



KÖNIGSKINDERWEG 200 / 22457 HAMBURG / TEL: 0405598790
FAX: 0405500268 / INFO@RACKETINN.DE / WWW.RACKETINN.DE

Die Squash-Spielregeln

1) Die Zählweise

Ein Spiel geht über 3 Gewinnsätze. Jeder Satz geht bis 9 Punkte, außer beim Stand von 8:8. Bei 8-8 muss der Rückschläger (nicht der Aufschläger) entscheiden, ob er bis 9 Punkte (bekannt als „keine Verlängerung“) oder bis 10 Punkte („Verlängerung bis 10“) spielen möchte. (Es gibt keine Vorschrift, dass ein Spieler mit 2 Punkten Unterschied gewinnen muss). Punkte werden nur vom Aufschläger gemacht. Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt, erhält er einen Punkt, wenn der Rückschläger den Ballwechsel gewinnt, wird er der Aufschläger.

2) Das Einspielen

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

Nach einem Ballaustausch oder einer Spielunterbrechung spielen die Spieler den Ball wieder warm. Der Ball kann von jedem der Spieler bei Unterbrechungen warm gespielt werden.

3) Der Aufschlag

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

Der Spieler, der den vorhergehenden Satz gewinnt, schlägt im nächsten Satz zuerst auf. Bei Beginn jeden Satzes und nach jedem Aufschlagwechsel kann der Aufschläger von jedem der beiden Aufschlagvierecke aufschlagen. Nach einem gewonnenen Ballwechsel schlägt der Aufschläger vom jeweils anderen Aufschlagviereck auf. Beim Aufschlag steht der Spieler mit wenigstens einem Teil des Fußes innerhalb des Aufschlagvierecks auf dem Boden, ohne mit demselben Fuß die

Begrenzungslinie des Aufschlagvierecks zu berühren. Damit ein Aufschlag gültig ist, muss er direkt an die Stirnwand oberhalb der Aufschlaglinie und unterhalb der Auslinie treffen und zwar so, dass der Ball beim Rückprall auf dem Boden im gegnerischen Platzviertel aufspringt, außer er wird als Volley angenommen.

4) Gültiger Rückschlag

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

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

5) Ballwechsel

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

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

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

6) Treffen des Gegners mit dem Ball

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

Wenn es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt und der Ball die Stirnwand erreicht hätte, ohne zunächst eine andere Wand zu berühren,

gewinnt der Rückschläger den Ballwechsel, vorausgesetzt, er hatte sich nicht gedreht.

Wenn der Ball entweder eine Wand berührt hat oder hätte und es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt hätte, wird ein Letball gespielt. Wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre, verliert der Rückschläger den Ballwechsel.

7) Drehen

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

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

8) Weitere Schlagversuche

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

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

9) Behinderung

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

Ein Spieler, der sich behindert fühlt, kann die Behinderung in Kauf nehmen und weiterspielen oder den Ballwechsel unterbrechen. Es ist vorzuziehen, den Ballwechsel zu unterbrechen, wenn die Möglichkeit besteht, mit dem Gegner zusammenzustoßen oder ihn mit dem Schläger oder Ball zu treffen. Wenn der Ballwechsel wegen einer Behinderung unterbrochen wird, gelten folgende allgemeine Richtlinien:

Der Spieler hat das Recht auf einen Letball, wenn er den Ball hätte zurückschlagen können und der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung zu vermeiden. Der Spieler hat kein Recht auf einen Letball (verliert den Ballwechsel), wenn er den Ball nicht hätte zurückschlagen können, oder die Behinderung in Kauf genommen hat, oder die Behinderung so gering war, dass der Zugang des Spielers zum Ball und der Schlag nicht beeinträchtigt waren.

Der Spieler hat das Recht auf einen „Punkt“ (gewinnt den Ballwechsel), wenn der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung zu vermeiden, oder wenn der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte anbringen können oder wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball auf dem direkten Weg zur Stirnwand getroffen hätte.
Gewährung von Letbällen

Ein Letball ist ein unentschiedener Ballwechsel. Der Ballwechsel zählt nicht und der Aufschläger schlägt nochmals vom selben Aufschlagviereck auf. Zusätzlich zu den Letbällen, die in oben genannten Abschnitten aufgeführt sind, können bei anderen Gelegenheiten Letbälle zugestanden werden. Zum Beispiel kann ein Letball gewährt werden, wenn der Ball irgendeinen Gegenstand auf dem Courtboden berührt, oder wenn der Spieler im Schlag innehält, weil er begründete Angst hat, den Gegner zu verletzen. Ein Letball muss gewährt werden, wenn der Rückschläger noch nicht schlagbereit ist und keinen Versuch macht, den Aufschlag anzunehmen oder wenn der Ball während des Spieles kaputtgeht.

10) Verzögerungsfreies Spiel

Das Spiel soll in jedem Satz ohne Unterbrechung fortgeführt werden, sobald ein Spieler aufgeschlagen hat. Es soll keine Verzögerung zwischen dem Ende eines Ballwechsels und dem Beginn des nächsten geben. Zwischen den Sätzen ist eine Pause von 90 Sekunden erlaubt. Spieler dürfen nötigenfalls Bekleidungsstücke oder Ausrüstung wechseln.

11) Blutung, Verletzung und Unwohlsein

Wenn eine Verletzung mit Blutung auftritt, muss die Blutung gestillt werden, bevor der Spieler weiterspielen darf. Einem Spieler wird eine angemessene Zeit zugestanden, um die Blutung zu behandeln. Wenn die Blutung allein durch den Gegner verursacht wurde, gewinnt der verletzte Spieler das Spiel. Wenn die Blutung wieder auftritt, wird keine weitere Erholungspause genehmigt, außer dass der Spieler den Satz abgeben kann, die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nutzt, um die Wunde zu behandeln und die Blutung zu stoppen. Wenn ihm dies nicht gelingt, muss der Spieler das Spiel aufgeben.

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

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

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

12) Pflichten der Spieler

Die Spieler müssen sich an alle Regeln halten und das Ansehen des Squashsports wahren. Nichteinhalten kann die Sportart in Verruf bringen. Spieler müssen zur angesetzten Zeit der Begegnung spielbereit sein.

Spieler dürfen im Court keine Gegenstände, Bekleidungsstücke oder Ausrüstung auf den Boden legen. Spieler dürfen während eines Satzes den Court nicht ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen. Spielern ist nicht erlaubt, eine Ablösung des Punkt- oder Schiedsrichters zu verlangen. Ein Spieler darf den Gegner nicht absichtlich ablenken.

Spieler sollten Einsprüche – je nach Sachlage – mit den Worten "Letball bitte" oder "Einspruch bitte" einleiten. Zeichengebung mit Fingern oder Schläger, andere Gesten, erhobene Augenbrauen oder andere Augenzeichen sind keine allgemein anerkannten Einspruchsmethoden. Spieler müssen allen zusätzlichen Wettkampfbestimmungen (z.B. Turnierbekleidungsordnung) genauso nachkommen wie den Bestimmungen des Regelwerkes.

13) Verhalten im Court

Beleidigendes, aggressives oder einschüchterndes Benehmen ist im Squash nicht akzeptabel. Dieser Punkt beinhaltet hörbare und sichtbare Obszönitäten, verbalen und körperlichen Missbrauch, Meinungsverschiedenheit, Missbrauch des Schlägers, des Courts oder des Balles, unnötigen Körperkontakt, übermäßige Schlagbewegung, unsportliches Warmspielen, Zeitverzögerung, zu späte Rückkehr auf den Platz, vorsätzliches oder gefährliches Spiel oder Handlung und Coaching (außer in den Satzpausen).