel.
- 11.3**
Wenn der Rückschläger, ehe er den Rückschlag spielt, Einspruch wegen eines kaputten Balles einlegt und der Ball ist tatsächlich kaputt, muss der Schiedsrichter, wenn er nicht weiß wann der Ball kaputtgegangen ist, für den Ballwechsel da- vor ein Let spielen lassen.
- 11.4**
Ein Spieler, der am Ende eines Satzes Einspruch wegen eines kaputten Balles einlegen will, muss das sofort tun bevor er den Court verlässt.
- 11.5**
Der Ball muss gewechselt werden, wenn der Schiedsrichter dem Einspruch eines Spielers zustimmt oder beide Spieler dies verlangen.
- 11.6**
Wenn ein Ball gewechselt oder das Spiel unterbrochen wurde, dürfen die Spieler den Ball aufwärmen. Das Spiel geht weiter, wenn beide Spieler einverstanden sind oder auf Weisung des Schiedsrichters, je nachdem was eher eintrifft.
- 11.7**
Der Ball muss während des gesamten Spiels im Court bleiben, außer der Schiedsrichter erlaubt etwas anderes.
- 11.8**
Wenn der Ball in irgendeinem Teil des Courts festklemmt, wird ein Let gewährt.
- 11.9**
Ein Let wird gewährt, wenn der Ball irgendeinen Gegenstand im Court berührt.
- 11.10**
Kein Let wird gegeben für ein ungewöhnliches Aufspringen des Balles.

Anhang 2 - Offizielle Rufe

Beispiele für Rufe vom Punktrichter

SPIELANSAGE

Deutsche Rangliste, Halb-Finale z.B. (der Anlass) „Maier Aufschläger, Müller Rückschläger, 3 Gewinnsätze (5 Satzspiel), Null beide.“

REIHENFOLGE DER RUFEN

Alles was den Punktestand beeinflusst (z.B. Ball an Müller).

Der Spielstand, wobei der Punktstand des Aufschlägers immer zuerst genannt wird
Bemerkung zum Spielstand (z.B. Satzball)

RUFEN DES PUNKTESTANDES

„Nicht gut. Aufschlagwechsel, 4-3.“

„Ja, Let, 3-4.“

„Punkt an Müller, 10-8, Satzball.“

„Fehler, Aufschlagwechsel, 8-3.“

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

„10-8, Spielball.“

„13-12, Spielball.“

AM SATZENDE

„11-3, Satz an Maier.

Weber führt in Sätzen 1 zu Null.“

„11-7, Satz an Müller.

Weber führt in Sätzen 2 zu 1.“

„11-8, Spiel an Müller,

3 Sätze zu 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8.“

ZU ANFANG VON JEDEM SATZ:

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

„Maier führt 2:1 in Sätzen. Aufschläger Müller, null beide.“

„2 beide. Maier schlägt auf, null beide.“

2.2 Rufe des Schiedsrichters

15 SEKUNDEN

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

HALBZEIT

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

JA, LET

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

KEIN LET

Kein „Let“ wird gegeben.

BALL AN (SPIELER ODER MANNSCHAFT)

Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel, Punkt zugesprochen wurde.

ZEIT

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

9.2

Wenn der Ball **von der Frontwand** zurückkommt und dabei einen der Spieler trifft bevor der Ball zweimal auf dem Boden aufgesprungen ist, muss das Spiel sofort unterbrochen werden.

9.2.1

Wenn der Ball den **Gegner**, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, **bevor** der Spieler einen Schlagversuch unternommen hat und keine Behinderung vorlag, dann gewinnt der Spieler den Ballwechsel. Falls aber die Position des Spielers dazu geführt hat, dass der Gegner getroffen wurde, wird ein Let gewährt.

9.2.2

Wenn der Ball den **Gegner**, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, **nachdem** der Spieler einen oder weitere Schlagversuche gemacht hat, wird ein Let gewährt. Voraussetzung ist aber, dass der Spieler noch einen gültigen Schlag hätte durchführen können. Andernfalls wird dem Gegner der Ballwechsel zugesprochen.

9.2.3

Wenn der Ball den **Spieler** trifft und keine Behinderung vorlag, gewinnt der Gegner den Ballwechsel.

Wenn es eine Behinderung gab, gilt Regel 8 (Behinderung).

9.3

Wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Aktion gefährlich (Absicht) war und den Regeln entsprechend die Regel 15 (Verhalten) anwenden.



Anhang 4 - Drei-Schiedsrichter-System

Drei-Schiedsrichter-System

Für den Einsatz und die Durchführung gelten folgende Grundlagen:

Die Schiedsrichter sollen etwa den gleichen Leistungsstand haben.

Das 3er-Team besteht aus einem **Zentralschiedsrichter** und **zwei Seitenschiedsrichtern**.

Ihre Entscheidungen sind gleichwertig.

Um eine Kontinuität in Regelauslegung und -anwendung sicherzustellen, muss sich das 3er-Team (möglichst gut) vor dem Spiel abstimmen sowie bei Bedarf zwischen den Sätzen.

Der Zentralschiedsrichter fungiert gleichfalls als Punktrichter, er allein verkündet die Entscheidungen des Schiedsrichter-Teams.

Ihm obliegen die gesamte Spielkontrolle, die Aufzeichnungen und er ist verantwortlich für alle Zeiten, Verletzungen und sämtliche Angelegenheiten bezüglich Regel 15.

Der **rechte Seitenschiedsrichter** protokolliert zusätzlich den Spielstand mit.

Im Falle einer Diskrepanz des Punktestandes entscheidet der Zentralschiedsrichter endgültig.

Auf einer Tribüne sollten die Seitenschiedsrichter hinter der Courtrückwand in der Verlängerung der Aufschlagbox und mindestens 1 oder 2 Reihen unterhalb des Zentralschiedsrichters sitzen.

Es ist in jedem Fall zu gewährleisten, dass der Zentralschiedsrichter ungehinderten Sichtkontakt zu den Seitenschiedsrichtern bzw. deren Handzeichen hat.

Die Schiedsrichter sollten zur klaren Identifizierung einheitlich gekleidet sein.

Die Seitenschiedsrichter geben Entscheidungen nach Abschluss eines Ballwechsels, nicht währenddessen.

Dieses obliegt dem Zentralschiedsrichter.

Einsprüche seitens der Spieler sind nur an den Zentralschiedsrichter zu richten. Dialoge sind auf ein Minimum zu reduzieren, Entscheidungen sollen nicht debattiert werden.

Jeder Einspruch (auch bezüglich „tief“, „doppelt“ oder „aus“) wird von allen 3 Schiedsrichtern unabhängig und zeitgleich entschieden und nonverbal mit elektronischen Schiedsrichterkonsolen, mit Schiedsrichterkarten oder mit Handzeichen angezeigt.

Die Mehrheitsentscheidung wird unverzüglich vom Zentralschiedsrichter verkündet. Eine Mehrheitsentscheidung der drei Schiedsrichter ist endgültig.

Es ist sehr wichtig, dass alle 3 Schiedsrichter ihre Entscheidung zur gleichen Zeit entsprechend in die elektronische Schiedsrichterkonsole eingeben bzw. anzeigen.

Sollte es zu 3 unterschiedlichen Entscheidungen kommen, wird ein Let gewährt.

Elektronische Schiedsrichterkonsolen sollen bevorzugt zur Anwendung kommen.

8.13 Drehen

Als „Drehen“ bezeichnet man die Bewegung eines Spielers, der dem Ball folgt und sich mit dem Körper dreht oder den Ball hinter sich vorbei lässt, wobei der Spieler in beiden Fällen den Ball auf der rechten Seite des Körpers schlägt, nachdem er ihn auf der linken vorbeigelassen hat (oder umgekehrt), egal ob der Spieler sich physisch dreht oder nicht (gedachte Drehung). Wenn ein Spieler während seiner Drehung behindert wird, jedoch einen gültigen Rückschlag spielen kann:

8.13.1

Wenn der Schwung verhindert wurde, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat den Weg freizugeben, wird dem Spieler, der den Ball gerade schlägt, der Ballwechsel zugesprochen.

8.13.2

Wenn der Gegner keine Möglichkeit hatte die Behinderung zu vermeiden, wird ein Let gewährt.

8.13.3

Wenn der Spieler den Ball ohne Drehung schlagen könnte, sich aber mit der Absicht dreht, eine Behinderung zu schaffen, um nach einem Let zu fragen, wird kein Let gewährt.

*Hendrik Vössing – Lucas Wirths | Dem Gegner genügend Platz machen, 8.1.3
Der unerwartete Rückprall des Balles, ist keine Drehung gem. Regel 8.13*

8.13.4

Wenn ein Spieler sich dreht, muss der Schiedsrichter prüfen, ob die Aktion gefährlich war und eine entsprechende Entscheidung treffen (siehe 8.6).



Anhang 4 - Drei-Schiedsrichter-System

Sind keine elektronischen Schiedsrichter-konsolen und auch keine WSF-Standard Schiedsrichter-Karten verfügbar, gibt es folgende Handzeichen:

Es ist sehr wichtig, dass alle 3 Schiedsrichter ihre Entscheidung zur gleichen Zeit durch entsprechende Handzeichen anzeigen.

Sollte es zu 3 unterschiedlichen Entscheidungen kommen, wird ein Let gewährt.

Zur Anwendung kommen im Regelfall nur **5 Handzeichen**.

**Let**

Daumen und Zeigefinger formen ein „L“

**Ball an**

geballte Faust, der Handballen zeigt zum Spieler

**Kein Let**

Ausstrecken der flachen Hand, Handfläche nach unten

**Tief, doppelt, aus**

Daumen zeigt nach unten

**Ball gut**

Daumen zeigt nach oben

8.8.2

Wenn der Spieler direkten Zugang zum Ball hat, aber einen indirekten Weg nimmt und dann ein Let wegen Behinderung fordert, wird kein Let gewährt, es sei denn,

8.8.3

wenn der Spieler in die falsche Richtung läuft, aber zeigt, dass er trotzdem den Ball erreichen kann, und im Anschluss kommt es zu einer Behinderung, wird ein Let gewährt, außer der Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann

*Annika Wiese – Nele Hatschek | Siehe 8.6.1, 8.7 und 8.8
Der direkte Weg und die freie Sicht auf den Ball ist durch die eigene Position für den Gegner freigemacht.*

bekommt der Spieler den Punkt zugesprochen.

8.9 Schläger-Schwung

Die Ausholbewegung und der Ausschwing sollen angemessen sein und ungehindert vom Gegner ausgeführt werden können.

Wenn ein Spieler wegen Behinderung beim Schwung nach einem Let fragt:

8.9.1

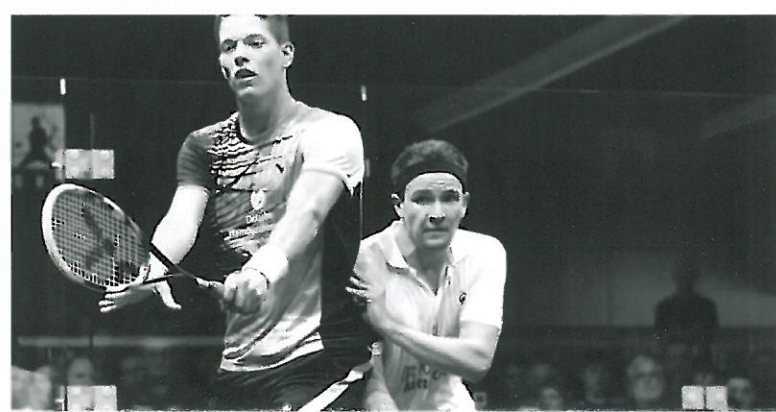
Wenn der Schwung durch leichten Kontakt mit dem Gegner beeinflusst wurde, dieser

aber alle Anstrengungen unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, wird dem Spieler ein Let gewährt. Falls der Spieler aber einen gewinnbringenden Ball spielen könnte, wird dem Spieler ein Punkt zugesprochen.

8.9.2

Wenn der Schwung durch den Kontakt mit dem Gegner verhindert wurde, wird der Punkt dem Spieler zugesprochen, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat die Behinderung zu vermeiden.

*Raphael Kandra – Jens Schoor
Für jede Form von absichtlichen Körperkontakt muss automatisch das Zusprechen eines Ballwechsels erfolgen.*



Anhang 7 - Technische Daten

7.1 Court

Beschreibung und Maße eines Single-Court

Ein Squashcourt ist ein rechteckiger Bereich der von 4 Wänden begrenzt wird:

Der Frontwand, 2 Seitenwänden und der Rückwand.

Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Court Fläche.

Ausmaße

Länge des Courts zwischen den Spielflächen	9750 mm
Breite des Courts zwischen den Spielflächen	6400 mm
Diagonale	11665 mm
Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Stirnwand	4570 mm
Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Rückwand	2130 mm
Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Aufschlaglinie an der Stirnwand	1780 mm
Höhe über dem Fußboden zur Oberkante der Tin-Leiste	480 mm
Entfernung der näheren Kante der Querlinie von der Rückwand	4260 mm
Innenmaße der Aufschlagfelder	1600 mm
Breite aller Linien und der Tin-Leiste	50 mm
Mindesthöhe über dem Fußboden über die gesamte Court-Fläche	5640 mm

Hinweis

- *Vor der Annahme jeder Form der Anfrage muss der Schiedsrichter sicher sein, dass der Spieler tatsächlich nach einem Let gefragt hat.*
- *Eine Anfrage für ein Let umfasst auch eine Anfrage nach einem Punkt.*
- *Normalerweise kann nur der Spieler, der gerade den Ball schlägt, nach einem Let wegen Behinderung fragen. Falls der Gegner keinen direkten Zugang zum Ball hat, bevor der Ball an der Frontwand war und er nach einem Let fragt, so kann der Schiedsrichter diese Anfrage berücksichtigen, auch wenn der Gegner in dem Moment noch nicht der Rückschläger ist.*

8.3

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

8.4

Der Schiedsrichter darf ein Let oder einen Punkt auch ohne die Anfrage eines Spielers gewähren, besonders aus Gründen der Sicherheit. In dem Fall ist das Spiel sofort zu unterbrechen.

8.5

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

8.6 Allgemein gilt

(für alle Formen von Behinderung)

8.6.1

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

8.6.2

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

8.6.3

Wenn ein Spieler eine Behinderung akzeptiert jedoch weiterspielt und danach nach einem Let fragt, wird kein Let gewährt.

8.6.4

Wenn es eine Behinderung gibt, der Spieler aber trotzdem den Ball sehen, erreichen sowie einen gültigen Rückschlag machen könnte, ist dies eine minimale Behinderung und es wird kein Let gewährt!

8.6.5

Wenn der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte machen können aber der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat die Behinderung zu vermeiden, wird dem Spieler ein Punkt zugesprochen!

Anhang 7 - Technische Daten**7.2 Ball****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	40,0 mm + / - 0,5 mm
Gewicht	24,0 g + / - 1,0 g
Festigkeit	23 °C 3,2 N/mm + / - 0,4 N/mm
Nahtstärke	min. 6,0 N/mm
Sprungkraft - von 254 cm	(bei 23 °C min. 12 %)
	(bei 45 °C 25 % - 30 %)

Standard Einzel Gelb Punkt (Club) Ball

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

Durchmesser	40,0 mm + / - 0,5 mm
Gewicht	24,0 g + / - 1,0 g
Festigkeit	23 °C 3,2 N/mm + / - 0,4 N/mm
Nahtstärke	min 6,0. N/mm
Sprungkraft - von 254 cm	(bei 23 °C min. 15 %)
	(bei 45 °C 30 % - 35 %)

6.1

Wenn der Aufschlag korrekt ist, geht der Ballwechsel solange weiter, bis alle Rückschläge gültig sind, ein Spieler ein Let fordert, einen Einspruch erhebt, einer der Schiedsrichter/Punktrichter einen Ruf macht, der Ball einen Spieler, dessen Kleidung oder den Schläger des Gegners trifft.

6.2 Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball

6.2.1

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

6.2.2

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

6.2.3

von der Frontwand zurückspringt ohne die Tin-Leiste zu berühren, und

6.2.4

nicht ins Aus gegangen ist, bzw. die Auslinie nicht berührt.

7.3

Zum Wechseln defekter Ausrüstung, inklusive Brillen, Schutzbrillen oder Kontaktlinsen, sind maximal 90 Sekunden erlaubt. Dieser Wechsel muss so schnell wie möglich durchgeführt werden oder Regel 15 (Verhalten) muss angewendet werden.

7.4

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

7.5

In jeder Pause können beide Spieler den Ball schlagen.

7. Pausen

7.1

Zwischen dem Einspielen und dem Spielbeginn sowie zwischen jedem Satz ist eine Pause von maximal 90 Sekunden erlaubt.

7.2

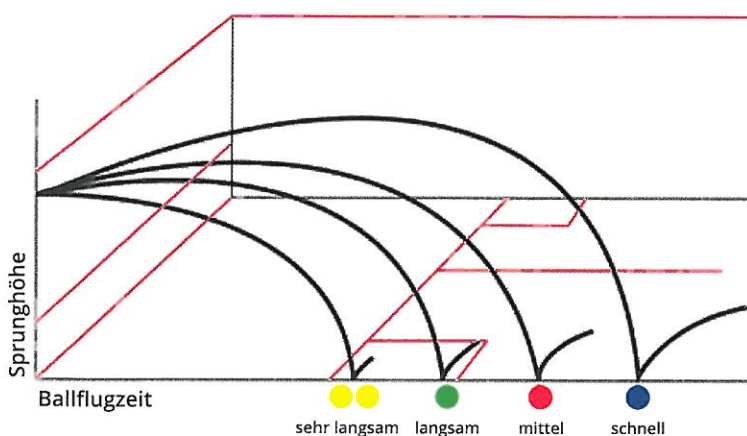
Die Spieler müssen am Ende jeder Pause spielbereit sein. Wenn beide zustimmen, darf schon vorher begonnen werden.

Anhang 7 - Technische Daten

Die Geschwindigkeit des Balles kann wie folgt angezeigt werden:

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

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



4.1

Zu Beginn eines Spiels gehen die Spieler zusammen auf den Platz, um sich und den Ball aufzuwärmen (maximal 5 Minuten). Nach 2,5 Minuten müssen die Spieler die Seiten wechseln, sofern sie dies nicht bereits getan haben.

4.2

Beide Spieler müssen Gelegenheit haben, in einem jeweils gleichen Zeitraum den Ball zu schlagen. Wenn ein Spieler für einen unangemessenen Zeitraum die Kontrolle über den Ball hat, wärmt er sich unfair auf und Regel 15 (Verhalten) ist anzuwenden.

Nach dem Ende der Einspielzeit darf der Spieler den Court verlassen.

Der Spieler hat maximal 90 Sekunden **Zeit**, bis zum Beginn des ersten Satzes (siehe 7.1).

5.1

Der Spieler, der das „Drehen“ des Schlägers gewinnt, schlägt zuerst auf.

5.2

Zu Beginn eines Satz und nach jedem Aufschlagwechsel darf der Aufschläger entscheiden, von welcher Seite er aufschlagen will. Wenn ein Spieler den Aufschlag behält, muss er abwechselnd von jeder Seite aufschlagen.

5.3

Wenn der Ballwechsel in einem Let endet, muss der Aufschläger von der gleichen Seite nochmals aufschlagen.

5.4

Wenn der Aufschläger zur falschen Aufschlagseite geht, oder wenn der Aufschläger unsicher ist, von welcher Seite er aufschlagen muss, informiert der Punktrichter den Spieler von welcher Seite er aufschlagen muss.

5.5

Wenn es Diskussionen über die richtige Aufschlagseite gibt, muss der Schiedsrichter entscheiden.

5.6

Nachdem der Punktrichter den Punktestand ausgerufen hat, müssen beide Spieler ohne Verzögerung das Spiel fortsetzen. Allerdings darf der Aufschläger nicht aufschlagen, bevor der Gegner bereit ist.

Anhang 7 - Technische Daten

Konstruktion

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

Die Saiten müssen aus Darm, Nylon oder einem ähnlichen metallfreien Material sein.

Es sind nur zwei Schichten von Saiten erlaubt, diese müssen, wo sie sich kreuzen, wechselweise geflochten oder verbunden sein. Das Saitenmuster muss generell einheitlich sein und eine Fläche im Schlägerkopf bilden.

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

Es darf keine unbespannten Flächen innerhalb der Schlägerkonstruktion geben, die es erlauben würden, einen runden Gegenstand, der größer als 50 mm im Durchmesser ist, durchzulassen. Die ganze Schlägerkonstruktion, einschließlich des Schlägerkopfes, muss symmetrisch zur

Mitte des Schlägers sein, das heißt: wenn man den Schläger flachliegend von oben betrachtet, muss eine vertikal gezogene Linie von Kopf bis Schaft genau durch die Mitte laufen.

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

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

3.6 Der Punktrichter

3.6.1

zum Satzbeginn macht er die Spielansage, nennt den Spielstand und gibt das Ergebnis nach jedem Satz bzw. zum Spielende bekannt (siehe Anhang 2).

3.6.2

muss „Fehler“, „Tief“, „Aus“, „Doppelt“ oder „Stopp“ rufen.

3.6.3

sollte nicht rufen, wenn er sich über Aufschlag oder Rückschlag unsicher ist.

3.6.4

muss den Punktstand unverzüglich am Ende jedes Ballwechsels mit der Punktzahl des Aufschlägers ansagen.

Wenn es einen Aufschlagwechsel gibt, muss dies durch den Ruf „Aufschlagwechsel“ angesagt werden.

3.6.5

muss die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, nachdem ein Spieler einen Einspruch getätigt hat, gefolgt vom Punktstand.

3.6.6

muss die Schiedsrichterentscheidung abwarten, wenn ein Spieler wegen einem Ruf oder fehlendem Ruf des Punktrichters Einspruch erhebt und dann den Punktstand bekannt geben.

3.6.7

muss „Satzball“ rufen, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht, um den Satz zu gewinnen, bzw. „Spielball“, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht, um das Spiel zu gewinnen.

3.6.8

muss rufen: „10 Beide, ein Spieler gewinnt mit 2 Punkten Vorsprung“, wenn der Punktstand erstmals 10:10 in einem Satz erreicht hat.

3.7 Der Schiedsrichter, dessen Entscheidung endgültig ist,

3.7.1

muss das Spiel verschieben, wenn der Court nicht bespielbar ist oder das Spiel unterbrechen, wenn das Spiel bereits im Gange ist. Wenn das Spiel später wieder startet, bleibt der Punktstand wie vor der Unterbrechung bestehen.

3.7.2

muss ein Let gewähren, wenn ohne Verschulden einer der beiden Spieler eine Änderung der Courtbedingungen eintritt, die sich auf einen Ballwechsel auswirkt.

3.7.3

darf das Spiel einem Spieler zusprechen, wenn dessen Gegner nicht innerhalb der in den Wettbewerbsregeln angegebenen Zeit spielbereit oder auf dem Platz ist.



Aufgaben und Befugnisse im Einzelnen

- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über die Bespielbarkeit einzelner oder aller Courts.
- Der Oberschiedsrichter kann jederzeit einen Schieds- oder Punktrichter ablösen. Eine zuvor vom Schiedsrichter getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon unberührt.
- Der Oberschiedsrichter gibt die Anweisungen zur Courtreinigung.
- Der Oberschiedsrichter meldet Verfehlungen von Teilnehmern an den DSQV bzw. den Landesverband.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über eine Disqualifikation eines Spielers.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über die Zulässigkeit der getragenen Spielkleidung.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über den Spielabbruch bei Verletzungen.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet über den Abbruch bzw. die Unterbrechung von Spielen in Notfällen oder aus wichtigem Grund.
- Der Oberschiedsrichter hat das Recht, aus gegebenem Anlass Zuschauer und Betreuer zu verwarnen und notfalls vom Court zu verweisen.
- Bei Bundesliga-Spielen wechselt sich der Oberschiedsrichter mit dem anderen anwesenden Schiedsrichter ab. Ist bei Bundesliga-Spielen nur ein Schiedsrichter mit ausreichender Lizenz anwesend, so scheidet dieser die Spiele nicht selbst, sondern fungiert als Oberschiedsrichter.

1.1

Das Squash-Einzel wird von zwei Spielern in einem Court gespielt.

Court, Ball und Schläger müssen die WSF-Norm erfüllen (siehe Anhänge 7).

1.2

Jeder Ballwechsel beginnt mit einem Aufschlag. Die Spieler müssen den Ball abwechselnd so lange zurück schlagen, bis der Ballwechsel entschieden ist (siehe Regel 6: Ballwechsel).

1.3

Ein Spiel muss kontinuierlich, verzögerungsfrei und ohne Unterbrechung geführt werden.

2.1

Der Gewinner eines Ballwechsels erhält einen Punkt und schlägt zu Beginn des nächsten Ballwechsels auf.

2.2

Jeder Satz wird bis 11 gespielt, außer bei Gleichstand, 10-beide, wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler mit 2 Punkte Abstand führt (Bsp. 17:15).

2.3

Eine Begegnung ist in der Regel ein Spiel über 3 Gewinnsätze, der Veranstalter legt fest, ob ein Spiel über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt wird, je nach Austragungsmodalitäten.

2.4

Die alternativen Zählweisen sind in Anhang 3 beschrieben.

Anhang 9 - Regelauslegung

9.2 Verletzungsschema Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 14

Die untenstehende Zusammenfassung, soll den Schiedsrichter helfen, die richtige Entscheidung zu treffen.

Vorfall	Maßnahme des Schiedsrichters	Regel
Unwohlsein/Krankheit	Den Spieler auffordern, weiterzuspielen, oder den Satz abzugeben und die 90 Sekunden Pause zu nutzen, oder das Spiel abzugeben.	14.1
	Muss der Spieler erbrechen oder sollte der Spieler den Court sonst unbespielbar machen, verliert der Spieler das Spiel.	14.1.2
Verletzung	Sich überzeugen, dass die Verletzung echt ist, die Kategorie der Verletzung bestimmen und den Spielern mitteilen.	14.2.2
selbstverschuldet	Zunächst 3 Minuten Erholungszeit gewähren.	
	Wird weitere Zeit benötigt, kann der Spieler einmalig den Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen oder das Spiel aufgeben.	14.3.2
vom Gegner mitverursacht	15 Minuten Erholungszeit gewähren	14.3.2
	Wird weitere Zeit benötigt, können nochmals 15 Minuten Erholungszeit gewährt werden.	
vom Gegner unabsichtlich verursacht	Strafe gemäß Regel 15 aussprechen. Verletzten Spieler 15 Minuten Erholungszeit gewähren. Sollte der verletzte Spieler dann nicht weiter spielen können, wird ihm das Spiel zugesprochen.	14.3.3.1
vom Gegner durch gefährliches Spiel oder Vorsatz verursacht	Wenn der Spieler Erholungszeit benötigt, wird ihm das Spiel zugesprochen. Kann der Spieler ohne Verzögerung weiterspielen, so muss eine Strafe gemäß Regel 15 ausgesprochen werden.	14.3.3.2
Blutung und Verletzung	Blutungen müssen vor der Gewährung einer Verletzungszeit behandelt werden	
Blutung	Spiel sofort unterbrechen. Ausreichend Zeit zum stoppen der Blutung und abdecken der Wunde gewähren.	14.4.1
	Spiel einmalig nach dem stoppen der Blutung wieder frei geben.	14.4.6
vom Gegner unabsichtlich verursacht	Regel 15 anwenden (Strafe)	14.4.2
vom Gegner durch gefährliches Spiel oder Vorsatz verursacht	Spiel dem verletzten Spieler zusprechen.	14.4.3
nicht zu stoppende Blutung	den laufenden Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen. Alternativ das Spiel aufgeben.	14.4.4
wieder auftretende Blutung	Es wird keine weitere Erholungszeit gewährt. Den laufenden Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen. Kann die Blutung nicht gestoppt werden, muss der Spieler das Spiel aufgeben.	14.4.5

Ramy Ashour

Anhang 9 - Regelauslegung

Hör- oder sichtbare Obszönität

Geringfügiges Fehlverhalten (gemurmelte Flüche, Blasphemie): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (hörbare Flüche usw.): **STRAFPUNKT**

Zeiten nicht einhalten, Spielverzögerung

Geringfügiges Fehlverhalten (einige (15) Sekunden zu spät auf dem Court, Zeitverzögerung beim Aufschlag): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (deutlich zu spät (30) auf dem Court, anhaltende Diskussionen mit dem Schiedsrichter): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (deutliches zu spät kommen (45) auf dem Court, anhaltende Diskussionen mit dem Schiedsrichter): **STRAFSATZ** gefolgt von **STRAFSPIEL**

Widerspruch gegen Entscheidungen

Geringfügiges Fehlverhalten (Infragestellung einer Entscheidung): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (anhaltende Infragestellung von Entscheidungen): **STRAFPUNKT**

Beschimpfung/Beleidigung Offizieller

Geringfügiges Fehlverhalten (wenig schmeichelhafte Kommentare gegenüber Offiziellen oder Entscheidungen): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (herabsetzende Gestik und ehrverletzende Kommentare gegenüber Offiziellen oder deren Entscheidungen): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (den Ball in Richtung Offizieller oder Publikum schlagen, den Schläger in Richtung Offizieller oder Publikum werfen): **STRAFSATZ** oder **STRAFSPIEL** (Abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens und der damit verbundenen Gefährdung)

Übermäßiger körperlicher Kontakt

Dies bedeutet deutlicher oder vorsätzlicher Körperkontakt, übermäßige Schlagbewegung, gefährliches Spiel, inklusive exzessiven Schlägerschwung.

Geringfügiges Fehlverhalten (in den Gegner laufen): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (körperliche Beeinträchtigung des Gegners): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (vorsätzliche Verletzung des Gegners, gefährliches Spiel, welches dem Gegner Verletzungen zufügt): **STRAFSATZ** oder **STRAFSPIEL** (abhängig von der Schwere der Verletzung des Gegners)

Unsportliches Verhalten

Geringfügiges Fehlverhalten (abwertende Bemerkungen zu dem Gegner): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (anhaltende abwertende Bemerkungen über den Gegner, jegliche Versuche, den Gegner einzuschüchtern): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (extrem inakzeptables Verhalten, welches den Sport in Misskredit bringt):

STRAFSATZ oder **STRAFSPIEL** (abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens)

15.1

Die Spieler müssen sich an alle Regeln halten und das Ansehen des Squashsports wahren.

15.2

Spieler dürfen im Court keine Gegenstände, oder Ausrüstung auf den Boden legen.

15.3

Spieler dürfen während eines Satzes den Court nicht ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen.

15.4

Spielern ist nicht erlaubt, eine Ablösung des Punkt- oder Schiedsrichters zu verlangen.

15.5

Spieler dürfen sich nicht einschüchternd, aggressiv, unfair, gefährlich, beleidigend, anstößig oder in irgendeiner Weise schädlich für den Sport verhalten.

15.6

Wenn das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel, falls notwendig, unterbrechen und den Spieler bestrafen.

Unakzeptables Benehmen beinhaltet aber ist nicht beschränkt auf:

15.6.1

hörbare oder sichtbare Obszönität

15.6.2

verbale, körperliche oder jede andere Form von Missbrauch

15.6.3

unnötiger körperlicher Kontakt, der Stoßen des Gegners beinhaltet

15.6.4

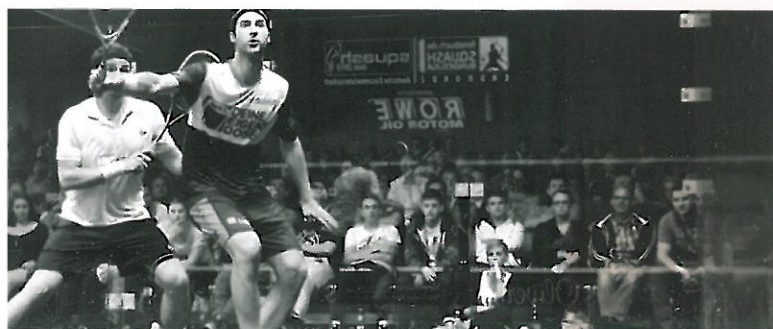
gefährliches Spiel, inklusive übermäßigem Schlägerschwung

15.6.5

Meinungsverschiedenheiten mit Offiziellen

Jens Schoor – Simon Rösner | Regel 15.6.3

Silvia Schnellrieder – Nicole Fries | Regel 15.6.4



15. Verhalten



Simon Rösner | Regel 15.6.6
Kein Schweiß auf Glas.



Valentin Rapp | Regel 15.6.6



Felix Paal – Raphael Kandra | Regel 15.6.4

15.6.6

Missbrauch von Ausrüstung oder Court

15.6.7

Unfares Aufwärmen

15.6.8

Spielverzögerung, inklusiv zu spät auf dem Court sein

15.6.9

Absichtliche Ablenkung

15.6.10

Empfangen von Coaching während des Spiels

15.7

Ist das Benehmen eines Spielers inakzeptabel, ist eine **Verwarnung**, ein **Strafpunkt**, ein **Strafsatz**, oder ein **Strafspiel** auszusprechen.

Dies ist abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens.

14.3 Kategorien von Verletzungen

14.3.1

Selbstverschuldet: D.h. der Spieler selbst ist alleiniger Verursacher der Verletzung. Hierzu gehören auch Muskelrisse, Zerrungen oder blaue Flecke resultierend aus einer Kollision mit einer Wand oder dem Boden.

Dem Spieler sind **3 Minuten** Erholungszeit gestattet.

Wenn er dann noch nicht spielbereit ist, darf er einmalig den laufenden Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen oder das Spiel aufgeben.

14.3.2

Vom Gegner mitverschuldet: D.h., die Verletzung ist durch eine unabsichtliche Aktion beider Spieler entstanden.

Der verletzte Spieler hat **15 Minuten** zur Erholung.

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

14.3.3 allein durch den Gegner verursacht:

14.3.3.1

Wenn die Verletzung **unabsichtlich** durch den Gegner verursacht wurde, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit sich zu erholen.

Wenn der Spieler nicht in der Lage ist weiter zu spielen, wird das Spiel dem verletzten Spieler zugesprochen.

14.3.3.2

Wenn die Verletzung **absichtlich** oder durch gefährliches Spiel des Gegners verursacht wurde und der verletzte Spieler Zeit für eine Erholung braucht, geht das Spiel an den verletzten Spieler.

Wenn der verletzte Spieler weiterspielen kann, muss trotzdem Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

Anhang 1 - Definitionen

AUFSCHLAGBOX

(siehe Box, Aufschlag-Box)

AUFSCHLAGWECHSEL

Ein Wechsel des Aufschlägers.

AUS

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

BALLWECHSEL

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

BOX, AUFSCHLAG-BOX

Eine quadratische Fläche auf jeder Seite des Spielfeldes begrenzt durch die Kurz-Linie, einer Seitenwand und zwei

weitere Linien, von denen der Aufschläger aufschlägt.

DREHEN

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

DREHEN

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).

Hinweis

Der Wechsel der Schlagseite, ohne dass der Ball den Spieler passiert hat, ist keine Drehung.

EINSPRUCH

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

FALSCHER RICHTUNG

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

FEHLER

Ein Aufschlag war nicht gut.

FUSSFEHLER

Um anzuzeigen, dass beim Aufschlag ein Fußfehler gemacht wurde. Der Spieler hat nicht regelgerecht Aufgeschlagen, siehe Regel 5.7.2

13.1

Ein Spieler, dem der Schläger aus der Hand fällt, darf ihn wieder aufheben und weiter spielen, es sei denn, der Ball berührt den Schläger oder eine Ablenkung tritt auf oder der Schiedsrichter gibt eine Strafe.

13.2

Ein Spieler, dem der Schläger wegen einer Behinderung aus der Hand fällt, darf nach einem Let fragen.

13.3

Verliert ein Spieler den Schläger bei Kontakt mit dem Gegner, der mit jeder Anstrengung versucht den Ball zu erreichen, darf er nach einem Let fragen und Regel 12 (Irritation) kommt zum Zuge.

13.4

Wenn ein Gegenstand, außer dem Schläger, in einem Ballwechsel auf den Boden fällt, muss das Spiel sofort unterbrochen werden:

13.4.1

Wenn ein Gegenstand von einem Spieler, ohne Kontakt mit seinem Gegner, herunterfällt, dann gewinnt der Gegner den Ballwechsel.

13.4.2

Wenn ein Gegenstand bei Kontakt mit dem Gegner herunterfällt, ist ein Let zu gewähren. Hätte der Spieler aber einen gewinnbringenden Schlag machen können oder fragt wegen Behinderung nach einem Let, gilt Regel 8 (Behinderung).

13.4.3

Wenn ein Gegenstand nicht von den Spielern sondern aus einer anderen Quelle herunterfällt, wird ein Let gewährt.

Außer**13.4.4**

Ein Spieler wurde dadurch während eines gewinnbringenden Schläges behindert, in diesen Fall gewinnt der Spieler den Ballwechsel.

13.4.5

Wenn ein Gegenstand bis zum Ende eines Ballwechsels nicht bemerkt wurde und dieser keinen Einfluss auf das Ergebnis des Ballwechsels hatte, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen.

Anhang 1 - Definitionen**TIN-LEISTE**

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

VERSUCH

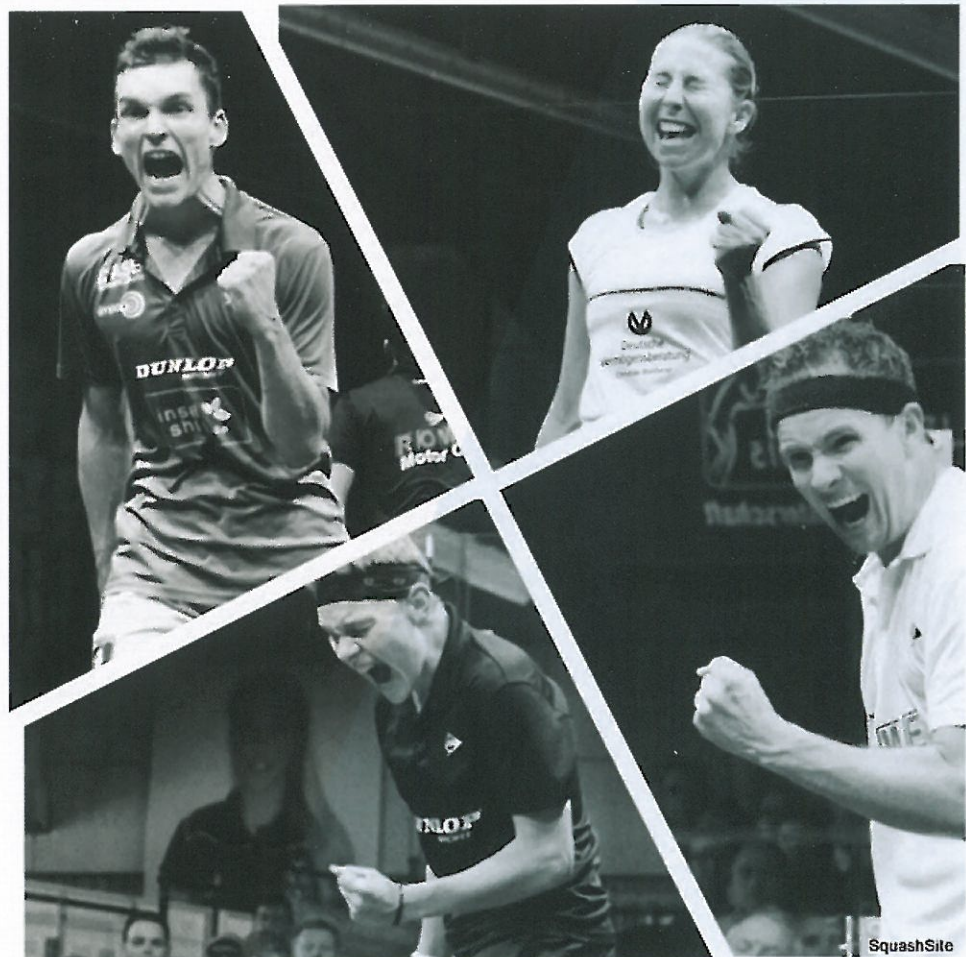
Jede Vorwärtsbewegung des Schlägers zum Ball. Ein angetäuschter Schwung ist auch ein Versuch, aber eine Schlagvorbereitung mit nur einem Rückschwung und keiner Vorwärts-Bewegung in Richtung des Balles ist kein Versuch.

WEITERE VERSUCHE

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

EMOTIONEN

Wenn während des Spiels die Spieler eine Reaktionen zeigen oder ihrer Begeisterung Ausdruck geben.



SquashSite

- 11.1**
Wenn der Ball in einem Ballwechsel kaputt geht, muss Let gewährt werden.
- 11.2**
Wenn ein Spieler stoppt und Einspruch wegen eines kaputten Balles erhebt, der Ball aber nicht kaputt ist, verliert der Spieler den Ballwechsel.
- 11.3**
Wenn der Rückschläger, ehe er den Rückschlag spielt, Einspruch wegen eines kaputten Balles einlegt und der Ball ist tatsächlich kaputt, muss der Schiedsrichter, wenn er nicht weiß wann der Ball kaputtgegangen ist, für den Ballwechsel davor ein Let spielen lassen.
- 11.4**
Ein Spieler, der am Ende eines Satzes Einspruch wegen eines kaputten Balles einlegen will, muss das sofort tun bevor er den Court verlässt.
- 11.5**
Der Ball muss gewechselt werden, wenn der Schiedsrichter dem Einspruch eines Spielers zustimmt oder beide Spieler dies verlangen.
- 11.6**
Wenn ein Ball gewechselt oder das Spiel unterbrochen wurde, dürfen die Spieler den Ball aufwärmen. Das Spiel geht weiter, wenn beide Spieler einverstanden sind oder auf Weisung des Schiedsrichters, je nachdem was eher eintrifft.
- 11.7**
Der Ball muss während des gesamten Spiels im Court bleiben, außer der Schiedsrichter erlaubt etwas anderes.
- 11.8**
Wenn der Ball in irgendeinem Teil des Courts festklemmt, wird ein Let gewährt.
- 11.9**
Ein Let wird gewährt, wenn der Ball irgendeinen Gegenstand im Court berührt.
- 11.10**
Kein Let wird gegeben für ein ungewöhnliches Aufspringen des Balles.

Anhang 2 - Offizielle Rufe

Beispiele für Rufe vom Punktrichter

SPIELANSAGE

Deutsche Rangliste, Halb-Finale z.B. (der Anlass) „Maier Aufschläger, Müller Rückschläger, 3 Gewinnsätze (5 Satzspiel), Null beide.“

REIHENFOLGE DER RUFEN

Alles was den Punktestand beeinflusst (z.B. Ball an Müller).

Der Spielstand, wobei der Punktestand des Aufschlägers immer zuerst genannt wird
Bemerkung zum Spielstand (z.B. Satzball)

RUFEN DES PUNKTESTANDES

„Nicht gut. Aufschlagwechsel, 4-3.“

„Ja, Let, 3-4.“

„Punkt an Müller, 10-8, Satzball.“

„Fehler, Aufschlagwechsel, 8-3.“

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

„10-8, Spielball.“

„13-12, Spielball.“

AM SATZENDE

„11-3, Satz an Maier.“

Weber führt in Sätzen 1 zu Null.“

„11-7, Satz an Müller.“

Weber führt in Sätzen 2 zu 1.“

„11-8, Spiel an Müller.“

3 Sätze zu 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8.“

ZU ANFANG VON JEDEM SATZ:

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

„Maier führt 2:1 in Sätzen. Aufschläger Müller, null beide.“

„2 beide. Maier schlägt auf, null beide.“

2.2 Rufe des Schiedsrichters

15 SEKUNDEN

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

HALBZEIT

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

JA, LET

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

KEIN LET

Kein „Let“ wird gegeben.

BALL AN (SPIELER ODER MANNSCHAFT)

Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel, Punkt zugesprochen wurde.

ZEIT

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

9.2

Wenn der Ball **von der Frontwand** zurückkommt und dabei einen der Spieler trifft bevor der Ball zweimal auf dem Boden aufgesprungen ist, muss das Spiel sofort unterbrochen werden.

9.2.1

Wenn der Ball den **Gegner**, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, **bevor** der Spieler einen Schlagversuch unternommen hat und keine Behinderung vorlag, dann gewinnt der Spieler den Ballwechsel. Falls aber die Position des Spielers dazu geführt hat, dass der Gegner getroffen wurde, wird ein Let gewährt.

9.2.2

Wenn der Ball den **Gegner**, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, **nachdem** der Spieler einen oder weitere Schlagversuche gemacht hat, wird ein Let gewährt. Voraussetzung ist aber, dass der Spieler noch einen gültigen Schlag hätte durchführen können. Andernfalls wird dem Gegner der Ballwechsel zugesprochen.

9.2.3

Wenn der Ball den **Spieler** trifft und keine Behinderung vorlag, gewinnt der Gegner den Ballwechsel. Wenn es eine Behinderung gab, gilt Regel 8 (Behinderung).

9.3

Wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Aktion gefährlich (Absicht) war und den Regeln entsprechend die Regel 15 (Verhalten) anwenden.



Anhang 4 - Drei-Schiedsrichter-System

Drei-Schiedsrichter-System

Für den Einsatz und die Durchführung gelten folgende Grundlagen:

Die Schiedsrichter sollen etwa den gleichen Leistungsstand haben.

Das 3er-Team besteht aus einem **Zentralschiedsrichter** und **zwei Seitenschiedsrichtern**.

Ihre Entscheidungen sind gleichwertig.

Um eine Kontinuität in Regelauslegung und -anwendung sicherzustellen, muss sich das 3er-Team (möglichst gut) vor dem Spiel abstimmen sowie bei Bedarf zwischen den Sätzen.

Der Zentralschiedsrichter fungiert gleichfalls als Punktrichter, er allein verkündet die Entscheidungen des Schiedsrichter-Teams.

Ihm obliegen die gesamte Spielkontrolle, die Aufzeichnungen und er ist verantwortlich für alle Zeiten, Verletzungen und sämtliche Angelegenheiten bezüglich Regel 15.

Der **rechte Seitenschiedsrichter** protokolliert zusätzlich den Spielstand mit.

Im Falle einer Diskrepanz des Punktestandes entscheidet der Zentralschiedsrichter endgültig.

Auf einer Tribüne sollten die Seitenschiedsrichter hinter der Courtrückwand in der Verlängerung der Aufschlagbox und mindestens 1 oder 2 Reihen unterhalb des Zentralschiedsrichters sitzen.

Es ist in jedem Fall zu gewährleisten, dass der Zentralschiedsrichter ungehinderten Sichtkontakt zu den Seitenschiedsrichtern bzw. deren Handzeichen hat.

Die Schiedsrichter sollten zur klaren Identifizierung einheitlich gekleidet sein.

Die Seitenschiedsrichter geben Entscheidungen nach Abschluss eines Ballwechsels, nicht währenddessen.

Dieses obliegt dem Zentralschiedsrichter.

Einsprüche seitens der Spieler sind nur an den Zentralschiedsrichter zu richten. Dialoge sind auf ein Minimum zu reduzieren, Entscheidungen sollen nicht debattiert werden.

Jeder Einspruch (auch bezüglich „tief“, „doppelt“ oder „aus“) wird von allen 3 Schiedsrichtern unabhängig und zeitgleich entschieden und nonverbal mit elektronischen Schiedsrichterkonsolen, mit Schiedsrichterkarten oder mit Handzeichen angezeigt.

Die Mehrheitsentscheidung wird unverzüglich vom Zentralschiedsrichter verkündet. Eine Mehrheitsentscheidung der drei Schiedsrichter ist endgültig.

Es ist sehr wichtig, dass alle 3 Schiedsrichter ihre Entscheidung zur gleichen Zeit entsprechend in die elektronische Schiedsrichterkonsole eingeben bzw. anzeigen.

Sollte es zu 3 unterschiedlichen Entscheidungen kommen, wird ein Let gewährt.

Elektronische Schiedsrichterkonsolen sollen bevorzugt zur Anwendung kommen.

8.13 Drehen

Als „Drehen“ bezeichnet man die Bewegung eines Spielers, der dem Ball folgt und sich mit dem Körper dreht oder den Ball hinter sich vorbei lässt, wobei der Spieler in beiden Fällen den Ball auf der rechten Seite des Körpers schlägt, nachdem er ihn auf der linken vorbeigelassen hat (oder umgekehrt), egal ob der Spieler sich physisch dreht oder nicht (gedachte Drehung). Wenn ein Spieler während seiner Drehung behindert wird, jedoch einen gültigen Rückschlag spielen kann:

8.13.1

Wenn der Schwung verhindert wurde, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat den Weg freizugeben, wird dem Spieler, der den Ball gerade schlägt, der Ballwechsel zugesprochen.

8.13.2

Wenn der Gegner keine Möglichkeit hatte die Behinderung zu vermeiden, wird ein Let gewährt.

8.13.3

Wenn der Spieler den Ball ohne Drehung schlagen könnte, sich aber mit der Absicht dreht, eine Behinderung zu schaffen, um nach einem Let zu fragen, wird kein Let gewährt.

*Hendrik Vössing – Lucas Wirths | Dem Gegner genügend Platz machen, 8.1.3
Der unerwartete Rückprall des Balles, ist keine Drehung gem. Regel 8.13*

8.13.4

Wenn ein Spieler sich dreht, muss der Schiedsrichter prüfen, ob die Aktion gefährlich war und eine entsprechende Entscheidung treffen (siehe 8.6).



Anhang 4 - Drei-Schiedsrichter-System

Sind keine elektronischen Schiedsrichter-konsolen und auch keine WSF-Standard Schiedsrichter-Karten verfügbar, gibt es folgende Handzeichen:

Es ist sehr wichtig, dass alle 3 Schiedsrichter ihre Entscheidung zur gleichen Zeit durch entsprechende Handzeichen anzeigen.

Sollte es zu 3 unterschiedlichen Entscheidungen kommen, wird ein Let gewährt.

Zur Anwendung kommen im Regelfall nur **5 Handzeichen**.

**Let**

Daumen und Zeigefinger formen ein „L“

**Ball an**

geballte Faust, der Handballen zeigt zum Spieler

**Kein Let**

Ausstrecken der flachen Hand, Handfläche nach unten

**Tief, doppelt, aus**

Daumen zeigt nach unten

**Ball gut**

Daumen zeigt nach oben

8.8.2

Wenn der Spieler direkten Zugang zum Ball hat, aber einen indirekten Weg nimmt und dann ein Let wegen Behinderung fordert, wird kein Let gewährt, es sei denn,

8.8.3

wenn der Spieler in die falsche Richtung läuft, aber zeigt, dass er trotzdem den Ball erreichen kann, und im Anschluss kommt es zu einer Behinderung, wird ein Let gewährt, außer der Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann

Annika Wiese – Nele Hatschek | Siehe 8.6.1, 8.7 und 8.8

Der direkte Weg und die freie Sicht auf den Ball ist durch die eigene Position für den Gegner freigemacht.

bekommt der Spieler den Punkt zugesprochen.

8.9 Schläger-Schwung

Die Ausholbewegung und der Ausschwing sollen angemessen sein und ungehindert vom Gegner ausgeführt werden können.

Wenn ein Spieler wegen Behinderung beim Schwung nach einem Let fragt:

8.9.1

Wenn der Schwung durch leichten Kontakt mit dem Gegner beeinflusst wurde, dieser

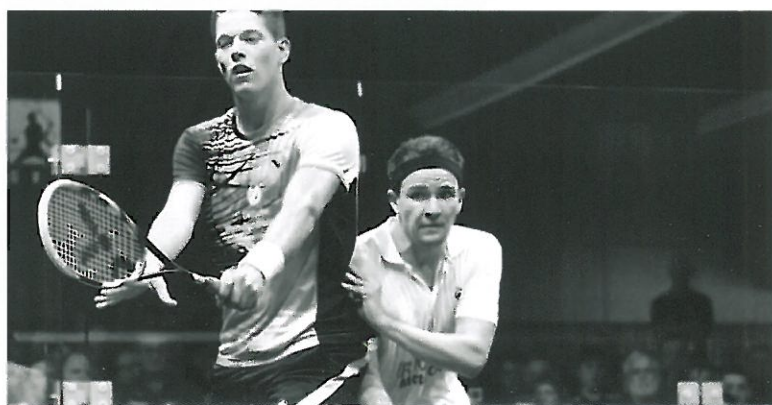
aber alle Anstrengungen unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, wird dem Spieler ein Let gewährt. Falls der Spieler aber einen gewinnbringenden Ball spielen könnte, wird dem Spieler ein Punkt zugesprochen.

8.9.2

Wenn der Schwung durch den Kontakt mit dem Gegner verhindert wurde, wird der Punkt dem Spieler zugesprochen, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat die Behinderung zu vermeiden.

Raphael Kandra – Jens Schoor

Für jede Form von absichtlichen Körperkontakt muss automatisch das Zusprechen eines Ballwechsels erfolgen.



Anhang 7 - Technische Daten

7.1 Court

Beschreibung und Maße eines Single-Court

Ein Squashcourt ist ein rechteckiger Bereich der von 4 Wänden begrenzt wird:

Der Frontwand, 2 Seitenwänden und der Rückwand.

Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Court Fläche.

Ausmaße

Länge des Courts zwischen den Spielflächen	9750 mm
Breite des Courts zwischen den Spielflächen	6400 mm
Diagonale	11665 mm
Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Stirnwand	4570 mm
Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Rückwand	2130 mm
Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Aufschlaglinie an der Stirnwand	1780 mm
Höhe über dem Fußboden zur Oberkante der Tin-Leiste	480 mm
Entfernung der näheren Kante der Querlinie von der Rückwand	4260 mm
Innenmaße der Aufschlagfelder	1600 mm
Breite aller Linien und der Tin-Leiste	50 mm
Mindesthöhe über dem Fußboden über die gesamte Court-Fläche	5640 mm

Hinweis

- *Vor der Annahme jeder Form der Anfrage muss der Schiedsrichter sicher sein, dass der Spieler tatsächlich nach einem Let gefragt hat.*
- *Eine Anfrage für ein Let umfasst auch eine Anfrage nach einem Punkt.*
- *Normalerweise kann nur der Spieler, der gerade den Ball schlägt, nach einem Let wegen Behinderung fragen. Falls der Gegner keinen direkten Zugang zum Ball hat, bevor der Ball an der Frontwand war und er nach einem Let fragt, so kann der Schiedsrichter diese Anfrage berücksichtigen, auch wenn der Gegner in dem Moment noch nicht der Rückschläger ist.*

8.3

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

8.4

Der Schiedsrichter darf ein Let oder einen Punkt auch ohne die Anfrage eines Spielers gewähren, besonders aus Gründen der Sicherheit. In dem Fall ist das Spiel sofort zu unterbrechen.

8.5

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

8.6 Allgemein gilt

(für alle Formen von Behinderung)

8.6.1

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

8.6.2

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

8.6.3

Wenn ein Spieler eine Behinderung akzeptiert jedoch weiterspielt und danach nach einem Let fragt, wird kein Let gewährt.

8.6.4

Wenn es eine Behinderung gibt, der Spieler aber trotzdem den Ball sehen, erreichen sowie einen gültigen Rückschlag machen könnte, ist dies eine minimale Behinderung und es wird kein Let gewährt!

8.6.5

Wenn der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte machen können aber der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat die Behinderung zu vermeiden, wird dem Spieler ein Punkt zugesprochen!

Anhang 7 - Technische Daten**7.2 Ball****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	40,0 mm + / - 0,5 mm
Gewicht	24,0 g + / - 1,0 g
Festigkeit	23 °C 3,2 N/mm + / - 0,4 N/mm
Nahtstärke	min. 6,0 N/mm
Sprungkraft - von 254 cm	(bei 23 °C min. 12 %)
	(bei 45 °C 25 % - 30 %)

Standard Einzel Gelb Punkt (Club) Ball

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

Durchmesser	40,0 mm + / - 0,5 mm
Gewicht	24,0 g + / - 1,0 g
Festigkeit	23 °C 3,2 N/mm + / - 0,4 N/mm
Nahtstärke	min 6,0. N/mm
Sprungkraft - von 254 cm	(bei 23 °C min. 15 %)
	(bei 45 °C 30 % - 35 %)

6.1

Wenn der Aufschlag korrekt ist, geht der Ballwechsel solange weiter, bis alle Rückschläge gültig sind, ein Spieler ein Let fordert, einen Einspruch erhebt, einer der Schiedsrichter/Punktrichter einen Ruf macht, der Ball einen Spieler, dessen Kleidung oder den Schläger des Gegners trifft.

6.2 Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball

6.2.1

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

6.2.2

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

6.2.3

von der Frontwand zurückspringt ohne die Tin-Leiste zu berühren, und

6.2.4

nicht ins Aus gegangen ist, bzw. die Auslinie nicht berührt.

7.3

Zum Wechseln defekter Ausrüstung, inklusive Brillen, Schutzbrillen oder Kontaktlinsen, sind maximal 90 Sekunden erlaubt. Dieser Wechsel muss so schnell wie möglich durchgeführt werden oder Regel 15 (Verhalten) muss angewendet werden.

7.4

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

7.5

In jeder Pause können beide Spieler den Ball schlagen.

7. Pausen

7.1

Zwischen dem Einspielen und dem Spielbeginn sowie zwischen jedem Satz ist eine Pause von maximal 90 Sekunden erlaubt.

7.2

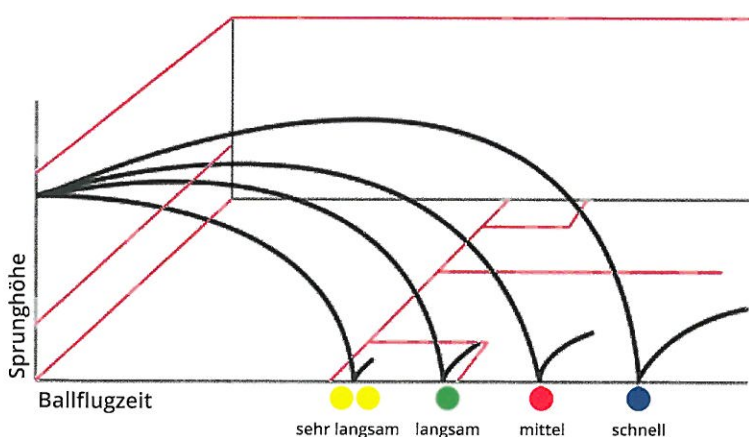
Die Spieler müssen am Ende jeder Pause spielbereit sein. Wenn beide zustimmen, darf schon vorher begonnen werden.

Anhang 7 - Technische Daten

Die Geschwindigkeit des Balles kann wie folgt angezeigt werden:

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

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



4.1

Zu Beginn eines Spiels gehen die Spieler zusammen auf den Platz, um sich und den Ball aufzuwärmen (maximal 5 Minuten). Nach 2,5 Minuten müssen die Spieler die Seiten wechseln, sofern sie dies nicht bereits getan haben.

4.2

Beide Spieler müssen Gelegenheit haben, in einem jeweils gleichen Zeitraum den Ball zu schlagen. Wenn ein Spieler für einen unangemessenen Zeitraum die Kontrolle über den Ball hat, wärmt er sich unfair auf und Regel 15 (Verhalten) ist anzuwenden.

Nach dem Ende der Einspielzeit darf der Spieler den Court verlassen.

Der Spieler hat maximal 90 Sekunden **Zeit**, bis zum Beginn des ersten Satzes (siehe 7.1).

5.1

Der Spieler, der das „Drehen“ des Schlägers gewinnt, schlägt zuerst auf.

5.2

Zu Beginn eines Satz und nach jedem Aufschlagwechsel darf der Aufschläger entscheiden, von welcher Seite er aufschlagen will. Wenn ein Spieler den Aufschlag behält, muss er abwechselnd von jeder Seite aufschlagen.

5.3

Wenn der Ballwechsel in einem Let endet, muss der Aufschläger von der gleichen Seite nochmals aufschlagen.

5.4

Wenn der Aufschläger zur falschen Aufschlagseite geht, oder wenn der Aufschläger unsicher ist, von welcher Seite er aufschlagen muss, informiert der Punktrichter den Spieler von welcher Seite er aufschlagen muss.

5.5

Wenn es Diskussionen über die richtige Aufschlagseite gibt, muss der Schiedsrichter entscheiden.

5.6

Nachdem der Punktrichter den Punktestand ausgerufen hat, müssen beide Spieler ohne Verzögerung das Spiel fortsetzen. Allerdings darf der Aufschläger nicht aufschlagen, bevor der Gegner bereit ist.

Anhang 7 - Technische Daten

Konstruktion

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

Die Saiten müssen aus Darm, Nylon oder einem ähnlichen metallfreien Material sein.

Es sind nur zwei Schichten von Saiten erlaubt, diese müssen, wo sie sich kreuzen, wechselweise geflochten oder verbunden sein. Das Saitenmuster muss generell einheitlich sein und eine Fläche im Schlägerkopf bilden.

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

Es darf keine unbespannten Flächen innerhalb der Schlägerkonstruktion geben, die es erlauben würden, einen runden Gegenstand, der größer als 50 mm im Durchmesser ist, durchzulassen. Die ganze Schlägerkonstruktion, einschließlich des Schlägerkopfes, muss symmetrisch zur

Mitte des Schlägers sein, das heißt: wenn man den Schläger flachliegend von oben betrachtet, muss eine vertikal gezogene Linie von Kopf bis Schaft genau durch die Mitte laufen.

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

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

3.6 Der Punktrichter

3.6.1

zum Satzbeginn macht er die Spielansage, nennt den Spielstand und gibt das Ergebnis nach jedem Satz bzw. zum Spielende bekannt (siehe Anhang 2).

3.6.2

muss „Fehler“, „Tief“, „Aus“, „Doppelt“ oder „Stopp“ rufen.

3.6.3

sollte nicht rufen, wenn er sich über Aufschlag oder Rückschlag unsicher ist.

3.6.4

muss den Punktstand unverzüglich am Ende jedes Ballwechsels mit der Punktzahl des Aufschlägers ansagen.

Wenn es einen Aufschlagwechsel gibt, muss dies durch den Ruf „Aufschlagwechsel“ angesagt werden.

3.6.5

muss die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, nachdem ein Spieler einen Einspruch getätigt hat, gefolgt vom Punktstand.

3.6.6

muss die Schiedsrichterentscheidung abwarten, wenn ein Spieler wegen einem Ruf oder fehlendem Ruf des Punktrichters Einspruch erhebt und dann den Punktstand bekannt geben.

3.6.7

muss „Satzball“ rufen, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht, um den Satz zu gewinnen, bzw. „Spielball“,

wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht, um das Spiel zu gewinnen.

3.6.8

muss rufen: „10 Beide, ein Spieler gewinnt mit 2 Punkten Vorsprung“, wenn der Punktstand erstmals 10:10 in einem Satz erreicht hat.

3.7 Der Schiedsrichter, dessen Entscheidung endgültig ist,

3.7.1

muss das Spiel verschieben, wenn der Court nicht bespielbar ist oder das Spiel unterbrechen, wenn das Spiel bereits im Gange ist. Wenn das Spiel später wieder startet, bleibt der Punktstand wie vor der Unterbrechung bestehen.

3.7.2

muss ein Let gewähren, wenn ohne Verschulden einer der beiden Spieler eine Änderung der Courtbedingungen eintritt, die sich auf einen Ballwechsel auswirkt.

3.7.3

darf das Spiel einem Spieler zusprechen, wenn dessen Gegner nicht innerhalb der in den Wettbewerbsregeln angegebenen Zeit spielbereit oder auf dem Platz ist.

Aufgaben und Befugnisse im Einzelnen

- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über die Bespielbarkeit einzelner oder aller Courts.
- Der Oberschiedsrichter kann jederzeit einen Schieds- oder Punktrichter ablösen. Eine zuvor vom Schiedsrichter getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon unberührt.
- Der Oberschiedsrichter gibt die Anweisungen zur Courtreinigung.
- Der Oberschiedsrichter meldet Verfehlungen von Teilnehmern an den DSQV bzw. den Landesverband.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über eine Disqualifikation eines Spielers.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über die Zulässigkeit der getragenen Spielkleidung.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über den Spielabbruch bei Verletzungen.
- Der Oberschiedsrichter entscheidet über den Abbruch bzw. die Unterbrechung von Spielen in Notfällen oder aus wichtigem Grund.
- Der Oberschiedsrichter hat das Recht, aus gegebenem Anlass Zuschauer und Betreuer zu verwarnen und notfalls vom Court zu verweisen.
- Bei Bundesliga-Spielen wechselt sich der Oberschiedsrichter mit dem anderen anwesenden Schiedsrichter ab. Ist bei Bundesliga-Spielen nur ein Schiedsrichter mit ausreichender Lizenz anwesend, so scheidet dieser die Spiele nicht selbst, sondern fungiert als Oberschiedsrichter.



1.1

Das Squash-Einzel wird von zwei Spielern in einem Court gespielt.

Court, Ball und Schläger müssen die WSF-Norm erfüllen (siehe Anhänge 7).

1.2

Jeder Ballwechsel beginnt mit einem Aufschlag. Die Spieler müssen den Ball abwechselnd so lange zurück schlagen, bis der Ballwechsel entschieden ist (siehe Regel 6: Ballwechsel).

1.3

Ein Spiel muss kontinuierlich, verzögerungsfrei und ohne Unterbrechung geführt werden.

2.1

Der Gewinner eines Ballwechsels erhält einen Punkt und schlägt zu Beginn des nächsten Ballwechsels auf.

2.2

Jeder Satz wird bis 11 gespielt, außer bei Gleichstand, 10-beide, wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler mit 2 Punkte Abstand führt (Bsp. 17:15).

2.3

Eine Begegnung ist in der Regel ein Spiel über 3 Gewinnsätze, der Veranstalter legt fest, ob ein Spiel über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt wird, je nach Austragungsmodalitäten.

2.4

Die alternativen Zählweisen sind in Anhang 3 beschrieben.

Anhang 9 - Regelauslegung

9.2 Verletzungsschema Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 14

Die untenstehende Zusammenfassung, soll den Schiedsrichter helfen, die richtige Entscheidung zu treffen.

Vorfall	Maßnahme des Schiedsrichters	Regel
Unwohlsein/Krankheit	Den Spieler auffordern, weiterzuspielen, oder den Satz abzugeben und die 90 Sekunden Pause zu nutzen, oder das Spiel abzugeben.	14.1
	Muss der Spieler erbrechen oder sollte der Spieler den Court sonst unbespielbar machen, verliert der Spieler das Spiel.	14.1.2
Verletzung	Sich überzeugen, dass die Verletzung echt ist, die Kategorie der Verletzung bestimmen und den Spielern mitteilen.	14.2.2
selbstverschuldet	Zunächst 3 Minuten Erholungszeit gewähren.	
	Wird weitere Zeit benötigt, kann der Spieler einmalig den Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen oder das Spiel aufgeben.	14.3.2
vom Gegner mitverursacht	15 Minuten Erholungszeit gewähren	14.3.2
	Wird weitere Zeit benötigt, können nochmals 15 Minuten Erholungszeit gewährt werden.	
vom Gegner unabsichtlich verursacht	Strafe gemäß Regel 15 aussprechen. Verletzten Spieler 15 Minuten Erholungszeit gewähren. Sollte der verletzte Spieler dann nicht weiter spielen können, wird ihm das Spiel zugesprochen.	14.3.3.1
vom Gegner durch gefährliches Spiel oder Vorsatz verursacht	Wenn der Spieler Erholungszeit benötigt, wird ihm das Spiel zugesprochen. Kann der Spieler ohne Verzögerung weiterspielen, so muss eine Strafe gemäß Regel 15 ausgesprochen werden.	14.3.3.2
Blutung und Verletzung	Blutungen müssen vor der Gewährung einer Verletzungszeit behandelt werden	
Blutung	Spiel sofort unterbrechen. Ausreichend Zeit zum stoppen der Blutung und abdecken der Wunde gewähren.	14.4.1
	Spiel einmalig nach dem stoppen der Blutung wieder frei geben.	14.4.6
vom Gegner unabsichtlich verursacht	Regel 15 anwenden (Strafe)	14.4.2
vom Gegner durch gefährliches Spiel oder Vorsatz verursacht	Spiel dem verletzten Spieler zusprechen.	14.4.3
nicht zu stoppende Blutung	den laufenden Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen. Alternativ das Spiel aufgeben.	14.4.4
wieder auftretende Blutung	Es wird keine weitere Erholungszeit gewährt. Den laufenden Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen.	14.4.5
	Kann die Blutung nicht gestoppt werden, muss der Spieler das Spiel aufgeben.	

Ramy Ashour

Anhang 9 - Regelauslegung

Hör- oder sichtbare Obszönität

Geringfügiges Fehlverhalten (gemurmelte Flüche, Blasphemie): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (hörbare Flüche usw.): **STRAFPUNKT**

Zeiten nicht einhalten, Spielverzögerung

Geringfügiges Fehlverhalten (einige (15) Sekunden zu spät auf dem Court, Zeitverzögerung beim Aufschlag): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (deutlich zu spät (30) auf dem Court, anhaltende Diskussionen mit dem Schiedsrichter): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (deutliches zu spät kommen (45) auf dem Court, anhaltende Diskussionen mit dem Schiedsrichter): **STRAFSATZ** gefolgt von **STRAFSPIEL**

Widerspruch gegen Entscheidungen

Geringfügiges Fehlverhalten (Infragestellung einer Entscheidung): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (anhaltende Infragestellung von Entscheidungen): **STRAFPUNKT**

Beschimpfung/Beleidigung Offizieller

Geringfügiges Fehlverhalten (wenig schmeichelhafte Kommentare gegenüber Offiziellen oder Entscheidungen): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (herabsetzende Gestik und ehrverletzende Kommentare gegenüber Offiziellen oder deren Entscheidungen): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (den Ball in Richtung Offizieller oder Publikum schlagen, den Schläger in Richtung Offizieller oder Publikum werfen): **STRAFSATZ** oder **STRAFSPIEL** (Abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens und der damit verbundenen Gefährdung)

Übermäßiger körperlicher Kontakt

Dies bedeutet deutlicher oder vorsätzlicher Körperkontakt, übermäßige Schlagbewegung, gefährliches Spiel, inklusive exzessiven Schlägerschwung.

Geringfügiges Fehlverhalten (in den Gegner laufen): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (körperliche Beeinträchtigung des Gegners): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (vorsätzliche Verletzung des Gegners, gefährliches Spiel, welches dem Gegner Verletzungen zufügt): **STRAFSATZ** oder **STRAFSPIEL** (abhängig von der Schwere der Verletzung des Gegners)

Unsportliches Verhalten

Geringfügiges Fehlverhalten (abwertende Bemerkungen zu dem Gegner): **VERWARNUNG**

Erhebliches Fehlverhalten (anhaltende abwertende Bemerkungen über den Gegner, jegliche Versuche, den Gegner einzuschüchtern): **STRAFPUNKT**

Schwerwiegendes Fehlverhalten (extrem inakzeptables Verhalten, welches den Sport in Misskredit bringt):

STRAFSATZ oder **STRAFSPIEL** (abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens)