

Verkorte versie van de regels voor squash



Squash Bond Nederland



Colofon

Titel Verkorte versie van de regels voor squash

Versie, datum 1, september 2005

Samengesteld door Marina Kooistra - Europees Scheidsrechter

Goedgekeurd door Squash Bond Nederland

Contactadres voor deze publicatie	Marina Kooistra www.squashweb.nl marina@squashweb.nl	Squash Bond Nederland www.squash.nl info@squashbond.nl	Euregio Squash www.euregio-squash.nl info@euregio-squash.nl
-----------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

© Squashweb, 2005

Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of op welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van Squashweb.

No part of this publication may be reproduced in any form by print, photo print, microfilm or any other means without written permission by Squashweb.

Aantekeningen bij het woordgebruik

- Het gebruik van het werkwoord 'dienen' in de regels betekent een verplichting zonder alternatief.
- Het werkwoord 'moeten' betekent een verplichting, waarbij in gebreke blijven leidt tot een consequentie.
- Het werkwoord 'mogen' betekent dat er een keuze is om het al dan niet te doen.
- Omwille van de eenvoud worden met de woorden 'speler(s)', 'hij', en 'zijn' tevens 'speelster(s)', 'zij' en 'haar' bedoeld.

De regelnummers die tussen haakjes staan verwijzen naar de volledige regels.

Deze verkorte versie van de regels voor het enkelspel is er om spelers vertrouwd te maken met de basisregels. Alle spelers zouden de volledige regels moeten lezen.

De puntentelling (regel 2)

Een wedstrijd gaat om drie gewonnen games. Iedere game gaat tot negen punten, tenzij de stand 8-8 bereikt is. In dit geval moet de ontvanger kiezen of de game wordt voortgezet tot negen punten ("set one") of tot tien punten ("set two"). (Een speler hoeft geen twee punten voorsprong te hebben om een game te winnen.)

Punten worden slechts gescoord door de speler die serveert. Wanneer de serveerder een rally wint, scoort hij een punt. Wanneer de ontvanger van de service een rally wint, dan dient die speler te gaan serveren.

Manieren om de score te noteren

A	B	A	B	A	B
0-0R		0-0R		0R	
1-0L		1-0L		1L	
2-0R		2-0R		2R	
	0-2R		0-2R		0R
	1-2L		1-2L		1L
	2-2R		2-2R		2R
2-2R		2-2R		2R	
3-2L		3-2L		3L	
4-2R		4-2R		4R	

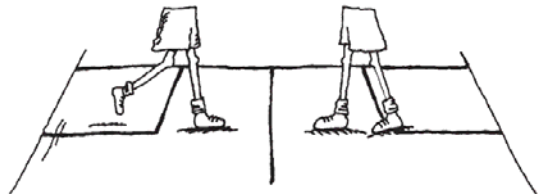
Het inspelen (regel 3)

Onmiddellijk voor het begin van een wedstrijd dient toegestaan te worden dat de spelers gedurende vijf minuten (2 ½ minuut aan elke kant) inspelen en samen de wedstrijdbal warm slaan op de baan waarop de wedstrijd gespeeld gaat worden.

Wanneer een bal wordt vervangen tijdens een wedstrijd, of indien een wedstrijd na een onderbreking wordt voortgezet, slaan de spelers de bal eerst warm tot een normale wedstrijdtemperatuur. Voor het opwarmen van de bal krijgen de spelers een redelijke hoeveelheid tijd.

Het serveren (regel 4)

Het spel begint met een opslag. Het recht om als eerste te serveren wordt beslist door het draaien van een racket. De serveerder blijft serveren tot hij een rally verliest, waarna de tegenstander de serveerder wordt en de serveerder "hand-out" wordt.



Voorbeelden van voetfouten

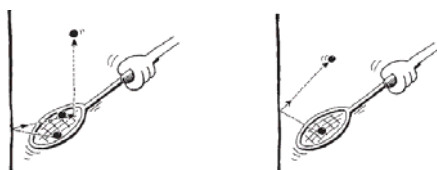
De speler die de voorafgaande game wint, serveert als eerste in de volgende game.

Bij het begin van elke game en bij het begin van elke servicebeurt, mag de serveerder kiezen vanuit welk servicevak te gaan serveren. Na het winnen van een rally zal de serveerder vervolgens vanuit het andere servicevak serveren.

Tijdens het serveren staat een speler minstens met een deel van één voet binnen het servicevak. Een correcte service is rechtstreeks op de voormuur, boven de servicelijn en onder de uitlijn zodat de bal, tenzij deze wordt gevollerd, de vloer bereikt in het achterste kwart van de baan tegenover het vak van de serveerder.

Het correct terug spelen (regel 6)

Een bal is correct teruggespeeld wanneer deze, voordat hij twee keer stuit, wordt gespeeld op de voormuur boven de tin en onder de uitlijn, zonder dat deze eerst de vloer raakt. De bal mag eerst de zijmuren en/of de achtermuur raken voor hij de voormuur bereikt.



Een bal is niet correct teruggespeeld wanneer deze "NOT UP," (de bal wordt geslagen nadat hij meer dan één keer stuit, de bal wordt niet correct geslagen, of er is een dubbel contact) "DOWN" (als de bal nadat hij wordt geslagen de vloer of de tin raakt); of "OUT" (de bal raakt een muur op of boven de uitlijn) is.

Continuïteit van het spel (regel 7)

Het spel hoort onafgebroken door te gaan tijdens elke game vanaf het moment dat een speler begonnen is met serveren. Er zouden geen onderbrekingen mogen zijn tussen het einde van een rally en het begin van de volgende.

Tussen elke game wordt een pauze van 90 seconden toegestaan.

Spelers mogen kledingstukken of andere uitrusting wisselen indien dit nodig is.



Rally's (regel 8)

Na een correcte service slaan de spelers de bal beurtelings tot één van de spelers er niet in slaagt de bal correct terug te spelen.

Een rally bestaat uit een service en een aantal correct teruggespeelde ballen. Een speler wint een rally wanneer zijn tegenstander er niet in slaagt de bal correct te serveren of terug te spelen, of wanneer de speler probeert de bal te spelen en deze de tegenstander raakt (met inbegrip van het racket of iets dat de speler draagt).

Een speler zal tijdens een rally de bal nooit slaan wanneer het gevaar bestaat dat hij zijn tegenstander kan raken met het racket of met de bal. In dit geval stopt het spel en wordt de rally opnieuw gespeeld ("een let") of de tegenstander wordt bestraft.

Het raken van de tegenstander met de bal (regel 9)

Als een speler de bal slaat en deze raakt -voordat hij de voormuur bereikt- de tegenstander, zijn racket of kleding, dan wordt het spel stopgezet.



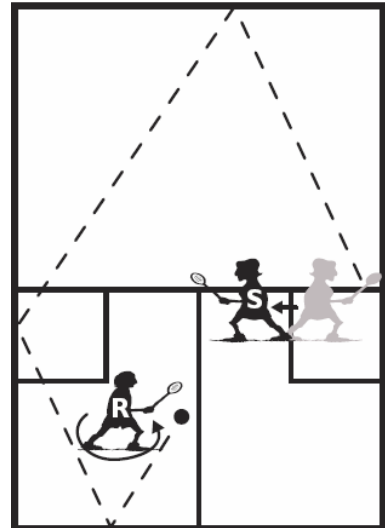
- ◆ Indien de bal correct zou zijn teruggespeeld en de voormuur zou hebben geraakt voordat hij een andere muur zou hebben geraakt, dan wint de speler die de bal sloeg de rally, indien deze zich niet *omdraaide*.
- ◆ Indien de bal een andere muur dan de voormuur geraakt had, of zou hebben geraakt en deze correct zou zijn geweest, wordt een LET gespeeld.
- ◆ Indien de bal niet correct zou zijn geweest, verliest de speler die de bal sloeg de rally.

Turning (zich omdraaien) (regel 9)

Als de speler zich heeft omgedraaid om de bal te volgen of indien de bal achter de speler is omgegaan - in beide gevallen slaat hij de bal rechts van het lichaam nadat de bal links was voorbijgekomen (of vice-versa) - dan heeft de speler aan slag een "TURNING" uitgevoerd.

Wanneer een tegenstander geraakt wordt met de bal nadat de speler aan slag zich omdraaide, dan gaat de rally naar de tegenstander.

Wanneer de speler aan slag, tijdens het omdraaien, stopt omdat hij bang is zijn tegenstander te raken, wordt een let gespeeld. Dit wordt aangeraden wanneer een speler zich wil omdraaien maar onzeker is over de positie van zijn tegenstander.



Verdere pogingen om de bal te slaan (regel 10)

Als de speler naar de bal slaat en deze mist, dan mag de speler nog verdere pogingen doen om de bal terug te slaan.

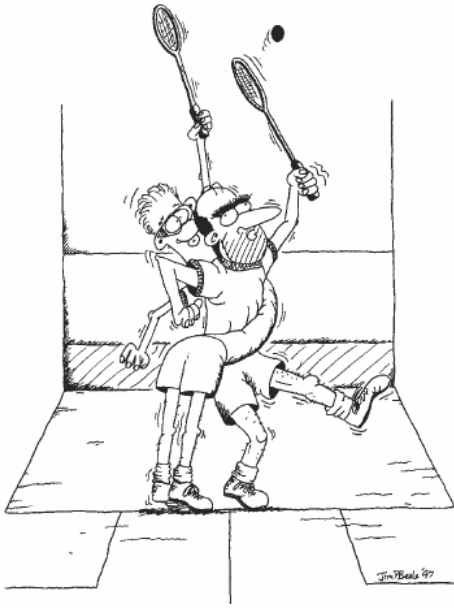
- ◆ Indien een verdere poging had kunnen leiden tot het correct terugslaan van de bal, maar de bal raakte de tegenstander, dan wordt een let gespeeld.
- ◆ Indien de teruggespeelde bal niet correct zou zijn geweest, verliest de speler die de bal speelde de rally.

Plichten van de spelers (regel 15)

Regel 15 biedt richtlijnen voor de spelers. In regel 15.6 staat bijvoorbeeld dat het opzettelijk afleiden niet is toegestaan. Spelers moeten deze regel volledig doornemen.

Een aantal van de 8 punten behandelt situaties die betrekking hebben op wedstrijden die worden geleid door officials (scheidsrechter/marker). Het gebruik van officials is geen onderdeel van deze verkorte versie van de regels.

Hinderen (regel 12)



Wanneer het zijn beurt is om de bal te spelen, heeft de speler het recht om niet gehinderd te worden door de tegenstander.

Om hinderen te voorkomen, moet de tegenstander er alles aan doen om de speler ongehinderd vrij bereik tot de bal te geven, een fair zicht op de bal, ruimte om een redelijke zwaai te kunnen maken en de vrijheid om de bal op ieder deel van de voormuur te slaan.

Een speler die toch gehinderd wordt, kan dit aanvaarden en doorspelen, of kiezen om het spel te stoppen. Het is beter om het spel te stoppen als de mogelijkheid bestaat om met de tegenstander in aanraking te komen, of hem te slaan met het racket of de bal.

Wanneer het spel wordt gestopt ten gevolge van hinderen, gelden de volgende richtlijnen:

- ◆ Een tegenstander heeft **GEEN** recht op een LET (d.w.z. verliest de rally) indien hij de bal niet had kunnen terugspelen, het hinderen aanvaardt en verder speelt of wanneer het hinderen zo minimaal was dat de speler zijn bereik tot de bal of de slag er niet door werd beïnvloed.
- ◆ Een speler heeft recht op een **STROKE** (d.w.z. wint de rally) wanneer de tegenstander niet alle mogelijke moeite deed om het hinderen te voorkomen, indien de speler een winnende return zou hebben geslagen, of indien de speler zijn tegenstander met de bal zou hebben geraakt wanneer deze rechtstreeks naar de voormuur ging.

Lets (regel 13)

Een let is een onbesliste rally. De rally telt niet en de serveerder serveert opnieuw vanuit het hetzelfde servicevak.

Buiten de gevallen die vermeld werden in de bovenstaande paragrafen waarin een let wordt toegestaan, kunnen lets ook worden toegestaan in andere omstandigheden. Een let kan bijvoorbeeld worden toegestaan indien de bal een voorwerp raakt dat zich op de vloer bevindt, of indien de speler aan slag de bal niet speelt aangezien hij gerechtvaardigd angst heeft om zijn tegenstander te blesseren.

Een let moet worden toegestaan indien de ontvanger niet klaar staat en deze geen poging doet om de service terug te slaan, of indien de bal lek gaat tijdens het spel.

Bloeden, blessure of ziekte (regel 16)

Als een blessure optreedt met bloeding, moet het bloeden worden gestopt voordat een speler het spel mag voortzetten. Een speler krijgt een redelijke hoeveelheid tijd om de bloedende wond te verzorgen.

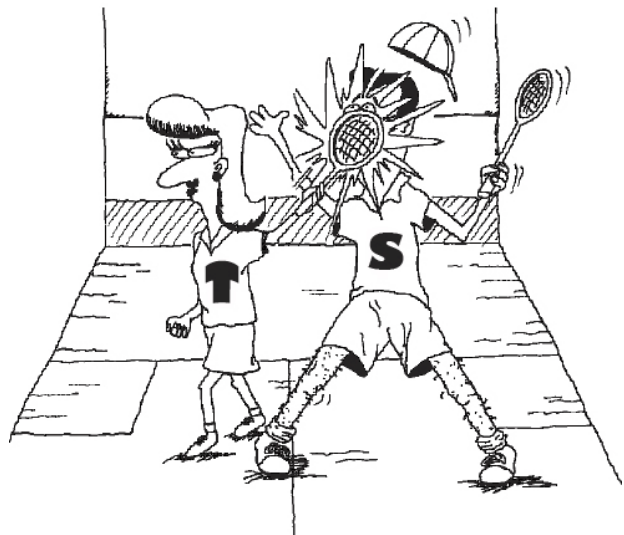
Indien het bloeden uitsluitend wordt veroorzaakt door toedoen van de tegenstander, wint de geblesseerde speler de wedstrijd.

Indien het bloeden zich opnieuw voordoet, wordt geen verzorgingstijd meer gegeven. De speler heeft dan de mogelijkheid om een game af te staan en gebruik te maken van de 90 seconden die worden toegestaan tussen games, om de wond te verzorgen en het bloeden te stoppen. Indien het bloeden niet kan worden gestopt, moet de speler de wedstrijd stoppen.

Voor blessures waar geen bloeding bij komt kijken, moet worden bepaald of deze werd veroorzaakt door de tegenstander, alleen, of door beide spelers.

- ◆ Indien deze werd veroorzaakt door de tegenstander, wint de geblesseerde speler de wedstrijd, indien hersteltijd nodig is.
- ◆ Indien de speler zelf verantwoordelijk is voor de blessure, krijgt hij drie minuten om te herstellen waarna er verder gespeeld wordt, of hij kan een game afstaan en gebruik maken van de toegestane 90 seconden tussen de games.
- ◆ Indien beide spelers betrokken zijn, krijgt de speler één uur om te herstellen, of langer indien het speelschema het toestaat.

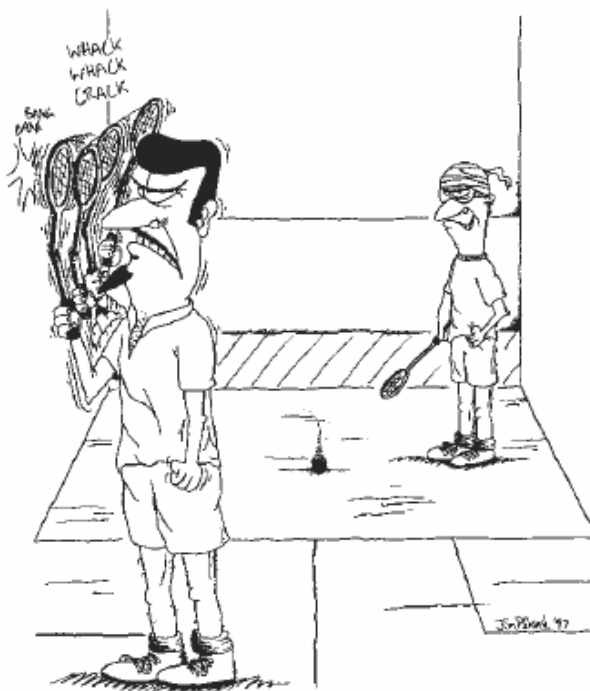
Een speler die ziek is moet verder spelen of een game afstaan om te kunnen herstellen tijdens de 90 toegestane seconden. Krampen, misselijkheid, en ademloosheid (astma inbegrepen) worden gezien als ziekten. Indien een speler overgeeft op de baan, wint de tegenstander de wedstrijd.



Gedrag op de baan (regel 17)

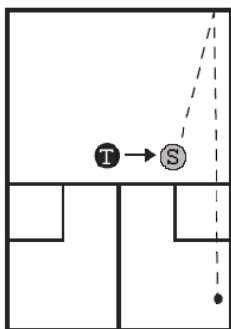
Beledigend, storend of intimiderend gedrag in squash is niet aanvaardbaar.

De overtredingen die in deze categorie vallen en die bestraft dienen te worden zijn: onbehoorlijk taalgebruik en onbehoorlijke gebaren, belediging en handtastelijkheden, aanmerkingen op de officials, misbruik van het racket, de baan of de bal, onnodig fysiek contact, een overdreven grote zwaai, het oneerlijk warm slaan van de bal, tijdrekken, het laat terugkeren op de baan, gevaarlijk spel of gedrag en tenslotte het krijgen van aanwijzingen tijdens een game.



Bijlage 1: beslisschema hinderen (regel 12)

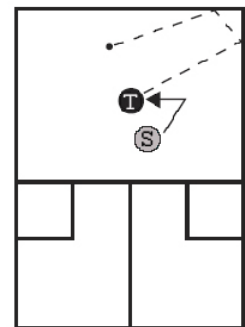
- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| 1) Wordt er daadwerkelijk gehinderd? | Nee → NO LET
Ja → naar vraag 2 |
| 2) Is er sprake van minimaal hinderen? ¹ | Ja → NO LET
Nee → naar vraag 3 |
| 3) Had de gehinderde speler de bal kunnen halen en deed hij daar alle mogelijke moeite voor? | Nee → NO LET
Ja → naar vraag 4 |
| 4) Accepteerde de gehinderde speler de verhindering en speelde hij door WAARNA hij een let vroeg? | Ja → NO LET
Nee → naar vraag 5 |
| 5) Creëerde de gehinderde speler zijn eigen verhindering in zijn beweging naar de bal? | Ja → NO LET
Nee → naar vraag 6 |
| 6) Deed de hinderende speler alle mogelijke moeite om zijn tegenstander de ruimte te geven? | Nee → STROKE
Ja → naar vraag 7 |
| 7) Was het door de verhindering onmogelijk een redelijke zwaai te maken? ² | Ja → STROKE
Nee → naar vraag 8 |
| 8) Werd de gehinderde speler weerhouden van het spelen van een winnende bal? | Ja → STROKE
Nee → naar vraag 9 |
| 9) Had de speler de tegenstander met de bal geraakt in een directe lijn naar de voormuur OF was het een winnende return via de zijmuur? | Nee → YES LET
Ja → STROKE |



Voorbeeld bij vraag 5:

De speler slaat de bal rechts achter in de baan langs de rechter zijmuur en hindert de tegenstander niet in de directe toegang tot de bal. Om een goede bal terug te kunnen slaan moet de tegenstander rechtstreeks naar de rechter hoek achter in de baan bewegen. Nu hij rechtstreeks naar de zijmuur beweegt creëert hij zijn eigen verhindering. In deze situatie wordt vaak gezegd dat de tegenstander "voor de speler gaat" in plaats van voor de bal. De beslissing van de scheidsrechter zal in deze situatie "NO LET" zijn.

Soms staat een speler "op het verkeerde been" en anticipeert hij op een bepaalde bal, de tegenstander slaat een andere bal waarna de speler op zijn directe weg naar de bal de tegenstander tegen komt. In deze situatie zal de scheidsrechter een "LET" toekennen als de speler zich op tijd herstelt en een "STROKE" als de speler wordt gehinderd in het spelen van een winnende bal.



¹ We spreken over minimaal hinderen als het hinderen zo minimaal was dat de speler zijn bereik tot de bal of slag er niet door wordt beïnvloed.

² Onder een redelijke zwaai wordt verstaan de achterzwaai, slag en uitzwaai.