



WSF

World Squash Einzel Regeln 2014

(mit Anhängen 1-9)

Gültig:

Ab 1. Januar 2014

Inhaltsverzeichnis:

Das Spiel

Die Zählweise

Der Schiedsrichter

Das Aufwärmen (Warm-Up)

Der Aufschlag

Der Ballwechsel

Die Pausen

Die Behinderung

Der Ball berührt Spieler

Einsprüche

Der Ball

Ablenkung

Fallendes Objekt

Krankheit, Verletzungen und Blutung

Verhalten

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



Anhang 1 – Definitionen

Anhang 2 – Rufe der Schiedsrichter

Anhang 3 – Verschiedene Zählssysteme

Anhang 4 – Das Drei-Schiedsrichter-System

Anhang 5 – Video Review

Anhang 6 – Schutzbrillen

Anhang 7 – Technische Spezifikationen

Anhang 8 – Spezifikationen des Balles

Anhang 9 – Dimensionen des Squash-Courts

Squash – Einzel Regeln

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

Einführung

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

a) Sicherheit:

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

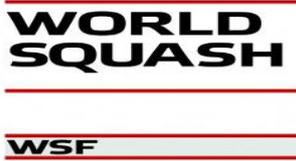
b) Fair Play:

Die Spieler müssen ehrlich spielen und ihren Gegner respektieren.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



1. Das Spiel

- 1.1 Einzel-Squash wird zwischen zwei Spielern in einem Court gespielt, beide Spieler spielen mit einem Schläger, um den Ball zu schlagen. Der Court, der Ball und die Schläger müssen die WSF-Spezifikationen erfüllen (siehe Anhänge 7,8 und 9).
- 1.2 Jeder Punkt beginnt mit einem Aufschlag. Die Spieler müssen den Ball abwechselnd zurückschlagen, solange, bis der Punkt/Ballwechsel entschieden ist (siehe Regel 6: Das Spiel).
- 1.3 Das Spiel muss soweit wie möglich ohne Unterbrechungen geführt werden.

2. Die Zählweise

- 2.1 Der Sieger des Ballwechsels bekommt einen Punkt und schlägt zu Beginn des nächsten Ballwechsels auf.
- 2.2 Jedes Spiel wird bis 11 Punkte gespielt. Bei Spielstand 10:10 wird so lange weitergespielt, bis ein Spieler mit zwei Punkten Abstand führt. (Bsp. 14:12)
- 2.3 Eine Begegnung ist in der Regel ein Spiel über 3 Gewinnsätze, es kann jedoch auch ein Spiel über 2 Gewinnsätze geben, je nach Anordnung der Turniere und Austragungsmodalitäten.
- 2.4 Alternative Zählweisen sind beschrieben in Anhang 3.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

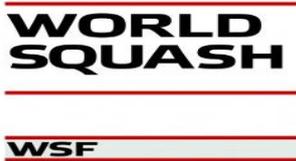


3. Der/Die Schiedsrichter
 - 3.1 In der Regel wird ein Spiel von einem Schiedsrichter geleitet, dem ein Punktrichter zur Seite steht.
 - 3.2 Beide müssen ein Schiedsrichterblatt über den Punktestand führen, welches auch beinhaltet, welcher Spieler aufschlägt und von welcher Seite er aufschlagen muss. Gibt es nur einen Offiziellen/Schiedsrichter, ist er gleichzeitig Punktrichter und Schiedsrichter.
 - 3.3 Die richtige Position des Schiedsrichters ist in der Mitte der Rückwand, so nahe an der Rückwand wie möglich und gerade über der Auslinie.
 - 3.4 Ein alternatives Schiedsrichter-System, das 3-Schiedsrichter-System genannt, ist in Anhang 4 beschrieben.
 - 3.5 Bei der Ansprache von Spielern müssen die Schiedsrichter wenn möglich die Familiennamen verwenden, um Vertraulichkeiten zu vermeiden.
 - 3.6 Der Punktrichter
 - 3.6.1 muss die Spielansage machen, jeden Satz einleiten und das Ergebnis zu jedem Satz und zu jedem Spiel laut bekanntgeben (siehe Anhang 2)
 - 3.6.2 muss soweit erforderlich „Fehler“, „Tief“, „Aus“, „Doppelt“ oder „Stopp“ rufen;
 - 3.6.3 sollte nicht rufen, wenn er sich über Aufschlag oder Rückgabe unsicher ist;
 - 3.6.4 muss den Punktestand ohne Verzögerung am Ende jedes Ballwechsels ansagen, mit der Punktzahl des Aufschlägers zuerst. Wenn es eine Änderung des Aufschlägers gibt, muss dies durch den Ausruf „Aufschlagwechsel“ angekündigt werden;
 - 3.6.5 muss die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, nachdem ein Spieler einen Einspruch getätigt hat und anschließend den Punktestand ausrufen;
 - 3.6.6 muss auf die Schiedsrichterentscheidung warten, wenn ein Spieler wegen einem Ausruf oder fehlendem Ausruf des Punktrichters Einspruch erhebt, und dann den Punktestand ausrufen;
 - 3.6.7 muss „Satzball“ rufen, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht, um den Satz zu gewinnen, oder „Spielball“, wenn ein Spiel nur noch 1 Punkt braucht, um das Spiel zu gewinnen;
 - 3.6.8 muss rufen „10: Beide. Ein Spieler muss 2 Punkt Vorsprung haben, um den Satz zu gewinnen“, wenn erstmals die Punktezahl 10:10 in dem Satz erreicht wurde.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

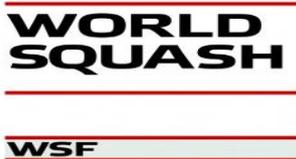


- 3.7 Der Schiedsrichter, dessen Entscheidung endgültig ist:
- 3.7.1 muss das Spiel verschieben, wenn der Court nicht bespielbar ist, oder das Spiel unterbrechen, wenn das Spiel bereits im Gange ist. Wenn das Spiel später wieder startet, bleibt der Spielstand wie vor der Unterbrechung bestehen;
 - 3.7.2 muss ein Let gewähren, wenn ohne Verschulden einer der beiden Spieler eine Änderung der Bedingungen im Court sich auf einen Ballwechsel auswirkt;
 - 3.7.3 kann das Spiel an den Spieler vergeben, dessen Gegner nicht innerhalb der in den Wettbewerbsregeln angegebenen Zeit spielbereit auf dem Platz ist;
 - 3.7.4 muss in allen Angelegenheiten entscheiden, einschließlich aller Anfragen für ein Let und allen Einsprüchen gegen Ausrufe oder das Fehlen von Ausrufen des Punktrichters;
 - 3.7.5 muss sofort reagieren, wenn er mit dem Ausruf oder fehlendem Ausruf des Punktrichters nicht einverstanden ist; wenn notwendig, muss er das Spiel sofort unterbrechen;
 - 3.7.6 muss den Punktestand sofort korrigieren, wenn der Punktrichter die Punktzahl falsch Ausruft; wenn notwendig, muss er das Spiel sofort unterbrechen;
 - 3.7.7 muss die Regeln in Bezug auf die Zeit durchsetzen, d.h. "15 Sekunden", "Halbzeit" und "Zeit" verkünden, soweit erforderlich;
(Anmerkung: Es ist in der Verantwortung der Spieler nah genug zu sein, um diese Ankündigungen zu hören).
 - 3.7.8 muss eine angemessene Entscheidung treffen, wenn der Ball einen Spieler trifft, (siehe Anhang 9: Ball trifft Spieler);
 - 3.7.9 darf ein Let geben, wenn er nicht in der Lage ist, einen Einspruch gegen einen Ausruf des Punktrichters zu entscheiden;
 - 3.7.10 muss den Spieler um eine Klarstellung bitten, wenn er unsicher ist, aus welchem Grund nach einem Let gefragt oder Einspruch erhoben wurde;
 - 3.7.11 darf eine Erklärung für seine Entscheidung geben;
 - 3.7.12 muss alle Entscheidungen laut genug bekannt geben, so dass die Spieler, der Punktrichter und die Zuschauer es hören können;
 - 3.7.13 muss Regel 15 (Verhalten) anwenden, wenn das Verhalten eines Spielers nicht akzeptabel ist;

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

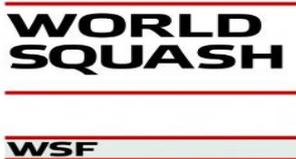


- 3.7.14 muss das Spiel unterbrechen, wenn das Verhalten von Zuschauer(n), störend oder beleidigend ist. Das Spiel bleibt so lange unterbrochen, bis das Verhalten aufgehört hat, oder bis die Person den Court- Bereich verlassen hat.
4. Das Aufwärmen:
- 4.1 Zu Beginn eines Spiels gehen die Spieler zusammen auf den Platz, um den Ball aufzuwärmen, maximal 5 Minuten. Nach 2,5 Minuten müssen die Spieler die Seiten wechseln, sofern sie dies nicht bereits getan haben.
- 4.2 Die Spieler müssen die gleiche-Gelegenheit haben, den Ball zu schlagen. Wenn ein Spieler eine unangemessene Zeit die Kontrolle über den Ball hat, wärmt er unfair auf und Regel 15 (Verhalten) ist anzuwenden.
5. Der Aufschlag:
- 5.1 Der Spieler, der das Drehen des Schlägers gewinnt, schlägt zuerst auf.
- 5.2 Zu Beginn eines Satzes und nach jedem Aufschlagwechsel, kann der Aufschläger entscheiden, von welcher Seite er aufschlagen will. Wenn ein Spieler den Aufschlag behält, muss er abwechselnd von jeder Seite aufschlagen.
- 5.3 Wenn der Ballwechsel in einem Let endet, muss der Aufschläger von der gleichen Seite nochmals aufschlagen.
- 5.4 Wenn der Aufschläger zur falschen Aufschlagseite geht, oder wenn der Aufschläger unsicher ist, von welcher Seite er aufschlagen muss, informiert der Punktrichter den Spieler, von welcher Seite er aufschlagen muss.
- 5.5 Wenn es Zweifel? 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 erst aufschlagen, wenn der Gegner bereit ist.
- 5.7 Ein Aufschlag ist gut, wenn:
- 5.7.1 der Aufschläger den Ball mit einer Hand oder dem Schläger fallen lässt oder wirft und den Ball mit dem ersten Versuch korrekt trifft, bevor der Ball irgendetwas anderes berührt; und
- 5.7.2 in der gleichen Zeit, in welcher der Aufschläger den Ball schlägt, mit einem Fuß in Kontakt mit dem Boden in der Aufschlag-Box ist und mit keinem Teil des Fußes die Linie der Aufschlags-Box berührt; und
- 5.7.3 der Ball direkt die Vorderwand trifft, zwischen der Aufschlag-Linie und der Vorderwand Aus-Linie, jedoch nicht die Vorder- und Seitenwand zur gleichen Zeit trifft; und
- 5.7.4 der Ball, außer der Gegner spielt den Ball volley, nur einmal in dem entgegengesetzten Aufschlagviertel ohne jegliche Berührung der Linien aufgesprungen ist; und
- 5.7.5 der Ball ist nicht ins Aus geschlagen wurde.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



5.8 Ein Aufschlag, der nicht Regel 5.7 erfüllt, ist ein Fehler und der Gegner gewinnt den Ballwechsel.

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

5.9 Wenn der Aufschläger den Ball fallen lässt oder wirft, jedoch nicht versucht, den Ball zu schlagen, ist dies kein Aufschlag und der Aufschläger kann den Vorgang wiederholen.

5.10 Ein Let ist erlaubt, wenn der Gegner nicht bereit ist, den Aufschlag anzunehmen und keinen Versuch unternimmt, dies zu tun. Wenn der Aufschlag ein Fehler ist, verliert der Aufschläger den Ballwechsel.

5.11 Wenn der Aufschläger von der falschen Aufschlag-Box aufschlägt und er den Punkt gewinnt, bleibt der Ballwechsel bestehen und er muss den nächsten Aufschlag von der anderen Aufschlag-Box ausführen.

5.12 Der Aufschläger darf erst dann aufschlagen, wenn der der Spielstand durch den Punktrichter ausgerufen worden ist.

Sollte der Aufschläger es doch tun, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und den Aufschläger anweisen zu warten, bis der Spielstand ausgerufen wurde.

6 Das Spiel:

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

6.2 Ein Rückschlag ist gut wenn der Ball:

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

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

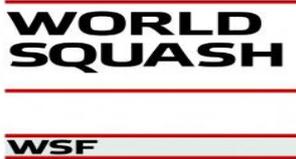
6.3 von der Vorderwand zurückspringt, ohne Berührung der Tinleiste; und

6.4 nicht ins Aus gegangen ist.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



7 Pausen:

- 7.1 Zwischen dem Ende der Aufwärmphase und dem Spielbeginn sowie zwischen jedem Satz ist eine maximale Pause von 90 Sekunden erlaubt.
- 7.2 Die Spieler müssen am Ende jeder Pause spielbereit sein; wenn beide zustimmen, kann schon vorher begonnen werden.
- 7.3 Zum Austauschen beschädigter Ausrüstung ist ein Maximum von 90 Sekunden erlaubt, inklusive Brillen, Schutzbrillen oder Kontaktlinsen. Dieser Wechsel muss so schnell wie möglich durchgeführt werden, oder Regel 15 (Verhalten) muss angewendet werden.
- 7.4 Pausen/Unterbrechungen wegen Verletzungen oder Blutung sind in Regel 14 (Verletzung) aufgeführt.
- 7.5 Bei jeder Pause dürfen beide Spieler den Ball schlagen.

8 Behinderung:

- 8.1 Nach einem gültigen Rückschlag, muss ein Spieler alle Anstrengungen unternehmen, um seinem Gegner einen direkten Weg zum Ball zu gewähren, so dass wenn der Ball von der Vorderwand zurückkommt der Gegner;
 - 8.1.1 eine klare Sicht auf den Ball hat; und
 - 8.1.2 direkten Zugang zum Ball; und
 - 8.1.3 genügend Platz hat, um den Ball mit einer normalen Schwungbewegung zu spielen; und
 - 8.1.4 die Freiheit hat, den Ball, egal wo, an die Vorderwand zu schlagen.
- Behinderung tritt auf, wenn ein Spieler sich nicht an die oben genannten Auflagen hält.
- 8.2 Ein Spieler, der glaubt, dass die Behinderung aufgetreten ist, darf das Spiel unterbrechen und um ein Let bitten. Ansage: „Let, Bitte“

Diese Frage muss ohne Verzögerung vom Spieler durchgeführt werden.

Anmerkung:

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

Eine Bitte für ein Let umfasst auch eine Bitte für einen Punkt.

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

Ausnahme:

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

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

- 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 ohne eine Anfrage eines Spielers ein Let oder einen Punkt gewähren, insbesondere aus Gründen der Sicherheit, dann ist das Spiel sofort zu unterbrechen.
- 8.5 Wenn ein Spieler den Ball schlägt und der Gegner dann nach einem Let fragt, der Ball jedoch „tief“ oder „aus“ geht, gewinnt der Gegner den Ballwechsel.
- 8.6 Allgemein:
Die folgenden Bestimmungen gelten für alle Formen von Behinderung.
- 8.6.1 wenn es weder Behinderung noch eine gefährliche Situation gibt, wird kein Letgewährt;
- 8.6.2 wenn es Behinderung gibt, aber der Spieler würde keinen gültigen Rückschlag machen, wird kein Let gewährt;
- 8.6.3 wenn ein Spielereine Behinderung akzeptiert, jedoch weiter spielt und dann nach einem Let fragt, wird kein Letgewährt;
- 8.6.4 wenn es eine Behinderung , aber dies den Spieler nicht davon abhält, den Ball zu sehen und zum Ball zu kommen, sowie einen gültigen Schlag zu machen, ist dies eine minimale Behinderung und es wird kein Let gegeben;
- 8.6.5 wenn der Spieler, der gerade schlägt, in der Lage gewesen wäre, einen gültigen Schlag zu machen, jedoch der Gegner sich nicht bemüht hat, die Behinderung zu vermeiden, wird dem Spieler, der gerade schlagen wollte, der Punkt zugesprochen;
- 8.6.6 wenn es Behinderung gibt, der Gegner aber alle Anstrengungen macht, aus dem Weg zu gehen und der Spieler könnte einen gültigen Schlag durchführen, wird ein Let gegeben.
- 8.6.7 wenn es Behinderung gibt, und der Spieler, der gerade schlägt, könnte einen gewinnbringenden Schlag ausführen, bekommt der Schläger einen Punkt zugesprochen.

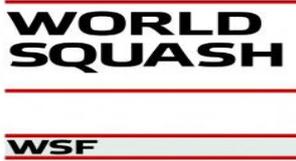
In Ergänzung der Regel 8.6, gelten die folgenden Bestimmungen in bestimmten Situationen:

- 8.7 Faire Sicht:
Faire Sicht heißt, genug Zeit zu haben, den Ball zu sehen und sich auf den Schlag vorbereiten zu können, wenn der Ball von der Vorderwand zurück kommt.
Wenn ein Spieler nach einem Let fragt, weil er keine gute Sicht auf den Ball hatte, der von Vorderwand zurück kam, gilt Regel 8.6.
- 8.8 Direkter Zugang:
Wenn ein Spieler wegen mangelndem direkten Zugang zum Ball ein Let fordert, dann:
- 8.8.1 wenn es Behinderungen gibt, doch der Spieler bemüht sich nicht ausreichend, um zum Ball zu erreichen, um diesen zu spielen, wird kein Let gegeben.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



Anmerkung:

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

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

8.9 Schläger-Schwung:

Ein angemessener Schwung umfasst eine angemessene Ausholbewegung, das Schlagen des Balles und einen angemessenen Ausschwing. Die Ausholbewegung und der Ausschwing sollten angemessensein.

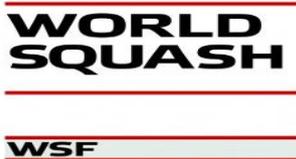
Wenn ein Spieler wegen Behinderung beim Schwung nach einem Let fragt, dann:

- 8.9.1 wenn beim Schwung leichter Kontakt mit dem Gegner stattgefunden hat, und dieser alle Anstrengungen unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, wird ein Let gewährt, außer der Spieler, der gerade schlägt, könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann wird ein Punkt gewährt;
- 8.9.2 wenn der Schwung durch den Kontakt mit dem Gegner verhindert wird, wird ein Punkt an den Schläger gewährt, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, aus dem Weg zu gehen.
- 8.10 Übermäßiger Schwung:
 - 8.10.1 wenn der Spieler eine Behinderung durch einen übermäßigen Schwung verursacht, wird ihm dafür kein Let gewährt.
 - 8.10.2 Wenn eine Behinderung stattgefunden hat, aber der Spieler, der den Ball spielt, durch einen übermassigen Schwung versucht, einen Punkt zu bekommen, wird nur ein Let gewährt.
 - 8.10.3 Der übermassige Schwung des Spielers könnte eine Behinderung des Gegners verursachen, wenn dieser an der Reihe ist, den Ball zu spielen. In diesem Fall kann dem Gegner auf Anfrage ein Let gewährt werden.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



- 8.11 Freiheit, den Ball an jeden Teil der gesamten Vorderwand zu schlagen:
Wenn der Spieler wegen einer Behinderung aufhört, den Ball an der Vorderwand zu spielen, und nach einem Let fragt, dann
- 8.11.1 wenn es eine Behinderung gegeben hat und der Ball würde den Gegner auf dem direkten Weg zur der Vorderwand treffen, bekommt der Schläger einen Punkt, soweit sich der Spieler, der den Ball spielt nicht gedreht hat oder er nicht weitere Versuche gemacht hat, den Ball zu schlagen, in diesen Fällen wird „nur“ ein Let gewährt.
- 8.11.2 wenn der Ball erst den Gegner trifft und anschließend die Seitenwand, ehe der Ball die Vorderwand trifft, wird ein Let gegeben, außer es wäre ein gewinnbringender Schlag gewesen, dann wird ein Punkt an den Spieler gewährt.
- 8.11.3 wenn der Ball erst eine Seitenwand trifft und dann den Gegner, bevor er die Vorderwand trifft, wird ein Let gewährt, außer es wäre ein gewinnbringender Schlag gewesen, dann wird ein Punkt an den Spieler gewährt.
- 8.12 Weitere Versuche:
Wenn der Spieler nach einem Let wegen Behinderung fragt, während er einen weiteren Versuch unternimmt, den Ball zu schlagen, und könnte einen gültigen Schlag machen, dann:
- 8.12.1 wenn der Gegner keine Zeit hat, um die Behinderung zu vermeiden, wird nur ein Let gewährt.
- 8.13 Drehen:
Ist die Bewegung eines Spielers, wenn er dem Ball folgt und sich mit dem Körper dreht oder den Ball hinter sich vorbeilässt, wobei der Spieler 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).

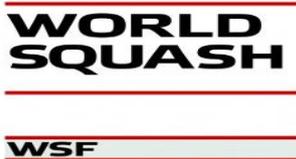
Wenn ein Spieler während seiner Drehung behindert wird, jedoch einen gültigen Schlag spielen kann, dann:

- 8.13.1 wenn der Schwung verhindert wurde, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, aus dem Weg zu gehen, wird dem Spieler, der den Ball gerade schlägt, ein Punkt gewährt.
- 8.13.2 wenn der Gegner keine Zeit hatte, um die Behinderung zu vermeiden, wird ein Let gewährt.
- 8.13.3 wenn der Spieler den Ball schlagen könnte, ohne sich zu drehen, aber dreht sich trotzdem, um eine Behinderung zu schaffen, um damit eine Möglichkeit zu schaffen, für ein Let zu fragen, wird kein Let gewährt.
- 8.13.4 Wenn ein Spieler sich dreht, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Aktion gefährlich war, um der Regel entsprechend eine richtige Entscheidung zu treffen.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

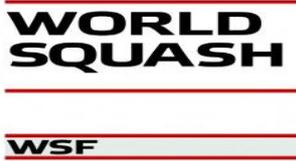


- 9 Ball trifft einen Spieler;
- 9.1 wenn der Ball auf dem direkten Weg zu der Vorderwand den Gegner, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, muss das Spiel sofort unterbrochen werden; dann:
 - 9.1.1 wenn der Rückschlag nicht gut gewesen wäre, bekommt der Gegner einen Punkt;
 - 9.1.2 wenn der Rückschlag die Vorderwand getroffen hätte, und wenn der Spieler beim ersten Versuch und ohne sich zu drehen, den Ball geschlagen hat, dann wird ein Punkt an den Spieler gegeben;
 - 9.1.3 wenn der Ball den Gegner trifft, würde jedoch zuerst eine andere Wand treffen, außer der Vorderwand und der Spieler hat sich beim Schlag nicht gedreht, wird ein Let gewährt, außerdem der Rückschlag wäre ein gewinnbringender Schlag gewesen; in diesem Fall wird ein Punkt gewährt;
 - 9.1.4 wenn ein Spieler sich nicht gedreht hat, aber einen zweiten Versuch unternimmt, den Ball zu schlagen, wird ein Let gewährt;
 - 9.1.5 wenn ein Spieler sich gedreht hat, wird ein Punkt an den Gegner gegeben, außer der Gegner macht eine bewusste Bewegung, um den Ball abzufangen; in diesem Fall, geht der Punkt an den Spieler;
- 9.2 Wenn der Ball von der Vorwand zurückkommt und dabei einen Spieler, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, bevor der Ball zweimal auf dem Boden aufgesprungen ist, muss das Spiel sofort unterbrochen werden, denn:
 - 9.2.1 wenn der Ball den Gegner, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, bevor der Spieler einen Versuch unternommen hat den Ball zu schlagen und keine Behinderung stattgefunden hat, dann gewinnt der Spieler den Ballwechsel, außer die Position des Spielers hat dazu geführt, dass der Gegner getroffen wurde; in diesem Fall wird ein Let gewährt;
 - 9.2.2 wenn der Ball den Gegner, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, nachdem der Spieler einen oder mehrere Versuche gemacht hat, den Ball zu schlagen, wird ein Let gewährt, vorausgesetzt der Spieler könnte einen gewinnbringenden Schlag durchführen. andernfalls wird dem Gegner der Ballwechsel zugesprochen;
 - 9.2.3 wenn der Ball den Spieler trifft und keine Behinderung vorhanden war, gewinnt der Gegner den Ballwechsel. Wenn es Behinderung gab, gilt Regel 8 (Behinderung);
- 9.3 wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Aktion gefährlich war und den Regeln entsprechend entscheiden.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



- 10 Einsprüche:
- 10.1 Beide Spieler dürfen bei einem fehlenden Ausruf des Punktrichters den Ballwechsel sofort anhalten, mit den Worten „Einspruch, Bitte“.
- 10.2 Der Verlierer des Ballwechsels darf gegen alle Ausrufe oder fehlende Ausrufe des Punktrichters Einspruch erheben, mit den Worten, „Einspruch, Bitte“.
- 10.3 Wenn der Schiedsrichter unsicher ist, welchen Schlag der Spieler meint, muss der Schiedsrichter bei dem Spieler nachfragen. Wenn mehr als ein Einspruch vorhanden ist, muss der Schiedsrichter über alle Einsprüche entscheiden.
- 10.4 Nachdem der Ball aufgeschlagen ist, kann kein Spieler mehr nachfragen oder Einspruch erheben gegen etwas, was vor dem Aufschlag passiert ist, außer der Ball ist kaputt.
- 10.5 Am Ende eines Satzes müssen die Einsprüche sofort erledigt werden.
- 10.6 Als Reaktion auf eine Beschwerde gegen den Ausruf oder den fehlenden Ausruf des Punktrichters, muss der Schiedsrichter:
 - 10.6.1 wenn der Ausruf oder der fehlende Ausruf des Punktrichters richtig war, muss der Schiedsrichter das Ergebnis des Ballwechsels bestätigen.
 - 10.6.2 wenn der Ausruf des Punktrichters nicht richtig war, wird ein Let gewährt, außer der Ausruf vom Punktrichter hat einen der beiden Spieler gehindert, einen gewinnbringenden Ball zu spielen; in diesem Fall bekommt der Spieler einen Punkt zugesprochen; oder
 - 10.6.3 wenn der Punktrichter auf einen nicht guten Aufschlag oder Rückschlag, keinen Ausruf macht, muss der Schiedsrichter den Punkt dem anderen Spieler zusprechen;
 - 10.6.4 wenn er unsicher ist, ob der Aufschlag gut war, lässt er ein Let spielen;
 - 10.6.5 wenn er unsicher ist, ob der Rückschlag gut war, lässt er ein Let gewähren, außer der Ausruf des Punktrichters hinderte den anderen Spieler an einem gewinnbringenden Rückschlag; in diesen Fall geht der Punkt an den Spieler der den gewinnbringenden Ball hätte schlagen können.
- 10.7 In allen Fällen ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

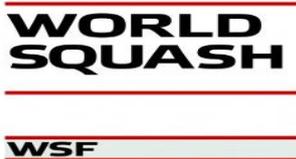
11. Der Ball:
- 11.1 Wenn der Ball in einem Ballwechsel platzt oder bricht, wird ein Let gewährt.
 - 11.2 Wenn ein Spieler stoppt und Einspruch wegen einem kaputten Ball erhebt, der Schiedsrichterjedoch entscheidet, dass der Ball nicht kaputt ist, verliert der Spieler der Ballwechsel.
 - 11.3 Wenn ein Rückschläger, ehe er den Rückschlag spielt, Einspruch einlegt, weil der Ball kaputt ist, und der Ball ist kaputt, muss der Schiedsrichter, wenn er nicht weiß, wann der Ball kaputt gegangen ist, für den Ballwechsel davor ein Let spielen lassen.
 - 11.4 Ein Spieler, der am Ende eines Satzes wegen einem kaputten Ball Einspruch einlegen will, muss das erledigen, bevor er den Court verlässt.
 - 11.5 Der Ball muss gewechselt werden, wenn beide Spieler einverstanden sind oder wenn der Schiedsrichter dem Einspruch eines Spielers zustimmt.
 - 11.6 Wenn ein Ball gewechselt wird, oder wenn das Spiel unterbrochen wurde, dürfen die Spieler den Ball aufwärmen. Das Spiel fängt wieder an, wenn beide Spieler einverstanden sind, oder auf Anweisung durch den Schiedsrichter, je nachdem was eher eintrifft.
 - 11.7 Der Ball muss in der ganzen Zeit des Spiels im Court bleiben, außer 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(aber Regel 13) im Courtberührt.
 - 11.10 Kein Let wird gegeben für irgendein ungewöhnliches Aufspringen des Balls.
12. Ablenkung:
- 12.1 Beide Spieler können wegen Ablenkung nach einemLet fragen, dies muss aber Umgehend erfolgen.
 - 12.2 Wenn die Ablenkung durch einen Spieler verursacht wurde, dann:
 - 12.2.1 wenn dies nicht absichtlich geschah, wird ein Let gewährt, außer ein Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball spielen; in diesem Fall bekommt, der Spieler einen Punkt zugesprochen;
 - 12.2.2 bei Absicht, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.
 - 12.3 Wenn die Ablenkung nicht von einem der beiden Spieler kam, ist ein Letzu gewähren, außer einSpieler könnte einen gewinnbringenden Ball schlagen; in diesen Fall wird ein Punkt an denSpieler gegeben.
 - 12.4 Bei einigen Veranstaltungen können Publikumsreaktionen während des Spiels auftreten. Um den Fluss des Spiels und die Unterhaltung der Zuschauer zu fördern, darf Regel 12.3 ausgesetzt werden.

Wenn im Zuschauerraum plötzlich Lärm auftritt, wird von den Spielern erwartet, daß sie weiterspielen.
Der Schiedsrichter soll die Zuschauer nicht bitten, ruhig zu bleiben. Ein Spieler, der wegen einem lauten Geräusch von außerhalb des Platzes abgelenkt wurde, demjenigen darf ein Let gewährt werden.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



13 Gefallene Objekte:

- 13.1 Ein Spieler, dem der Schläger herunterfällt, 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 herunterfällt, darf nach einem Let fragen.
- 13.3 Ein Rückschläger, dem der Schläger wegen Kontakt mit dem Gegner herunterfällt und mit jeder Anstrengung versucht, den Ball zu bekommen, darf nach einem Let fragen, und Regel 12 (Ablenkung) gilt.
- 13.4 Wenn ein Objekt, außer dem Schläger, in einem Ballwechsel auf den Boden fällt, dann muss das Spiel sofort unterbrochen werden; dann:
 - 13.4.1 wenn ein Objekt von einem Spieler ohne Kontakt mit seinem Gegner herunterfällt, dann gewinnt der Gegner den Punkt;
 - 13.4.2 wenn ein Objekt wegen Kontakt mit dem Gegner herunterfällt, ist ein Let zu gewähren, außer der Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball schlagen, oder fragt wegen Behinderung nach einem Let; in diesen Fall gilt Regel 8 (Behinderung);
 - 13.4.3 wenn ein Objekt von etwas oder jemand anderem als den zwei Spielern herunterfällt, wird ein Let gewährt; außer:
 - 13.4.4 ein Spieler wurde während eines gewinnbringenden Schlages gestört, in diesem Fall geht der Punkt an den Spieler;
 - 13.4.5 wenn ein Objekt nicht bemerkt wurde, bis der Ballwechsel endet und es hatte keinen Einfluss auf das Ergebnis des Ballwechsels, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen.
- 14. Unwohlsein, Verletzung und Blutung:
 - 14.1 Unwohlsein
 - 14.1.1 Ein Spieler, der an einem Unwohlsein leidet, außer Verletzung oder Blutung, muss sofort weiterspielen, oder den Satz aufgeben und 90 Sekunden Pause nehmen, um sich zwischen den Sätzen zu erholen. Dies schließt Krämpfe, Übelkeit, Atemnot und Asthma, usw. ein. Nur ein Satz darf abgegeben werden. Der Spieler muss dann das Spiel wieder aufnehmen, oder das Spiel aufgeben.
 - 14.1.2 Wenn ein Spieler sich erbricht oder etwas anderes passiert, was den Court unbespielbar macht, dann geht das Spiel an den Gegner.
 - 14.2 Verletzung:

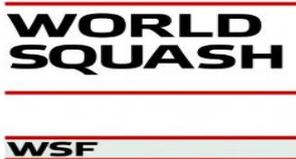
Der Schiedsrichter:

- 14.2.1 wenn er nicht davon überzeugt ist, dass die Verletzung echt ist, muss er den Spieler anweisen zu entscheiden, sofort weiter zu spielen oder den laufenden Satz abzugeben und eine 90-Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nehmen und dann weiterzuspielen, oder das Spiel aufgeben. Ein Spieler darf nur einen Satz aufgeben;
- 14.2.2 wenn er überzeugt ist, dass die Verletzung echt ist, muss er beide Spieler über die Kategorieder Verletzung und die bewilligte Zeit für die Erholung aufklären. Erholungszeit beginnt ab dem Zeitpunkt der Verletzung;

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



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

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

14.3 Kategorien von Verletzungen:

14.3.1 Selbstverschuldet:

das heißt, die Verletzungsursache ist das Ergebnis einer eigenen Aktion des Spielers. Hierzu gehören auch Muskelrisse, Zerrungen oder blauen Fleck, resultierend aus einer Kollision mit einer Wand oder dem Boden.

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

14.3.2 Mitverursacht (s. Regelwerk 2001)

Wenn die Verletzung das Ergebnis einer zufälligen Aktion beider Spieler ist:

Der verletzte Spieler hat 15 Minuten zur Erholung. Die Erholung kann auf Anweisung des Schiedsrichters nochmals um 15 Minuten verlängert werden. Wenn der Spieler dann nicht in der Lage ist weiterzuspielen, 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 Vom Gegner verursacht:

wenn die Verletzung allein durch den Gegner verursacht wurde.

14.3.3.1 wenn die Verletzung alleine vom Gegner verursacht wurde, muss Regel 15 (Verhalten)

angewendet werden. Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit, sich zu erholen. Wenn der Spieler nicht in der Lage ist, weiter zu spielen, wird das Spiel an den verletzten Spieler gegeben.

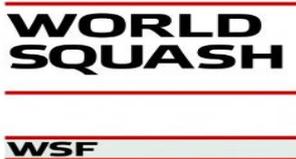
14.3.3.2 Wenn die Verletzung absichtlich oder durch eine gefährliche Aktion des Gegners entstanden

ist und der verletzte Spieler Zeit für eine Erholung braucht, geht das Spiel an den verletzten Spieler. Wenn der verletzte Spieler gleich weiterspielen kann, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

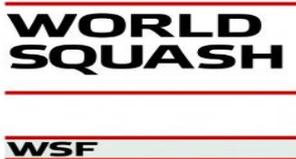


- 14.4 Blutung:
- 14.4.1 Wann immer Blutungen auftreten, muss das Spiel sofort unterbrochen werden, und der Spieler muss das Spielfeld verlassen und sich sofort um die Blutungen kümmern. Eine angemessene Frist, für die Behandlung ist erlaubt. Das Spiel darf nur fortgesetzt werden, nachdem die Blutung gestoppt ist und, wenn möglich, sollte die Wunde abgedeckt werden.
 - 14.4.2 Wenn die Blutung zufällig durch den Gegner verursacht wurde, dann muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.
 - 14.4.3 Wenn die Blutung absichtlich oder durch eingefährlichesSpiel oder eine Aktion des Gegners entstanden ist, geht das Spiel an den verletzten Spieler.
 - 14.4.4 Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, die Blutung in der vorgegebenen Zeit zu stoppen, muss er einen Satz aufgeben und 90 Sekunden Pause zwischen den Sätze nehmen und dann weiterspielen, oder das Spiel aufgeben.
 - 14.4.5 Wenn Blut wieder während des Spiels sichtbar wird, ist keine weitere Erholungszeit erlaubt, und der Spieler muss den laufenden Satz aufgeben und die 90-Sekunden der zweite Pause für weitere Behandlung verwenden. Wenn die Blutung dann nicht aufgehört hat, muss der Spieler das Spiel aufgeben.
 - 14.4.6 Der Court muss sauber gemacht werden und blutbefleckte Kleidung muss gewechselt werden.
 - 14.5 Ein verletzterSpieler darf vor dem Ende der genehmigten Erholungsphase das Spiel wieder aufnehmen. Beiden Spielern muss eine angemessene Zeit gewährt werden, um sich auf die Wiederaufnahme des Spiels vorzubereiten.
 - 14.6 Es ist immer die Entscheidung des verletzten Spielers weiterzuspielen oder nicht.
- 15 Verhalten
- 15.1 Spieler müssen sich, zusätzlich zu diesen Regeln, an alle Turnierbestimmungen halten.
 - 15.2 Spieler dürfen keine Objekte im Court platzieren.
 - 15.3 Spieler dürfen ohne Erlaubnis des Schiedsrichters den Court während eines laufenden Satzes nicht verlassen.
 - 15.4 Spieler dürfen nicht um einen Wechsel eines Offiziellen bitten.
 - 15.5 Spieler dürfen sich nicht im Court 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, fallsnotwendig, unterbrechen und den Spieler bestrafen.
Unakzeptables Benehmen beinhaltet, aber ist nicht beschränkt auf:
 - 15.6.1 hörbare oder sichtbare Obszönität.
 - 15.6.2 verbaler, körperlicher 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 Widerspruch gegen Offizielle.
 - 15.6.6 Missbrauch von Ausrüstung oder Court.
 - 15.6.7 Unfares Aufwärmen.
 - 15.6.8 Verzögerung des Spiels, inklusiv zu spät am Court sein.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



- 15.6.9 Absichtliche Ablenkung.
- 15.6.10 Empfangen von Coaching während des Spiels.

- 15.7 Ist das Benehmen eines Spielers unakzeptabel, ist eine Verwarnung, ein Strafpunkt, ein Strafsatz, oder ein Strafspiel auszusprechen, abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens.
- 15.8 Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, soweit er das gleiche Fehlverhalten mehrmals bestraft, dass die nächste Strafe nicht geringer ist, als die vorige Strafe.
- 15.9 Der Schiedsrichter darf jederzeit, auch in der Aufwärmphase und nach dem Ende des Spiels, eine Bestrafung aussprechen.
- 15.10 Wenn der Schiedsrichter:
 - 15.10.1 das Spiel unterbricht, um eine Verwarnung auszusprechen, ist ein Letztes zu gewähren;
 - 15.10.2 das Spiel unterbricht, um einen Strafpunkt auszusprechen, ist der Strafpunkt das Ergebnis des Ballwechsels;
 - 15.10.3 einen Strafpunkt nach dem Ballwechsel gibt, steht das Ergebnis des Ballwechsels, und der Strafpunkt wird zusätzlich zu dem Punktestand addiert. (Kein Wechsel der Aufschlagbox);
 - 15.10.4 einen Strafsatz gibt, dann ist der laufende Satz zu Ende. Sofern die Bestrafung in der Satzpause ausgesprochen wurde, ist der nächste Satz beendet. Im letzteren Fall wird keine zusätzliche 90-Sekunden Satzpause gewährt;
 - 15.10.5 einen Strafsatz oder ein Verwahrungsspiel gibt, behält der Spieler trotzdem seine erreichte Punkteanzahl und Sätze, bis zum Zeitpunkt der Disqualifikation.
- 15.11 Wenn eine Strafe ausgesprochen wurde, muss der Schiedsrichter dies im Schiedsrichterblatt vermerken und muss die erforderliche Informationen an die geeignete Stelle weiterleiten.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



ANHANG 1 – DEFINITIONEN

AUFSCHLAGSBOX

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

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 Rückschlag im Spiel zu machen.

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 vorbeilässt, 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.

ANMERKUNG:

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

DOPPELT/NICHT GUT

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

EINSPRUCH

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



Ein Ersuch von einem der Spieler an den Schiedsrichter wegen einem Ausruf oder keinem Ausruf des Punktrichters, oder ein Einspruch, dass der Ball kaputt ist.

FREIE SICHT

Genug Zeit, den Ball zusehen und den Schlag auf den Ball, wenn er zurück von der Vorderwand kommt, vorzubereiten.

FEHLER

Ein Aufschlag war nicht gut.

GUTER RÜCKSCHLAG

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

VERSUCH

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

RICHTIG, KORREKT

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

TIEF

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

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.

SATZ

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

LET

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

SPIEL

Der komplette Wettbewerb, inklusiv der Aufwärmphase.

SPIELER

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

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



TIN-LEISTE

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

GEWINNBRINGENDER SCHLAG

Ein Rückschlag, der unerreichbar für den Gegner ist.

FALSCHE RICHTUNG

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

ANHANG 2 - AUSTRUFE der Schiedsrichter

2.1 Punktrichter

TIEF

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

FEHLER

um anzuzeigen, dass der Aufschlag nicht gut war.

AUFSCHLAGWECHSEL

um anzuzeigen, dass das Aufschlagrecht gewechselt hat.

DOPPELT/NICHT GUT

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

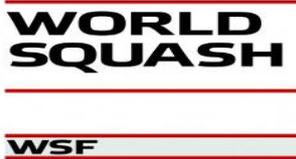
AUS

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

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



10 BEIDE, EIN SPIELER MUSS MIT 2 PUNKTE VORSPRUNG GEWINNEN

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

SATZBALL

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

SPIELBALL

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

JA, LET/LET

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

BALL/PUNKT AN (SPIELER ODER MANNSCHAFT)

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

KEIN LET

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

Beispiele für Ausrufe vom Punktrichter:

Spiel Einführung:

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

Reihenfolge der Ausrufe:

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

Der Spielstand, wobei der Punktestand des Aufschlägers immer zuerst genannt wird.

Bemerkung zum Spielstand (z.B. Satzball)

Ausrufen 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:

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



„11-3, Satz an Weber. Weber führt in Sätzen 1 zu Null.“
„11-7, Satz an Müller. Weber führt in Sätzen 2 zu 1.“
„11-8, Spiel an Müller, 3 Sätze zu 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11-9, 11-8.“

Zu Anfang von jedem Satz:

„Weber führt 1:0 in Sätzen. Null Beide.“
„Weber führt 2:1 in Sätzen. Aufschläger Müller, null beide.“
„2 Beide. Weber schlägt auf, null Beide.“

2.2 SCHIEDSRICHTER:

FÜNFZEHN SEKUNDEN

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

HALBZEIT

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

LET/ SPIEL EIN LET

Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel wiederholt werden muss und mit den Worten

„Ja, Let“ ist nicht zugelassen (z.B. wenn kein Spieler für ein Let gefragt hat).

KEIN LET

„Kein Let“ wird gegeben.

BALL/PUNKT ZU (SPIELER ODER MANNSCHAFT)

Um hinzuweisen, dass ein Punkt gegeben wurde.

ZEIT

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

JA, LET

Ein Let wird gegeben.

VERWARNUNG

Um anzuzeigen, dass eine Verwarnung gegeben wurde, z.B.

„Verwarnung an Müller für Spielverzögerung.“

VERWARNUNGSPUNKT

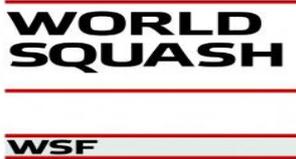
Um anzuzeigen, dass ein Verwarnungspunkt gegeben wurde, z.B.

„Verwarnung an Müller, z.B. wegen Spielverzögerung, Punkt zu (dem anderen Spieler oder Mannschaft).“

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



VERWARNUNGSSATZ

Um anzuzeigen, dass ein Verwarnungssatz gegeben wurde, z.B.:

„Verwarnung an Müller, z.B. Schlägermissbrauch, Satz an den anderen Spieler oder Mannschaft.

VERWARNUNGSSPIEL

Um anzuzeigen, dass ein Verwarnungsspiel gegeben wurde, z.B.:Verwarnung an Müller, wegen,

„Missachtung des Schiedsrichter.“ Spiel zu (dem Gegner oder anderer Mannschaft)

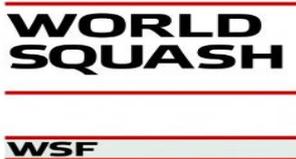
ANHANG 3 - ALTERNATIVE ZÄHLWEISE

1. Jeder Punkt zählt bis 15
Regel 2 (Zählweise) wird ersetzt von (siehe kursiv)
 - 1.1 Der Gewinner eines Ballwechsels bekommt 1 Punkt und schlägt im nächsten Ballwechsel auf.
 - 1.2 Jeder Satz wird bis 15 Punkte gespielt, außer der Punktstand steht bei 14 Beide, dann geht der Satz geht weiter bis ein Spieler 2 Punkte Vorsprung hat.
 - 1.3 Ein Spiel ist der Regel ein 5 Satzspiel (3 Gewinnsätze), aber ein 3 Satzspiel(2 Gewinnsätze) ist auch möglich.
2. Aufschlag/Aufschlagwechsel
Regel 2 (Punktezahl) wird ersetzt von (siehe 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 bis 9 Punkte gespielt, außer wenn die Punktzahl 8-Beide erreicht ist, der Rückschläger wählt vor dem nächsten Aufschlag, ob das Spiel bis 9 (Als "Satz1" bekannt) oder zu 10 (Als „ Satz 2“ bekannt) fortgesetzt wird. Der Rückschläger muss seine Entscheidung in jedem Fall dem Punktrichter, dem Schiedsrichter und seinem Gegner deutlich anzeigen.*
 - 2.3 Ein Spiel ist in der Regel ein 5 Satzspiel (3 Gewinnsätze), oder ein 3 Satzspiel (2 Gewinnsätze).

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



ANHANG 4 - DREI-SCHIEDSRICHTER-SYSTEM

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

Der Zentralschiedsrichter fungiert gleichfalls als Punktrichter, kontrolliert das Spiel und muss sich mit den SRs vor dem Spiel absprechen und bei Bedarf (und wenn möglich) zwischen den Sätzen, um die Kontinuität der Regel-Anwendung und -Auslegung sicherzustellen. Einer der SRs muss die Punkte zur Sicherheit mitzählen. Im Falle einer Diskrepanz des Punkte-Abstand entscheidet der ZR endgültig.

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

Die SRs machen die Entscheidungen am Ende des Ballwechsels, nicht während des Ballwechsels nur aus folgenden Gründen:

Wenn ein Spieler ein Let fordert, oder ein Einspruch gegen einen Ausruf oder keinen Ausruf von Tief, Doppelt, Aus, oder Fehler vom ZR.

Wenn einer der Schiedsrichter nichts sehen konnte, ist die Schiedsrichterentscheidung „Letball“.

Wenn der ZR unsicher ist warum ein Spieler nach einem Let fragt, muss er den Spieler nach einer Begründung fragen.

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

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

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

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

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



In dem Fall 3 verschiedener Entscheidungen (Ja, Let, Kein Let, Punkt), ist die endgültige Entscheidung Letball.
Spieler dürfen nur mit dem ZR sprechen. Der Dialog muss auf einem Minimum beschränkt werden.

Die Schiedsrichter geben ihre Entscheidungen mit (in der Reihenfolge der Präferenz):
Elektronische Konsolen
Schiedsrichterkarten, oder
Handsignalen
Wenn Handsignale benutzt werden:

Ja, Let = Daumen und Zeigefinger in der Form eines „L“
Punkt = geballte Faust
Kein Let = Hand gerade halten, Handfläche nach unten
Ball war nicht gut/ Tief/Aus/Fehler = Daumen nach Unten zeigen
Ball war gut = Daumen hoch zeigen

ANHANG 5 - VIDEO REVIEW

Darf benutzt werden, wenn die Technologie vorhanden ist.

REGEL/VERFAHREN

Ein Spieler darf eine Überprüfung einer Behinderungsentscheidung von Letball, Punkt oder keinLet verlangen, aber jedoch keinen REVIEW gegen einen Rufdes Punktrichters. Jeder Spieler hat einen Review pro Satz. Wenn die ursprüngliche Entscheidung überstimmt wird, behält der Spieler die Überprüfung.

Der Spieler muss den ZR sofort und deutlichumein "Video Review, bitte" bitten.

Der ZR sagt dann: „ Video Review, bitte, (Spieler Name), zu der Ja, Let/Kein Let/Punkt Entscheidung.“

Die Wiederholung wird auf einem Bildschirm angezeigt.

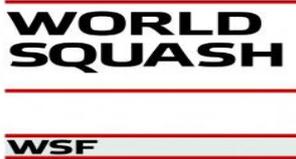
Die Entscheidung des Reviews ist endgültig und wird an dem Bildschirm angezeigt.

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

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



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

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

ANHANG 6 – SCHUTZBRILLEN

Die WSF empfiehlt allen Squashspielern, einen Augenschutz während des ganzen Spiels, einschließlich der Aufwärmphasen, gemäß zu tragen, hergestellt entsprechend einer nationalen Norm. Aktuelle nationale Normen für den Augenschutz bei Rückschlag-Sportarten sind von der

kanadischen, Vereinigten Staaten ASTM, Australisch/Neuseeländischen und einer englischen Normengesellschaft veröffentlicht worden. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sich über die ausreichende Qualität des verwendeten Produkts Klarheit zu verschaffen.

Schutzbrillen, muss eine der oben genannten Normen (oder gleich) erfüllen, ist Pflicht für alle Doppel und Jugend-Veranstaltungen und wird von der WSF sanktioniert.

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

**WORLD
SQUASH**

WSF

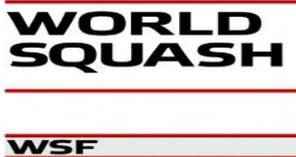
VICTOR
AUSTRIA



Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



ANHANG 7 - TECHNISCHE DATEN

ANHANG 7.1

BESCHREIBUNG UND MASSE EINES SINGLES COURT

BESCHREIBUNG

Ein Squash-Court ist ein rechteckiger Bereich, der von Wänden begrenzt wird:

Der Vorderwand, 2 Seitenwänden und der Rückwand. Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Court-Fläche.

Ausmaße

Länge des Courts zwischen den Spielflächen

9750 mm

Breite des Courts zwischen den Spielflächen

6400 mm

Diagonale

11665 mm

Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Stirnwand

4570 mm

Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Auslinie an der Rückwand

2130 mm

Höhe über dem Fußboden zur Unterkante der Aufschlaglinie an der Stirnwand

1780 mm

Höhe über dem Fußboden zur Oberkante der Tin-Leiste

480 mm

Entfernung der näheren Kante der Querlinie von der Rückwand

4260 mm

Innenmaße der Aufschlagfelder

1600 mm

Breite aller Linien und der Tin-Leiste

50 mm

Mindesthöhe über dem Fußboden über die gesamte Court Fläche

5640 mm

ANMERKUNGEN

Die Seitenwand-Linien verbindet die Vorderwand und die Rückwand-Linie.

Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, der Seitenwand und zwei anderen Linien am Fußboden gebildet wird. Die Länge, Breite und Diagonale des Courts werden in einer Höhe von 1000 mm über dem Boden gemessen.

Es wird empfohlen, dass die Vorderwandlinie, Seitenwandlinien, die Rückwandlinie und die oberen, sowie die Tin-Leiste so geformt sind, dass jeder Ball, der sie trifft, abspringt.

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

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

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

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

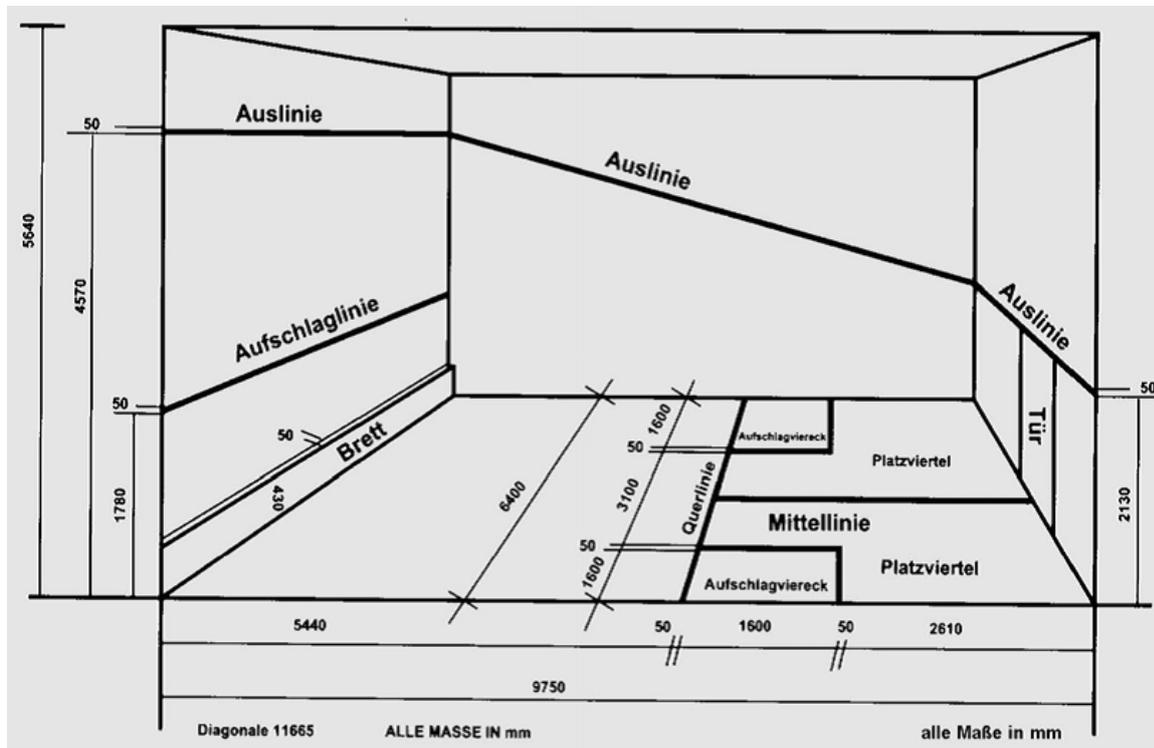
R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)

KONSTRUKTION

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

ANHANG 7.2

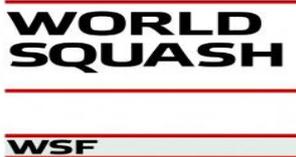
Allgemeine Konfiguration des Internationalen Single Squash Court



Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



ANHANG 8 - TECHNISCHE DATEN DER SQUASH-BÄLLE

STANDARD DOPPELPUNKT GELB (TURNIER BALL)

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

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

STANDARD EINZEL GELB PUNKT (KLUB) BALL

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

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

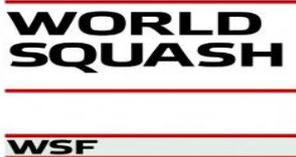
ANMERKUNGEN

1. Der vollständige Ablauf für den Test eines Balles nach der obigen Beschreibung darf bei der WSF angefordert werden. Die WSF wird bei Anfrage Balltests nach Standardvorgaben durchführen.
2. Es sind keine Testverfahren für Bälle mit schnellerer oder geringerer Geschwindigkeit festgelegt, die von besseren oder schlechteren Spielern oder die in wärmeren oder kälteren Courts als die, denen das Testverfahren für Bälle mit gelbem Punkt zu Grunde liegt, benutzt werden. Wenn Bälle mit höherer Geschwindigkeit hergestellt werden, dürfen sie in Durchmesser und Gewicht von der obigen Beschreibung eines Standardballes mit gelbem Punkt abweichen. Es wird empfohlen, dass Bälle mit einer dauerhaften Farbe oder Markierung versehen werden, um auf ihre Geschwindigkeit oder ihre Verwendung hinzuweisen. Es wird ebenfalls empfohlen, dass Bälle für Anfänger oder Fortgeschrittene im Allgemeinen mit der unten angegebenen Sprungkraft übereinstimmen.
Anfänger Sprungkraft @ 23 Grad C. nicht weniger als 17%
Sprungkraft @ 45 C. 36% bis 38%
Fortgeschrittene Sprungkraft @ 23 Grad C. nicht weniger 15%
Sprungkraft @ 45 Grad C. 33% bis 36%
Spezifikationen, die diese Anforderungen der Bälle derzeit erfüllen, dürfen bei der WSF angefordert werden.
Der Geschwindigkeit des Balles darf wie folgend angezeigt werden:
Sehr Langsam – Gelber Punkt (Doppelpunkt oder Einzelpunkt)
Langsam – Weißer Punkt oder Grüner Punkt

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



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, dürfen 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 zu der Achse gemessen 215 mm

Maximale Länge der Saiten 390 mm

Maximale Bespannungsfläche 500 q. Cm

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

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

Minimaler Radius des äußeren Rahmenbogens an jedem Punkt 50mm

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

GEWICHT

Maximales Gewicht 255 Gramm

KONSTRUKTION

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

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)



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

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

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

Es darf keine unbespannten Flächen innerhalb der Schlägerkonstruktion geben, die es erlauben würden, einen runden Gegenstand, der größer als 50 mm im Durchmesser ist, durchzulassen.

Die ganze Schlägerkonstruktion, einschließlich des Schlägerkopfes, muss symmetrisch zur Mitte des Schlägers sein, das heißt: wenn man den Schläger flach liegend von oben betrachtet, muss eine vertikal gezogene Linie von Kopf bis Schaft genau durch die Mitte laufen.

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

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

Published November 2013 by:

World Squash Federation Ltd

25 Russell Street

Hastings

East Sussex TN34 1QU

United Kingdom

Telephone: +44 1424 447440

Email: wsf@worldsquash.org

Website: www.worldsquash.org

Übersetzt aus dem Original von M. Rogers (Squash Profi RSA),

T. Wachter (WSF Schiedsrichter Österreich),

R. Harenberg (WSF Schiedsrichter Deutschland)