Stand: 19.02.2020

WSF
SINGLES RULES 2019
(Updated October 2019 – Version 1)

“DSQV Squash Regeln 2019“

Deutsche Übersetzung
(mit Anhängen 1-9)
Publiziert vom
Deutschen Squash Verband e.V.
www.dsqv.de

Herausgeber:
Schiedsrichterausschuss
Deutscher Squash Verband e.V.
DSQV Geschäftsstelle
Amselweg 10
46395 Bocholt
Tel.: 02871-2351017
eMail: office@dsqv.de
Internet: www.dsqv.de

Redaktion:
Gunter Schaub, Sven Widmann, Wilhelm Eickworth

Vorwort

Das vorliegende Lehrbuch ist urheberrechtlich geschützt.
Alle Rechte liegen beim Deutschen Squash Verband e.V. (DSQV).

Das WSF Regelwerk (WSF = World Squash Federation Rules-of-Singles-Squash-2019-V1-1) ist gültig für den Bereich des DSQV, es ist Bestandteil der im DSQV und seinen Landesverbänden gültigen Schiedsrichterausbildung.

Das allgemeine Format der vorherigen Regeln wurde beibehalten.
Im Anschluss an die Regeln folgen verschiedene Anhänge.

W. Eickworth
DSQV SCHIEDSRICHTEROBMANN

Hinweis zum Lesen

Der Einfachheit halber und um den Lesefluss nicht mehr als nötig zu unterbrechen, sprechen wir von “Spielern”, “Schiedsrichtern” und “Punktrichtern” (m / w / d).

Der Schiedsrichter muss über alle Einsprüche entscheiden und trifft dann Entscheidungen, wenn das Regelwerk dieses vorsieht.

Ergänzender Hinweis:
Das neue Regelwerk unterscheidet nunmehr zwischen einer Anfrage nach einem Let und einem Einspruch gegen einen Ruf oder einen fehlenden Ruf vom Punktrichter. Es wäre folglich falsch, von einem “Einspruch” zu sprechen, wo eine Anfrage nach einem Let gemeint ist.

Der Gebrauch des Wortes “muss” in den Regeln weist auf einen Handlungszwang hin und kann daher nicht alternativ gewertet werden.

Das Wort “soll” bedeutet einen geforderten Handlungsablauf, bei dem – im Falle des Ausbleibens – entsprechende Maßnahmen erwogen werden sollten.

Das Wort “darf” lässt die Wahl offen zwischen der Durchsetzung einer Handlungsfolge oder auf deren Verzicht.

Inhaltsverzeichnis:

Allgemeines 4
1. Das Spiel 4
2. Zählweise 4
3. Offizielle 5
4. Einspielzeit 7
5. Aufschlag 7
6. Ballwechsel 9
7. Pausen 9
8. Behinderung 10
9. Ball trifft Spieler 15
10. Einspruch 16
11. Ball 17
12. Irritation 18
13. Gegenstände im Court 19
14. Unwohlsein, Verletzung und Blutung 20
15. Verhalten 23
ANHANG 1 - DEFINITIONEN 25
ANHANG 2 - OFFIZELLE RUFE 28
ANHANG 3 - ALTERNATIVE ZÄHLWEISE 31
ANHANG 4 - DREI SCHIEDSRICHTER-SYSTEM 32
ANHANG 5 - VIDEO BEWEIS 34
ANHANG 6 - SCHUTZBRILLE 34
ANHANG 7 - TECHNISCHE DATEN 35
ANHANG 8 - OBESCHIEDSRICHTER 40
ANHANG 9 - REGELAUSLEGUNG 42

Allgemeines

Squash wird auf engstem Raum oft mit hoher Geschwindigkeit gespielt.
Zwei Grundsätze sind daher wesentlich für ein geordnetes Spiel:

1. **Sicherheit**:
   Die Sicherheit hat immer oberste Priorität und ein Spieler darf nichts unternehmen, was die Sicherheit des Gegners gefährdet.

2. **Fair Play**:
   Spieler müssen die Rechte des Gegners respektieren, fair und ehrlich spielen.

1. Das Spiel

1.1. Das Squash-Einzel wird von zwei Spielern in einem Court gespielt. Court, Ball und Schläger müssen die WSF-Norm erfüllen (vgl. Anhänge 7).

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

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

2. Zählweise

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

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

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

2.4. Alternative Zählweisen werden in Anhang 3 beschrieben.

3. Offizielle

3.1. In der Regel wird ein Spiel von einem Schiedsrichter geleitet, dem ein Punktrichter zur Seite steht.
Beide müssen ein Schiedsrichterblatt über den Punktestand führen, auf welchem auch der aktuelle Aufschläger und die Aufschlagseite erkennbar sein muss.

3.2. Gibt es nur einen Offiziellen, ist er gleichzeitig Punktrichter und Schiedsrichter. Er tätigt alle Punktrichter-Rufe und trifft Entscheidungen über alle Einsprüche.
Ein Spieler richtet seinen Einspruch an den Schiedsrichter.

3.3. Die korrekte Position des Schiedsrichters ist so nahe als möglich mittig der Rückwand und oberhalb der Auslinie.

3.4. Ein weiteres Schiedsrichter-System, das 3-Schiedsrichter-System genannt, wird in Anhang 4 beschrieben.

3.5. Bei der Ansprache von Spielern müssen die Schiedsrichter den Familiennamen verwenden, um Vertraulichkeiten zu vermeiden.

3.6. Der Punktrichter

3.6.1. zum Satzbeginn macht er die Spielansage, nennt den Spielstand und gibt das Ergebnis nach jedem Satz bzw. zum Spielende bekannt (vgl. Anhang 2).
3.6.2. muss **„*Fehler*“, „*Tief*“, „*Aus*“, „*Doppelt*“ oder „*Stopp*“** rufen.
3.6.3. muss nicht rufen, wenn er sich über Aufschlag oder Rückschlag unsicher ist.
3.6.4. muss den Punktestand unverzüglich am Ende jedes Ballwechsels mit der Punktzahl des Aufschlägers voran ansagen. Wenn es einen Aufschlag-wechsel gibt, muss dies durch den Ruf **„*Aufschlagwechsel*“** angesagt werden.
3.6.5. muss die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, nachdem ein Spieler einen Einspruch getätigt hat, gefolgt vom Punktestand.
3.6.6. muss die Schiedsrichterentscheidung abwarten, wenn ein Spieler wegen einem Ruf oder fehlendem Ruf des Punktrichters Einspruch erhebt und dann den Punktestand bekannt geben.
3.6.7. muss **„*Satzball*“** rufen, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht um den Satz zu gewinnen, bzw. **„*Spielball*“**, wenn ein Spieler nur noch 1 Punkt braucht um das Spiel zu gewinnen.
3.6.8. muss rufen: **„*10 Beide, ein Spieler gewinnt mit 2 Punkten Vorsprung*“**, wenn der Punktestand erstmals 10:10 in einem Satz erreicht hat.

3.7. Der Schiedsrichter, dessen Entscheidung endgültig ist,

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

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

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

3.7.4. muss in allen Angelegenheiten entscheiden, einschließlich aller Anfragen für ein Let und allen Einsprüchen gegen Rufe oder das Fehlen von Rufen des Punktrichters.

3.7.5. muss sofort reagieren, wenn er mit dem Ruf des Punktrichters nicht einverstanden ist oder ein entsprechender Ruf unterblieben ist.
Wenn notwendig, muss er das Spiel sofort unterbrechen.

3.7.6. muss den Punktestand sofort korrigieren, wenn der Punktrichter den Punktestand falsch ruft. Wenn notwendig muss er das Spiel sofort unterbrechen.

3.7.7. muss die Regeln in Bezug auf die Zeit anwenden, **"*15 Sekunden*"**, ***Halbzeit*"** und **"*Zeit*"** rufen.
(Hinweis: Die Spieler müssen sich nahe genug aufhalten, um diese Ansage zu hören).

3.7.8. muss eine angemessene Entscheidung treffen, wenn der Ball einen Spieler trifft (vgl. Regel 9: Ball trifft einen Spieler).

3.7.9. sollte ein Let geben, wenn er nicht in der Lage ist, einen Einspruch gegen einen Ruf des Punktrichters zu entscheiden.

3.7.10. muss beim Spieler nachfragen, 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 ansagen, 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.

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, oder bis die Person den Court-Bereich verlassen hat.

4. Einspielzeit

4.1. Zu Beginn eines Spiels gehen die Spieler zusammen auf den Platz, um den Ball aufzuwärmen (maximal 4 Minuten). Nach 2 Minuten müssen die Spieler die Seiten wechseln, sofern sie dies nicht bereits erfolgt ist.

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

Nach dem Ende der Einspielzeit dürfen die Spieler den Court verlassen. Bis zu Beginn des ersten Satzes (Regel 7.1) haben die Spieler hat maximal 90 Sekunden **Zeit**.

5. Aufschlag

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

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

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

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

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

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

5.7. Ein Aufschlag ist gültig, wenn:

5.7.1. der Aufschläger den Ball mit einer Hand oder dem Schläger fallen lässt oder wirft und den Ball mit dem ersten oder einem weiteren Schlagversuch korrekt trifft, bevor der Ball irgendetwas anderes berührt, und

5.7.2. während der Aufschläger den Ball schlägt, mit einem Fuß korrekt den Boden der Aufschlag-Box berührt ohne mit einem Teil des Fußes die Linie zu berühren, und

5.7.3. der Ball die Frontwand zwischen der Aufschlag- und der Aus-Linie direkt trifft, jedoch ohne die Frontwand und Seitenwand gleichzeitig zu berühren, und

5.7.4. der Ball, ohne eine Linie zu berühren, das erste Mal im gegnerischen Aufschlagviertel aufspringt, es sei denn der Gegner spielt den Ball Volley, und

5.7.5. der Ball nicht ins Aus geschlagen wurde.

5.8. Ein Aufschlag, der Regel 5.7 nicht erfüllt, gilt als Fehler und der Gegner gewinnt den Ballwechsel.
Der offizielle Ruf heißt in allen Fällen „Fehler“.

Hinweis:
Ein Aufschlag, der die Aufschlaglinie, die Querlinie, die Mittellinie, oder irgendeine Linie die den Court nach oben hin begrenzt trifft, gilt als Fehler.

5.9. Wenn der Aufschläger den Ball wirft oder fallen lässt, jedoch keinen Schlagversuch macht, ist dies kein Aufschlag und der Aufschläger darf den Vorgang wiederholen.

5.10. Ein Let darf gegeben werden, wenn beim Aufschlag der Gegner nicht spielbereit ist und er keinen Versuch macht, diesen anzunehmen. Wenn der Aufschläger jedoch einen Fehler macht, 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 nicht aufschlagen, bis der Spielstand durch den Punktrichter angesagt wurde. Sollte der Aufschläger es doch tun, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und den Aufschläger anweisen, die Ansage des Punktestands abzuwarten.

6. Ballwechsel

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

6.2. Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball:

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

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

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

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

7. Pausen

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

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

7.3. Zum Wechseln defekter Ausrüstung, inklusive Brillen, Schutzbrillen oder Kontaktlinsen, sind maximal 90 Sekunden erlaubt. Dieser Wechsel hat so schnell wie möglich zu erfolgen. Andernfalls ist die Regel 15 (Verhalten) anzuwenden.

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

7.5. In jeder Pause können beide Spieler den Ball schlagen.

8. Behinderung

8.1. Nach einem angemessenen Ausschwung, muss ein Spieler jede Anstrengung unternehmen um den gespielten Ball freizugeben.
Er muss, wenn der Ball von der Frontwand zurückkommt:

8.1.1. dem Gegner eine freie Sicht auf den Ball ermöglichen; und

8.1.2. dem Gegner ungehinderten direkten Zugang zum Ball gewähren und

8.1.3. dem Gegner Platz machen, damit dieser den Ball mit einer angemessenen ungehinderten Schwungbewegung spielen kann und

8.1.4. dem Gegner die Möglichkeit geben, den Ball ungehindert an jeden Teil der Frontwand zu schlagen.

Behinderung tritt ein, wenn ein Gegner nicht alle oben genannte Punkte erfüllt.
(Für jede Form von absichtlicher Behinderung muss automatisch das Zusprechen eines Ballwechsels erfolgen.)

8.2. Ein schlagberechtigter Spieler, der glaubt, dass eine Behinderung stattgefunden hat, darf das Spiel sofort unterbrechen und um ein Let bitten.
Die korrekte Anfrage lautet: **„Let, bitte“.** Diese Anfrage muss ohne Verzögerung vom Spieler durchgeführt werden.

Hinweis:

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

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

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

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

8.6. **Allgemein gilt** (für alle Formen von Behinderung):

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

8.6.2. Wenn es eine Behinderung gibt, der Spieler jedoch keinen gültigen Rückschlag machen kann, wird kein Let gewährt.

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

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

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

8.6.6. Wenn es eine Behinderung gab, der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte durchführen können, aber der Gegner jede Anstrengung macht, diese zu vermeiden, wird ein Let gegeben.

(Es ist sehr wichtig, dass der Spieler jede Anstrengung unternimmt, zum Ball zu gelangen, um diesen zu spielen.)

8.6.7. Wenn es eine Behinderung gab und der Spieler hätte einen gewinnbringenden Schlag machen können, wird dem Spieler ein Punkt zugesprochen.

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

8.7. **Faire/Freie Sicht:**
Freie Sicht heißt, genug Zeit zu haben den Ball zu sehen und sich auf den Schlag vorbereiten zu können, nachdem der Ball von der Frontwand zurückspringt.

8.7.1. Wenn ein Spieler nach einem Let fragt, weil er keine freie Sicht auf den von der Frontwand zurückkommenden Ball hatte, gilt Regel 8.6.

8.8. Direkter Zugang:

Wenn ein Spieler um Let, wegen ungehinderten, direkten Zugang zum Ball bittet, kann ein Let gewährt werden.

8.8.1. Wenn es eine Behinderung gibt, der Spieler sich jedoch nicht ausreichend bemüht, den Ball zu erreichen um diesen zu spielen, wird kein Let gewährt.

Hinweis:

Jede Anstrengung den Ball zu erreichen, um diesen zu spielen, beinhaltet aber keinen Körperkontakt mit dem Gegner.

Wenn ein Kontakt hätte vermieden werden können, es jedoch Kontakt gegeben hat, ist Regel 15.6.3 (Verhalten) anzuwenden.

(Für jede Form von absichtlichem Körperkontakt muss automatisch das Zusprechen eines Ballwechsels erfolgen.)

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

8.8.3. wenn der Spieler in die falsche Richtung läuft, aber zeigt, dass er trotzdem den Ball erreichen kann, und im Anschluss kommt es zu einer Behinderung, wird ein Let gewährt. Es sei denn der Spieler konnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann bekommt der Spieler den Punkt zugesprochen.

8.9. Schläger-Schwung:

Die Ausholbewegung und der Ausschwung sollen angemessen (nicht übermäßig) sein und ungehindert vom Gegner ausgeführt werden können. Wenn ein Spieler wegen Behinderung beim Schwung nach einem Let fragt:

8.9.1. Wenn der Schwung durch leichten Kontakt mit dem Gegner **beeinflusst** wurde, dieser aber alle Anstrengungen unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, wird dem Spieler ein Let gewährt. Falls der Spieler aber einen gewinnbringenden Ball spielen könnte, wird dem Spieler ein Punkt zugesprochen.

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

8.9.3. Wenn es keinen tatsächlichen Kontakt gab, der Spieler aber aus Angst den Gegner zu treffen, den Schläger-Schwung abbricht, ist Regel 8.6. anzuwenden.

8.10. Übermaßiger Schwung:

8.10.1. Wenn der Spieler eine Behinderung durch einen übermäßigen Schwung verursacht, wird kein Let gewährt.

8.10.2. Wenn eine Behinderung stattgefunden hat, aber der Spieler durch einen übermassigen Schwung versucht, einen Punkt zu bekommen, darf ein Let gewährt werden.

8.10.3. Der übermäßige Schwung des Spielers könnte eine Behinderung des Gegners verursachen, wenn dieser an der Reihe ist, den Ball zu spielen. In diesem Fall darf dem Gegner auf Anfrage ein Let gewährt werden.

8.11. Das Recht, den Ball an jeden Teil der Frontwand zu schlagen

Wenn der Spieler das Spiel unterbricht und nach einem Let fragt, weil er der Meinung ist, den Ball nicht ungehindert an die Frontwand spielen zu können:

8.11.1. Wenn es eine Behinderung gegeben hat und der Ball hätte den Gegner auf dem direkten Weg zur Frontwand getroffen, bekommt der Spieler den Punkt zugesprochen.
Falls sich der Spieler gedreht oder es sich um einen weitere Schlagversuch handelt, muss ein Let gewährt werden.

8.11.2. Wenn der Ball zuerst den Gegner und anschließend die Seitenwand getroffen hätte, ehe der Ball die Frontwand trifft, muss ein Let gewährt werden.
Wenn es aber ein gewinnbringender Schlag gewesen wäre, dann wird dem Spieler der Ballwechsel zugesprochen.

8.11.3. Wenn der Ball zuerst eine Seitenwand und dann den Gegner trifft, bevor er die Frontwand erreicht, darf ein Let gewährt werden.
Wenn es aber ein gewinnbringender Schlag gewesen wäre, dann wird dem Spieler der Ballwechsel zugesprochen.

8.12. Weitere Versuche:

Wenn ein Spieler wegen Behinderung nach einem Let fragt, während er einen weiteren Versuch macht, den Ball zu schlagen und einen gültigen Rückschlag hätte machen können:

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

8.13. Drehen:

Als „Drehen“ bezeichnet man die Bewegung eines Spielers, der dem Ball folgt und sich mit dem Körper um die eigene Achse 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 (gedachte Drehung).

Wenn ein Spieler während seiner Drehung behindert wird, jedoch einen gültigen Rückschlag hätte spielen können:

8.13.1. Wenn ein angemessener Schläger-Schwung verhindert wurde, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat den Weg freizugeben, wird dem Spieler, der Ballwechsel zugesprochen.

8.13.2. Wenn der Gegner keine Möglichkeit hatte die Behinderung zu vermeiden, darf ein Let gewährt werden.

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

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

9. Ball trifft Spieler

9.1. Wenn der Ball auf dem **Weg zur Frontwand** den Gegner, seinen Schläger oder seine Kleidung trifft, muss das Spiel sofort unterbrochen werden:

9.1.1. Wenn der Rückschlag nicht gut gewesen wäre, bekommt der Gegner den Ballwechsel zugesprochen.

9.1.2. Wenn der Rückschlag mit dem ersten Schlagversuch die Frontwand **direkt** getroffen hätte, ohne dass sich der Spieler gedreht hat, wird der Ballwechsel dem Spieler zugesprochen.

9.1.3. Wenn der Ball zuerst eine andere Wand, außer der Frontwand, treffen würde, ohne dass sich der Spieler zuvor gedreht hat, wird ein Let gewährt.
Wäre es jedoch ein gewinnbringender Schlag gewesen wäre, dann wird der Ballwechsel dem Spieler zugesprochen.

9.1.4. Wenn ein Spieler sich nicht gedreht aber mit einem weiteren Schlagversuch den Ball geschlagen hat, wird ein Let gewährt.

9.1.5. Wenn sich ein Spieler gedreht hat und der Ball trifft den Gegner, wird dem **Gegner** ein Ballwechsel zugesprochen.
Falls der Gegner aber eine bewusste Bewegung macht um den Ball abzufangen, wird der Ballwechsel dem Spieler zugesprochen.

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

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

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

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

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

10. Einspruch

10.1. Jeder Spieler darf bei fehlendem oder falschem Ruf des Punktrichters, den Ballwechsel sofort unterbrechen.
Der korrekte Wortlaut ist: **„*Einspruch, bitte*“.**

10.2. Der Verlierer des Ballwechsels kann gegen alle Rufe oder fehlenden Rufe des Punktrichters Einspruch, mit den Worten, **„*Einspruch, bitte*“,** erheben.

10.3. Wenn der Schiedsrichter unsicher ist, welche Situation der Spieler meint, muss er bei dem Spieler nachfragen. Wenn es mehr als einen Einspruch gibt, muss der Schiedsrichter über alle Einsprüche entscheiden.

10.4. Nach erfolgtem Aufschlag darf kein Spieler mehr Einspruch gegen etwas einlegen, was vor dem Aufschlag passiert ist, außer der Ball ist kaputt.

10.5. Am Ende eines Satzes müssen Einsprüche zum letzten Ballwechsel sofort (vor der Pause) eingelegt werden.

10.6. Der Schiedsrichter muss auf einen Einspruch gegen den Ruf, fehlenden, oder den falschen Ruf des Punktrichters entscheiden.

10.6.1. Wenn der Ruf oder der fehlende Ruf des Punktrichters richtig war, bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen.

10.6.2. Wenn der Ruf des Punktrichters nicht richtig war, wird ein Let gewährt.
Falls der Ruf des Punktrichters aber einen der beiden Spieler gehindert hat, einen gewinnbringenden Ball zu spielen, wird dem Spieler der Ballwechsel zugesprochen.

10.6.3. Wenn der Punktrichter auf einen fehlerhaften Auf- oder Rückschlag keinen Ruf macht, geht der Punkt an den anderen Spieler.

10.6.4. Wenn der Schiedsrichter unsicher ist ob der Aufschlag gut war, muss er ein Let spielen lassen.

10.6.5. wenn der Schiedsrichter unsicher ist, ob der Rückschlag gut war, wird ein Let gewährt. Falls aber der Ruf des Punktrichters den anderen Spieler an einem gewinnbringenden Rückschlag, hinderte, wird diesem Spieler der Ballwechsel zugesprochen.

10.7. In allen Fällen gilt die Entscheidung des Schiedsrichters als endgültig.

11. Ball

11.1. Wenn der Ball in einem Ballwechsel kaputtgeht, muss Let gewährt werden.

11.2. Wenn ein Spieler stoppt und Einspruch wegen eines kaputten Balles erhebt, der Ball aber nicht kaputt ist, verliert der Spieler den Ballwechsel.

11.3. Wenn der Rückschläger, ehe er den Rückschlag spielt, Einspruch wegen eines kaputten Balles einlegt und der Ball ist tatsächlich kaputt, muss der Schiedsrichter, wenn er nicht weiß wann der Ball kaputtgegangen ist, für den Ballwechsel davor ein Let spielen lassen.

11.4. Ein Spieler, der am Ende eines Satzes Einspruch wegen eines kaputten Balles einlegen will, muss das sofort tun bevor er den Court verlässt.

11.5. Der Ball muss gewechselt werden, wenn der Schiedsrichter dem Einspruch eines Spielers zustimmt oder beide Spieler einem Wechsel zustimmen.

11.6. Wenn ein Ball gewechselt oder das Spiel unterbrochen wurde, dürfen die Spieler den Ball aufwärmen. Das Spiel geht weiter, wenn beide Spieler einverstanden sind oder auf Weisung des Schiedsrichters, je nachdem was eher eintrifft.

11.7. Der Ball muss während des gesamten Spiels im Court bleiben, außer der Schiedsrichter erlaubt etwas Anderes.

11.8. Wenn der Ball in irgendeinem Teil des Courts festklemmt, wird ein Let gewährt.

11.9. Ein Let wird gewährt, wenn der Ball irgendeinen fremden Gegenstand im Court berührt.

11.10. Kein Let wird gegeben für ein ungewöhnliches Aufspringen des Balles.

12. Irritation/Ablenkung

12.1. Beide Spieler können wegen einer Irritation/Ablenkung ein Let verlangen, dies muss aber sofort erfolgen.

12.2. Wenn die Irritation /Ablenkung durch einen Spieler verursacht wurde:

12.2.1. Wenn dies unabsichtlich geschah, wird ein Let gewährt.
Hätte der Spieler aber einen gewinnbringenden Schlag ausführen können, wird der Ballwechsel dem Spieler zugesprochen.

12.2.2. Bei Absicht muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

12.3. Wenn die Irritation /Ablenkung nicht von einem der beiden Spieler ausgeht, ist ein Let zu gewähren.
Hätte jedoch ein Spieler einen gewinnbringenden Schlag ausführen können, wird der Ballwechsel dem Spieler zugesprochen.

12.4. Bei Großveranstaltungen können laute Publikumsreaktionen während des Spiels auftreten. Um den Fluss des Spiels und die Unterhaltung der Zuschauer zu fördern, darf Regel 12.3 ausgesetzt werden.

<u>Regelauslegung:</u>
Wenn während des Spiels die Zuschauer ihre Reaktionen zeigen oder ihrer Begeisterung Ausdruck geben, sollte das von den Spielern hingenommen werden. In einem solchen Fall hätten die Spieler kein Recht, ein Let zu fordern: Sie müssen eine solche "Störung" in Kauf nehmen und weiterspielen. Nur wo eine signifikante Störung stattfindet, hat ein Spieler das Recht, ein Let zu fordern.

"Um es Zuschauern bei Squash-Spielen zu ermöglichen, das Spiel noch aktiver zu genießen -- ja sogar, um sie zu ermutigen, dies zu tun -- und um anzuerkennen, dass es bei öffentlichen Spielstätten Nebengeräusche unumgänglich geben wird, hat man beschlossen, dass die allgemeinen Vorschriften von Regel 12.3 auf Wettbewerbe nicht angewandt werden sollen, wo Zuschauerreaktionen und andere gewöhnliche Geräusche vorhanden sind.

Von den Spielern wird erwartet, dass sie weiterspielen und das Spiel nicht anhalten, und Schiedsrichter sollten die Zuschauer in Bezug auf solche Geräusche nicht um Ruhe bitten.

Ausnahmen bilden laute, überraschende, und ungewöhnliche Störungen, z.B. Mehrklanghorn, aber dem Spieler, der das Spiel während einer Rally anhält, wird kein Let gewährt es sei denn, dass diese ungewöhnlichen Umstände gegeben sind."

13. Gegenstände im Court

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

13.2. Ein Spieler, der den Schläger wegen einer Behinderung verliert, darf nach einem Let fragen.

13.3. Verliert der Gegner den Schläger, durch der Spieler, der jede Anstrengung unternimmt den Ball zu erreichen, darf er nach einem Let fragen und Regel 12 (Irritation) kommt zum Zuge.

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

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

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

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

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

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

14. Unwohlsein, Verletzung und Blutung

14.1. Unwohlsein

14.1.1. Ein Spieler der sich unwohl fühlt (Krämpfe, Übelkeit, Atemnot und Asthma, etc.), ohne dass eine Blutung oder Verletzung vorliegt hat folgende Möglichkeiten:

- das Spiel ohne Verzögerung wieder aufnehmen
- einmalig einen Satz aufgeben und die 90 Sekundenpause nutzen
- das Spiel aufgeben

14.1.2. Wenn ein Spieler sich erbricht oder den Court anderweitig 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 folgendes zu entscheiden:

- das Spiel ohne Verzögerung wieder aufnehmen
- einmalig einen Satz aufgeben und die 90 Sekundenpause nutzen
- das Spiel aufgeben

14.2.2. Wenn er überzeugt ist, dass die Verletzung echt ist, muss er beide Spieler über die Kategorie der Verletzung und die bewilligte Zeit für die Erholung aufklären (vgl. 14.3.1 - 14.3.3).
Die Erholungszeit beginnt ab dem Zeitpunkt der Verletzung

14.2.3. Wenn er überzeugt ist, dass es ein Wiederauftreten einer Verletzung ist, die früher im Spiel erlitten wurde, muss der Spieler entscheiden:

- das Spiel ohne Verzögerung wieder aufnehmen
- einmalig einen Satz aufgeben und die 90 Sekundenpause nutzen
- das Spiel aufgeben

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

14.3. Kategorien von Verletzungen:

Hinweis:
Die Kategorie der Verletzung wird sofort geklärt, der Schiedsrichter muss beide Spieler und die Zuschauer informieren.
Dem Verletzten ist mitzuteilen, dass er (keine) eine Erholungszeit für diese Verletzung nur in diesem Moment verlangen darf, nicht später im Spiel.

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

Dem Spieler sind **3 Minuten** Erholungszeit gestattet.
Wenn er dann noch nicht spielbereit ist, darf er einmalig den laufenden Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen oder das Spiel aufgeben.

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

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

14.3.3. allein durch den Gegner verursacht:

14.3.3.1. Wenn die Verletzung **unabsichtlich** durch den Gegner verursacht wurde, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.
Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit sich zu erholen.
Wenn der Spieler dann nicht in der Lage ist weiter zu spielen, wird das Spiel dem verletzten Spieler zugesprochen.

14.3.3.2. Wenn die Verletzung **absichtlich** oder durch **gefährliches Spiel** des Gegners verursacht wurde und der verletzte Spieler Zeit für eine Erholung braucht, geht das Spiel an den verletzten Spieler.
Wenn der verletzte Spieler ohne Verzögerung weiterspielen kann, muss trotzdem Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

14.4. Blutung

14.4.1. Tritt eine Blutung auf, muss das Spiel sofort unterbrochen werden. Der Spieler muss das Spielfeld verlassen und sich sofort um die Blutungen kümmern. Es wird eine angemessene Zeit für die Behandlung gewährt.
Das Spiel darf nur fortgesetzt werden, wenn die Blutung gestoppt und die Wunde möglichst abgedeckt wurde.

14.4.2. Wenn die Blutung versehentlich durch den Gegner verursacht wurde, muss Regel 15 (Verhalten) angewendet werden.

14.4.3. Wenn die Blutung absichtlich oder durch gefährliches Spiel 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 gewährten Zeit zu stoppen, muss er den laufenden Satz aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen oder das Spiel aufgeben.

14.4.5. Wenn wieder Blut während des Spiels sichtbar wird, ist keine weitere Erholungszeit erlaubt. Der Spieler muss den laufenden Satz aufgeben und die 90 Sekunden zwischen den Sätzen für weitere Behandlungen benutzen. Wenn die Blutung dann nicht aufgehört hat, muss der Spieler das Spiel aufgeben.

14.4.6. Der Court muss gereinigt werden. Blutbefleckte Kleidung ist zu wechseln.

14.5. Ein verletzter Spieler 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 die Entscheidung des verletzten Spielers, ob weitergespielt wird oder nicht.

15. Verhalten

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

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

15.3. Spieler dürfen während eines Satzes den Court nicht ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen.
(Sobald der Schiedsrichter sieht, dass ein Spieler unaufgefordert die Tür öffnet, muss er eingreifen und den Spieler auffordern, dies zu unterlassen)

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

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

15.6. Wenn das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist, muss der Schiedsrichter das Spiel, falls notwendig, unterbrechen und den Spieler bestrafen (vgl. auch Anhang 9.3).
Unakzeptables Benehmen beinhaltet aber ist nicht beschränkt auf:

15.6.1. hörbare oder sichtbare Obszönität

15.6.2. verbale, körperliche oder jede andere Form von Missbrauch

15.6.3. unnötiger körperlicher Kontakt, der Stoßen des Gegners beinhaltet

15.6.4. gefährliches Spiel, inklusive übermäßigen Schlägerschwung

15.6.5. Meinungsverschiedenheiten mit Offiziellen

15.6.6. Missbrauch von Ausrüstung oder Court

15.6.7. Unfaires Aufwärmen

15.6.8. Spielverzögerung, inklusiv zu spät auf dem Court sein

15.6.9. Absichtliche Ablenkung

15.6.10. Empfangen von Coaching während des Spiels

15.7. Ist das Benehmen eines Spielers inakzeptabel, ist eine Verwarnung, ein Strafpunkt, ein Strafsatz, oder ein Strafspiel auszusprechen.
Dies ist abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens.

15.8. Der Schiedsrichter darf mehrere Strafen in einem Spiel aussprechen. Er hat darauf zu achten, dass für das gleiche Fehlverhalten die nächste Strafe nicht geringer ist, als die vorhergehende Strafe.

15.9. Der Schiedsrichter darf jederzeit, auch in der Aufwärmphase und auch nach Ende des Spiels, eine Bestrafung aussprechen.

15.10. Wenn der Schiedsrichter

15.10.1. das Spiel unterbricht um eine Verwarnung auszusprechen, ist ein Let 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. 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 Strafspiel zuspricht, behält der bestrafte Spieler alle Punkte und ev. Sätze, die er bis dahin gewonnen hat.

15.11. Wurde eine Sanktion bzw. Strafe ausgesprochen, muss der Schiedsrichter dies entsprechend in den Dokumenten (z.B. Schiedsrichterblatt, Spielberichtsbogen) vermerken.

Weiterreichende Sanktionen bzw. Strafen haben die Disqualifikation durch den Oberschiedsrichter zur Folge.
Bei Mehrfach-Verstößen und Wiederholungstaten kann zusätzlich eine Sperre von bis zu sechs Monaten verhängt werden.

ANHANG 1 – DEFINITIONEN (alphabetisch)

AUFSCHLAGBOX	(vgl. Box, Aufschlag-Box)
AUFSCHLAGWECHSEL	Ein Wechsel des Aufschlägers.
AUS	Ein Rückschlag, der die Wand an oder über der Aus-Linie trifft, oder einen Gegenstand an oder über der Aus-Linie trifft, oder den oberen Rand jeder Wand des Courts trifft, oder über eine Wand aus dem Court geht, oder durch einen Gegenstand aus dem Court geht.
BALLWECHSEL	Ein guter Aufschlag ist gefolgt von einem oder mehreren alternativen Rückschlägen, bis es einem Spieler nicht mehr gelingt, einen gültigen Rückschlag zu machen.
BOX, AUFSCHLAG-BOX	Eine quadratische Fläche auf jeder Seite des Spielfeldes begrenzt durch die Kurz-Linie, einer Seitenwand und zwei weitere Linien, von denen der Aufschläger aufschlägt.
DREHEN	Die Aktion eines Spielers, der gerade schlägt, oder sich in Position befindet zu schlagen, sich mit dem Körper dreht oder den Ball hinter sich vorbei lässt, wobei der Spieler in beiden Fällen den Ball auf der rechten Seite des Körpers schlägt, nachdem er ihn auf der linken vorbeigelassen hat (oder umgekehrt), egal ob der Spieler sich physisch dreht oder nicht.
EMOTIONEN	Wenn während des Spiels die Spieler eine Reaktion zeigen oder ihrer Begeisterung Ausdruck geben.
DREHEN	Bewegung eines Spielers, wenn er dem Ball folgt und sich mit dem Körper dreht oder den Ball hinter sich vorbei lässt, wobei der Spieler in beiden Fällen den Ball auf der rechten Seite des Körpers schlägt, nachdem er ihn auf der linken vorbeigelassen hat (oder umgekehrt). **Anmerkung:** Der Wechsel der Schlagseite, ohne dass der Ball den Spieler passiert hat, ist keine Drehung.
EINSPRUCH	Als Einspruch bezeichnet man das Ersuchen eines Spielers an den Schiedsrichter oder den Punkrichter wegen einem Ruf oder keinem Ruf oder wenn der Ball kaputt ist.
FALSCHE RICHTUNG	Wenn ein Spieler, der den Weg des Balls vorahnt, sich in eine Richtung bewegt, während der Schläger den Ball in die andere Richtung spielt.

FEHLER	Ein Aufschlag war nicht gut.
FUSSFEHLER	Ruf „Fehler“, um anzuzeigen, dass beim Aufschlag ein Fußfehler gemacht wurde. Der Spieler hat nicht regelgerecht Aufgeschlagen, vgl. Regel 5.7.2
FREIE SICHT	Genug Zeit den Ball zu sehen, und den Schlag auf den Ball, wenn er zurück von der Frontwand kommt, vorzubereiten.
GEGNER	Derjenige, der dem Spieler den Schlag ermöglichen muss.
GEWINNBRINGENDER SCHLAG	Ein Rückschlag, der unerreichbar oder unspielbar für den Gegner ist.
GÜLTIGER RÜCKSCHLAG	Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball die Frontwand erreicht. entweder direkt oder andere Wände trifft ohne ins Aus zu gehen, und die Frontwand über der Tin- Leiste und unter der Aus-Linie trifft.
LET	Das Ergebnis, eines Ballwechsels, welches kein Spieler gewinnt. Der Aufschläger schlägt von derselben Box erneut auf.
NICHT GUT	Ein Rückschlag, den der Spieler nicht richtig schlägt, oder mehr als einmal am Boden aufspringt, bevor er geschlagen wird, oder einen der Spieler oder die Kleidung eines Spielers berührt.
OBERSCHIEDSRICHTER	Person, der die Gesamtverantwortung während des Turniers für alle Punkt-/Schiedsrichterangelegenheiten übertragen wurde, einschließlich Ernennung und Auswechslung der Punkt-/Schiedsrichter (genaue Beschreibung im Anhang 8 der DSQV Turnierordnung sowie der WSF-Broschüre “Guidelines for Tournament Referees”).
OFFIZIELLE	Der Punkt- und der Schiedsrichter.
RICHTIG, KORREKT	Wenn der Ball nur einmal Kontakt mit dem Schläger hat und auch nicht geschoben wird.
SATZ	Ein Teil eines Spieles. Ein Spieler muss 3 Sätze gewinnen um ein 5-Satz Spiel zu gewinnen, und 2 Sätze um ein 3-Satz Spiel zu gewinnen
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.
TIEF	Ein Rückschlag, der die Tin-Leiste trifft oder den Boden, bevor er die Frontwand trifft, oder die Frontwand und dann die Tin-Leiste.
TIN-LEISTE	Der Bereich der Frontwand, der sich über die ganze Court-Breite erstreckt und sich vom Boden bis hin und einschließlich der niedrigsten horizontalen Linie erstreckt.
VERSUCH	Jede Vorwärtsbewegung des Schlägers zum Ball. Ein angetäuschter Schwung ist auch ein Versuch, aber eine Schläger-Vorbereitung mit nur einem Rückschwung und keiner Vorwärts-Bewegung in Richtung des Balles ist kein Versuch.
WEITERE VERSUCHE	Ein weiterer Versuch von dem Spieler den Ball aufzuschlagen oder den Ball zu schlagen der noch im Spiel ist, nachdem er schon einen oder mehr Versuche hatte.

ANHANG 2 - OFFIZELLE RUFE

2.1 Rufe des Punktrichters

AUFSCHLAGWECHSEL	Um anzuzeigen, dass das Aufschlagrecht gewechselt hat.
AUS	Um anzuzeigen, dass ein ansonsten gültiger Aufschlag oder Rückschlag ins Aus ging (vgl. Definitionen im Anhang 1).
BALL AN (SPIELER ODER MANNSCHAFT)	Um die Schiedsrichterentscheidung wiederzugeben und dem genannten Spieler ein Punkt zuerkannt wird (Name Spieler / Team).
DOPPELT	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.
FEHLER	Um anzuzeigen, dass der Aufschlag nicht gut war, vgl. Regel 5
FUSSFEHLER	beim Aufschlag wurde ein Fußfehler gemacht. Vgl. Regel 5.7.2
JA, LET/LET	Um die Schiedsrichterentscheidung wiederzugeben, dass der Ballwechsel zu wiederholen ist.
KEIN LET	Um die Schiedsrichterentscheidung wiederzugeben, dass der Einspruch eines Spielers abgelehnt wird.
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.
TIEF	Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag die Tin-Leiste getroffen hat, oder den Boden bevor er die Frontwand erreicht hat, oder der Ball die Frontwand und dann die Tin-Leiste getroffen hat.
10 BEIDE, SPIELER GEWINNT MIT 2 PUNKTEN VORSPRUNG	Um anzuzeigen, dass bei 10 beide ein Spieler 2 Punkte Vorsprung haben muss um den Satz zu gewinnen. Ruf erfolgt nur beim ersten Mal im Spiel.

Beispiele für Rufe vom Punktrichter

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

<u>Reihenfolge der Rufe:</u>

Alles was den Punktestand beeinflusst (z.B. Ball an Müller)
Der Spielstand, wobei der Punktstand des Aufschlägers immer zuerst genannt wird
Bemerkung zum Spielstand (z.B. Satzball)

<u>Rufen des Punktestandes:</u>

„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.“

<u>Am Satzende:</u>

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

<u>Zu Anfang von jedem Satz:</u>

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

2.2 Rufe des Schiedsrichters

BALL AN (SPIELER ODER MANNSCHAFT)	Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel, Punkt zugesprochen wurde.
HALBZEIT	Um hinzuweisen, dass 2 min der Aufwärmphase vorüber sind.
JA LET	Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel wiederholt werden muss. „Ja Let“ ist nicht zugelassen, wenn kein Spieler ein Let verlangt hat.
KEIN LET	Kein Let” wird gegeben
STRAFPUNKT	Um anzuzeigen, dass ein Strafpunkt als Sanktion gegeben wurde, z.B. „Strafpunkt an Müller, für Spielverzögerung, (an den anderen Spieler oder die andere Mannschaft).“
STRAFSATZ	Um anzuzeigen, dass ein Strafsatz als Sanktion gegeben wurde, z.B.: „Strafsatz an Müller, wegen Schlägermissbrauch, Satz an Spieler oder Mannschaft.“
STRAFSPIEL	Um anzuzeigen, dass ein Strafspiel als Sanktion gegeben wurde, z.B.: „Strafspiel Müller, wegen Missachtung des Schiedsrichters. Spiel an (dem Gegner oder andere Mannschaft)“
VERWARNUNG	Um anzuzeigen, dass eine Verwarnung als Sanktion gegeben wurde, z.B. „Verwarnung an Müller für Spielverzögerung“.
ZEIT	Um hinzuweisen, dass eine in den Regeln vorgeschriebene Zeitspanne abgelaufen ist
15 SEKUNDEN	Um hinzuweisen, dass nur noch 15 Sekunden einer erlaubten Pause verbleiben.

ANHANG 3 - ALTERNATIVE ZÄHLWEISE

3.1 Punkt pro Ballwechsel bis 15

Regel 2 (Zählweise) wird ersetzt von (siehe kursive)

2.1. Der Gewinner eines Ballwechsels bekommt 1 Punkt und schlägt im nächsten Ballwechsel auf.

2.2. *Jeder Satz wird bis 15 Punkte gespielt, außer der Punktestand steht bei 14 beide, dann geht der Satz weiter bis ein Spieler 2 Punkte Vorsprung hat.*

2.3. Ein Spiel ist in der Regel ein 5 Satzspiel (3 Gewinnsätze), aber ein 3 Satzspiel (2 Gewinnsätze) ist auch möglich.

3.2 Aufschlag/Aufschlagwechsel

Regel 2 (Punktezahl) wird ersetzt von (siehe kursive)

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

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.

ANHANG 4 - DREI SCHIEDSRICHTER-SYSTEM

“3er -Schiedsrichter-System’’

Für den Einsatz und die Durchführung gelten folgende Grundlagen:

Die Schiedsrichter sollen etwa den gleichen Leistungsstand haben.

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

Ihre Entscheidungen sind gleichwertig.

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

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

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

*Der **rechte Seitenschiedsrichter protokolliert zusätzlich** den Spielstand mit.*
Im Falle einer Diskrepanz des Punktestandes entscheidet der Zentralschiedsrichter endgültig.

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

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

Die Schiedsrichter sollten zur klaren Identifizierung einheitlich gekleidet sein.
Die Seitenschiedsrichter geben Entscheidungen nach Abschluss eines Ballwechsels, nicht währenddessen.

Dieses obliegt dem Zentralschiedsrichter.

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

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

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

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

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

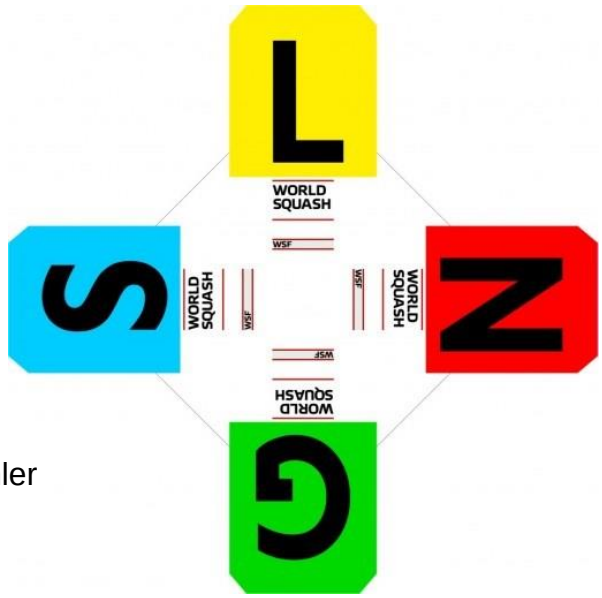
Elektronische Schiedsrichterkonsolen sollen bevorzugt zur Anwendung kommen. Wenn keine elektronischen Schiedsrichterkonsolen verfügbar sind, wird die **Nutzung von 4-farbigen WSF-Standard Schiedsrichter-Karten** dringend empfohlen.

Um unnötige Diskussionen zu vermeiden, soll die Karte bei der Entscheidungsanzeige so gehalten werden, dass die individuelle Schiedsrichterentscheidung nicht von den Spielern gesehen werden kann.

Anzeige und Bedeutung:

L (gelb) = Ja, Let

S (blau) = Ball an



N (rot) = kein Let

N (rot) = Ball war tief/ nicht gut/ aus oder Fehler

G (grün) = Ball war gut

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

<u>Es ist sehr wichtig, dass alle 3 Schiedsrichter ihre Entscheidung zur gleichen Zeit durch entsprechende Handzeichen anzeigen.</u>
Sollte es zu 3 unterschiedlichen Entscheidungen kommen, wird ein Let gewährt.

Zur Anwendung kommen im Regelfall **<u>nur</u> 5** Handzeichen:

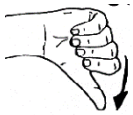
Let : Daumen und Zeigefinger formen ein **„L“**

Ball an: geballte Faust,

der Handballen zeigt zum Spieler

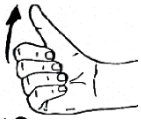
Kein Let: Ausstrecken der flachen Hand, Handfläche nach unten

Tief, doppelt, aus:



Daumen zeigt nach unten

Ball gut: Daumen zeigt nach oben



ANHANG 5 - VIDEO BEWEIS

Darf benutzt werden, wenn die Technologie vorhanden ist. REGELN/VERFAHREN

Ein Spieler kann eine Überprüfung einer Schiedsrichterentscheidung von Letball, Ball an oder kein Let verlangen, nicht jedoch für Punktrichterentscheidungen. Jeder Spieler hat das Recht auf einen Beweis pro Satz, wenn die ursprüngliche Entscheidung überstimmt wird, behält der Spieler dieses Recht.

Der Spieler muss den Zentralschiedsrichter sofort und deutlich um ein "Video Beweis bitte“, bitten.
Der Zentralschiedsrichter sagt dann: „Video Beweis (Spieler Name), zu der Ja Let/Kein Let/Punkt Entscheidung.“

Die Wiederholung wird auf einem Bildschirm angezeigt. Das Ergebnis des Beweises ist endgültig und wird am Bildschirm angezeigt.

Der Zentralschiedsrichter sagt dann entweder: „Ja, Let/ kein Let/ Punkt Entscheidung bestätigt, (Spieler Name) hat keinen Video-Beweis übrig“; oder „Ja, Let/ kein Let/ Punkt Entscheidung ist nicht bestätigt, (Spieler Name) hat 1 Video-Beweis übrig.“

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

Wenn ein Video Beweis wegen technischer Probleme nicht verfügbar ist, zählt das nicht als
Inanspruchnahme.

ANHANG 6 - SCHUTZBRILLE

Die WSF empfiehlt allen Squashspielern, einen Augenschutz während des ganzen Spiels, einschließlich der Aufwärmphase sachgemäß 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 Normen-Gesellschaft veröffentlicht worden.
Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sich über die ausreichende Qualität des verwendeten Produkts Klarheit zu verschaffen.

Die Schutzbrillen müssen eine der oben genannten Normen erfüllen, sie sind Pflicht für alle Doppel und Jugend-Veranstaltungen und wird von der WSF sanktioniert.

ANHANG 7 - TECHNISCHE DATEN

7.1 Court

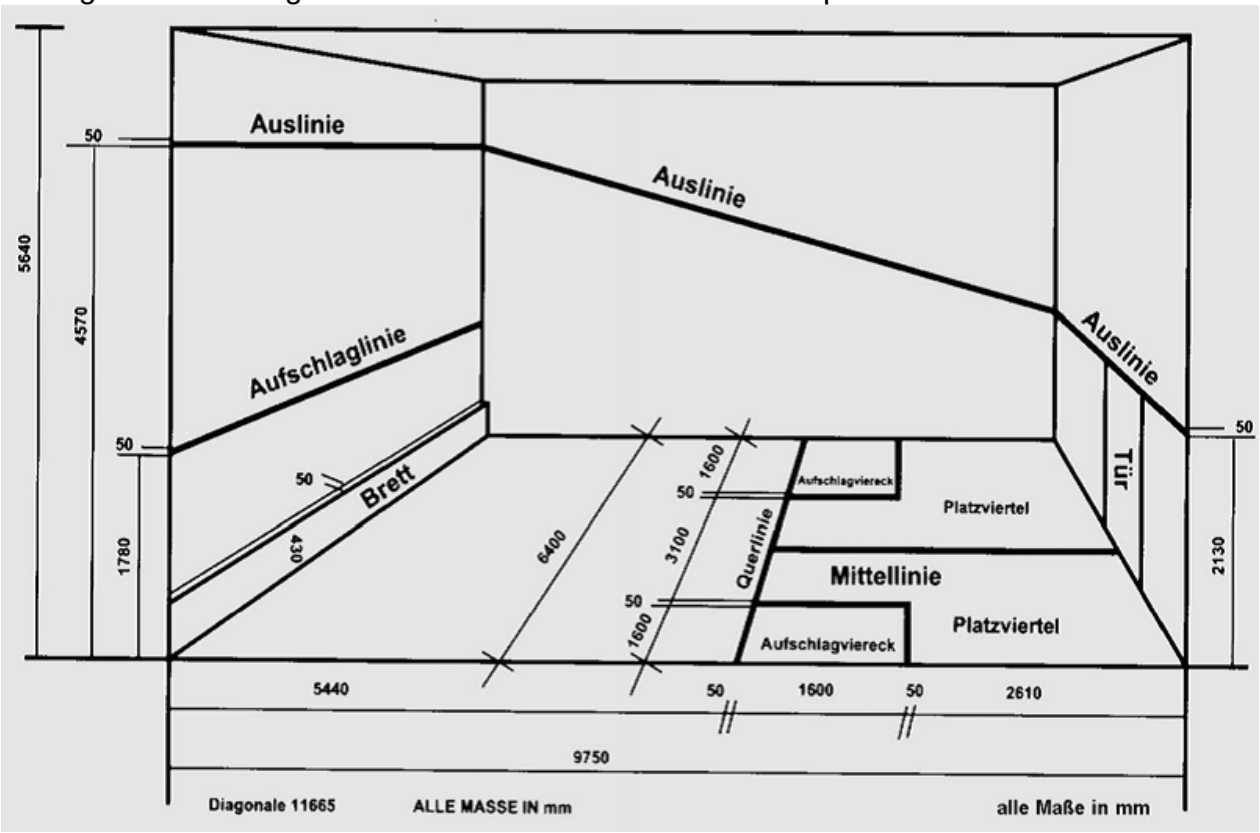
BESCHREIBUNG UND MASSE EINES SINGLE- COURT

Ein Squash-Court ist ein rechteckiger Bereich der von 4 Wänden begrenzt wird: Der Frontwand, 2 Seitenwänden und der Rückwand. Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Court Fläche.

Ausmaße

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

Allgemeine Konfiguration des Internationalen Einzel Squash Court



ANMERKUNGEN:

Die Seitenwand-Linien verbindet die Frontwand- und die Rückwandlinie.

Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, der Seitenwand und zwei anderen Linien am Fußboden gebildet wird. 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 Frontwandlinie, Seitenwandlinien, Rückwandlinie und die oberen Linien 50 mm haben, die Tin-Leiste sollte so geformt sein, dass jeder Ball, der sie trifft, abspringt. Die Tin-Leiste darf nicht mehr als 45 mm aus der Frontwand 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.

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 Squashcourt-Spezifikationen, die empfohlene Standards enthalten. Diese Standards müssen für Wettkämpfe eingehalten werden, wenn dies vom zuständigen nationalen Squashverband vorgeschrieben wird. DIN 18038 ist Grundlage für Planung & Bau von Squash-Hallen.

7.2 BALL

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

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

STANDARD EINZEL GELB PUNKT (CLUB) BALL
Die folgende Spezifikation ist der Standard für den Einzelpunkt gelb (Club) Ball, der nach den Regeln des Squashverbandes verwendet wird:

Durchmesser	(Millimeter)	40.0 + oder - 0.5
Gewicht	(Gramm)	24.0 + oder - 1.0
Festigkeit	(N/mm)	23 °C 3.2 + oder – 0.4
Nahtstärke	(N/mm)	6.0 Minimum

Sprungkraft - von 254 Zentimeter
23 °C 15 % Minimum
45 °C 25% - 30 %

ANMERKUNGEN:

1. Der vollständige Ablauf für den Test eines Balles nach der obigen Beschreibung kann bei der WSF angefordert werden. Die WSF wird bei Anfrage Balltests nach Standardvorgaben durchführen.

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 denen, denen das Testverfahren für Bälle mit gelbem Punkt zu Grunde liegt, benutzt werden. Wenn Bälle mit höherer Geschwindigkeit hergestellt werden, können sie in Durchmesser und Gewicht von der obigen Beschreibung eines Standardballes mit gelbem Punkt abweichen. Es wird empfohlen, dass Bälle mit einer dauerhaften Farbe oder Markierung versehen werden, um auf ihre Geschwindigkeit oder ihre Verwendung hinzuweisen. Es wird ebenfalls empfohlen, dass Bälle für Anfänger oder Fortgeschrittene im Allgemeinen mit der unten angegebenen Sprungkraft übereinstimmen.

Anfänger Sprungkraft 23 °C. nicht weniger als 17% Sprungkraft 45 °C. 36% bis 38% Fortgeschrittene Sprungkraft 23 °C. nicht weniger 15% Sprungkraft 45 °C. 33% bis 36%
Spezifikationen, die diese Anforderungen der Bälle derzeit erfüllen, können bei der WSF angefordert werden.

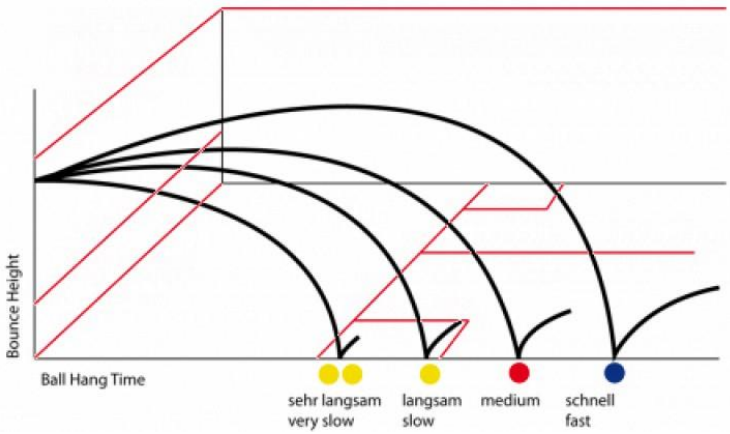
Die Geschwindigkeit des Balles darf wie folgt angezeigt werden:

Sehr Langsam
– Gelber Punkt (Doppelpunkt oder Einzelpunkt)

Langsam
– Weißer oder Grüner Punkt

Mittel
– Roter Punkt

Schnell
– Blauer Punkt



Bälle, die bei Weltmeisterschaften oder Turnieren mit ähnlichem Standard verwendet werden, müssen die obige Beschreibung für den Standard Double Dot Ball einhalten. Es werden jedoch durch die WSF zusätzliche subjektive Tests mit Spielern der betreffenden Spielstärke durchgeführt, um die Brauchbarkeit des

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

7.3 SCHLÄGER

ABMESSUNGEN:

Maximale Länge	686	mm
Maximale Breite, gemessen im rechten Winkel zu der Achse gemessen	215	mm
Maximale Länge der Saite	390	mm
Maximale Bespannungsfläche	500	cm^2
Minimum Breite des Rahmens oder eines Teils davon (gemessen horizontal zur Bespannung)	7	mm
Maximale Tiefe des Rahmens oder eines Teils davon (gemessen im rechten Winkel zur Bespannung)	26	mm
Minimaler Radius des äußeren Rahmenbogens an jedem Punkt	50	mm
Minimaler Radius des Bogens der Rahmenkante oder eines Teils davon	2	mm

GEWICHT:
Maximales Gewicht 255 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 keine scharfen Kanten entstehen lässt. Das Schutzband muss aus weißem, farblosem oder ungefärbtem Material sein. Wo ein Hersteller aus modischen Gründen farbige Schutzbänder verwendet, muss er gegenüber der WSF nachweisen, dass das Schutzband nach Wand- bzw. Bodenkontakt keine farbigen Streifen hinterlässt. Der Schlägerrahmen muss eine Farbe haben und/oder aus einem Material sein, das bei einem normalen Schlag gegen Wände oder Boden keine Spuren hinterlässt.

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

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

Es darf keine unbespannten Flächen innerhalb der Schlägerkonstruktion geben, die es erlauben würden, einen runden Gegenstand, der größer als 50 mm im Durchmesser ist, durchzulassen. Die ganze Schlägerkonstruktion, einschließlich des Schlägerkopfes, muss symmetrisch zur Mitte des Schlägers sein, das heißt: wenn man den Schläger flachliegend von oben betrachtet, muss eine vertikal gezogene Linie von Kopf bis Schaft genau durch die Mitte laufen.

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

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

ANHANG 8 - OBESCHIEDSRICHTER

AUFGABEN UND BEFUGNISSE
Allgemeines

Der Oberschiedsrichter wird bei DSQV-Turnieren vom DSQV-, bei LV-Turnieren vom LV Schiedsrichterausschuss berufen. Bei anderen Turnieren wird der Oberschiedsrichter durch den Ausrichter ernannt.
Mit Ausnahme des Mannschaftsspielbetriebes auf Landesverbandsebene sollte der Oberschiedsrichter mindestens im Besitz einer Schiedsrichter-B-Lizenz sein.

Der Oberschiedsrichter organisiert den Einsatz von Schieds- und Punktrichtern in Zusammenarbeit mit der Turnierleitung.

Der Oberschiedsrichter überwacht die Arbeit der Schieds- und Punktrichter und das Verhalten der Turnierteilnehmer und Zuschauer.

Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig in allen Fragen der Regelanwendung, wenn er durch Schiedsrichter und Spieler dazu aufgefordert wird.

Oberschiedsrichter dürfen, mit Ausnahme im Mannschaftsspielbetrieb der Landesverbände, nicht selbst aktiv am Turnier teilnehmen.

Der Oberschiedsrichter oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt, muss während der gesamten Veranstaltung anwesend sein.

Wird im Mannschaftsspielbetrieb der Landesverbände nicht extra ein Oberschiedsrichter eingesetzt, so wird ein Oberschiedsrichter vom Heimverein benannt.

Der Oberschiedsrichter erstellt einen Abschlussbericht über seinen Einsatz, in dem positive und negative Vorkommnisse vermerkt sind.
Der Bericht sollte spätestens 3 Tage nach Beendigung des Einsatzes dem zuständigen Veranstalter vorliegen.

Aufgaben und Befugnisse im Einzelnen

- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über die Bespielbarkeit einzelner oder aller Courts.

- Der Oberschiedsrichter kann jederzeit einen Schieds- oder Punktrichter ablösen. Eine zuvor vom Schiedsrichter getroffene Tatsachenentscheidung bleibt davon unberührt.

- Der Oberschiedsrichter gibt die Anweisungen zur Courtreinigung.

- Der Oberschiedsrichter meldet Verfehlungen von Teilnehmern an den DSQV bzw. den Landesverband.

- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über eine Disqualifikation eines Spielers.

- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über die Zulässigkeit der getragenen Spielkleidung.

- Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig über den Spielabbruch bei Verletzungen.

- Der Oberschiedsrichter entscheidet über den Abbruch bzw. die Unterbrechung von Spielen in Notfällen oder aus wichtigem Grund.

- Der Oberschiedsrichter hat das Recht, aus gegebenem Anlass Zuschauer und Betreuer zu verwarnen und notfalls vom Court zu verweisen.

- Bei Bundesliga-Spielen wechselt sich der Oberschiedsrichter mit dem anderen anwesenden Schiedsrichter ab.
  Ist bei Bundesliga-Spielen nur ein Schiedsrichter mit ausreichender Lizenz anwesend, so schiedst dieser die Spiele nicht selbst, sondern fungiert als Oberschiedsrichter.

ANHANG 9 - REGELAUSLEGUNG

9.1 Letschema:

Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 8

Schiedsen ist eine undankbare aber notwendige Aufgabe. Von den Schiedsrichtern wird erwartet, dass sie die Regeln und die korrekten Ansagen kennen aber die schwierigste Aufgabe besteht darin, Einsprüche für Behinderungssituationen richtig zu entscheiden.

Die untenstehende Zusammenfassung der Überlegungen, soll den Schiedsrichtern helfen, in der richtigen Reihenfolge, die richtigen Entscheidungen zu treffen.

		Fragestellung		**Entscheidung**	**Regel**
Spieler	1	Hat eine Behinderung stattgefunden?	Nein	Kein Let	
		Ja			
	2	War die Behinderung minimal?	Ja	Kein Let	
		Nein			
	3	Hätte der behinderte Spieler den Ball erreichen, einen gültigen Rückschlag durchführen können und hat er jede Anstrengung unternommen, dies zu tun?	Nein	Kein Let	
		Ja			
	4	Hat der behinderte Spieler die Behinderung in Kauf genommen und weiter gespielt?	Ja	Kein Let	
		Nein			
	5	Hat der behinderte Spieler die Behinderung auf seinem Weg zum Ball verursacht?	Ja	Kein Let	
		Nein			
Gegner	6	Hat der Gegner jede Anstrengung unternommen, die Behinderung zu vermeiden?	Nein	**Ball an Spieler**	
		Ja			
	7	Hat die Behinderung den Spieler von einer angemessenen Schlagbewegung abgehalten?	Ja	**Ball an Spieler**	
		Nein			
	8	Hätte der behinderte Spieler den Gegner mit dem Ball getroffen, wobei der Ball entweder direkt an die Stirnwand gegangen oder der Schlag über die Seitenwand ein Gewinn bringender Rückschlag gewesen wäre?	Ja	**Ball an Spieler**	
		Nein			
	9	Hätte der behinderte Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag durchführen können?	Ja	**Ball an Spieler**	
		Nein			
		➔		**Letball**	

9.2 Verletzungsschema
Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 14

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

Vorfall	Maßnahme des Schiedsrichters	Regel
Unwohlsein / Krankheit	Den Spieler auffordern, weiterzuspielen, oder den Satz abzugeben und die 90 Sekunden Pause zu nutzen, oder das Spiel abzugeben.	14.1
	Muss der Spieler erbrechen oder sollte der Spieler den Court sonst unbespielbar machen, verliert der Spieler das Spiel.	14.1.2
Verletzung	Sich überzeugen, dass die Verletzung echt ist, die Kategorie der Verletzung bestimmen und den Spielern mitteilen.	14.2.2
Selbstverschuldet	Zunächst 3 Minuten Erholungszeit gewähren.	14.3.1
	Wird weitere Zeit benötigt, kann der Spieler einmalig den Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen oder das Spiel aufgeben.	14.3.2
vom Gegner mitverursacht	15 Minuten Erholungszeit gewähren	14.3.2
	Wird weitere Zeit benötigt, können nochmals 15 Minuten Erholungszeit gewährt werden.	
vom Gegner unabsichtlich verursacht	Strafe gemäß Regel 15 aussprechen. Verletzen Spieler 15 Minuten Erholungszeit gewähren. Sollte der verletzte Spieler dann nicht weiter spielen können, wird ihm das Spiel zugesprochen.	14.3.3.1
vom Gegner durch gefährliches Spiel oder Vorsatz verursacht	Wenn der Spieler Erholungszeit benötigt, wird ihm das Spiel zugesprochen. Kann der Spieler ohne Verzögerung weiterspielen, so muss eine Strafe gemäß Regel 15 ausgesprochen werden.	14.3.3.2
Blutung und Verletzung	Blutungen müssen vor der Gewährung einer Verletzungszeit behandelt werden	
Blutung	Spiel sofort unterbrechen. Ausrechend Zeit zum Stoppen der Blutung und abdecken der Wunde gewähren. Spiel einmalig nach dem stoppen der Blutung wieder frei geben.	14.4.1 14.4.6
vom Gegner unabsichtlich verursacht	Regel 15 anwenden (Strafe)	14.4.2
vom Gegner durch gefährliches Spiel oder Vorsatz verursacht	Spiel dem verletzten Spieler zusprechen.	14.4.3
nicht zu stoppende Blutung	Nach gewährter Zeit, den laufenden Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen. Alternativ das Spiel aufgeben.	14.4.4
wieder auftretende Blutung	Es wird keine weitere Erholungszeit gewährt. Den laufenden Satz abgeben und die 90 Sekunden Pause nutzen. Kann die Blutung nicht gestoppt werden, muss der Spieler das Spiel aufgeben.	14.4.5

Hinweis:

Die Kategorie der Verletzung wird sofort geklärt, der Schiedsrichter muss beide Spieler und die Zuschauer informieren.

Der Schiedsrichter muss über alle Einsprüche entscheiden und trifft Entscheidungen, wenn das Regelwerk dieses vorsieht.

9.3 REGELAUSLEGUNG SPIELERVERHALTEN

Richtlinien bei Anwendung der Regel 15

Die Regel 15 führt aus, dass der Schiedsrichter inakzeptables Verhalten sanktionieren muss.
Fehlverhalten hat Wertung zur Folge und bedeutet Handlungszwang, die darauf folgende Sanktionierung liegt im Ermessen des Schiedsrichters.

Dies hat natürlich in den letzten Jahren regelmäßig zu unterschiedlichen Sanktionen (oder keine) für ähnliche Fehlverhalten geführt, je nachdem wer als Schiedsrichter fungiert hatte. Einerseits wurde eine harte bzw. unangebrachte Sanktion für ein eher noch zu akzeptierendes Verhalten ausgesprochen, anderseits wurde ein schweres Fehlverhalten zu milde (oder gar nicht) sanktioniert. Die Spieler können dann nicht antizipieren, welche Standards bzw. Bewertungsgrundlagen auf Seiten der Schiedsrichter angewandt werden und die Schiedsrichter selbst setzen individuell deren eigene, durchaus unterschiedliche Standards.

Die Entwicklung der folgenden Richtlinien ist ein Versuch, eine Struktur in dies existierende Chaos zu bringen und beiden Seiten-Spielern und Schiedsrichtern -eine gewisse Orientierungshilfe bezüglich der Anwendung der Regel 15 an die Hand zu geben.

Wenn die Schiedsrichter diesen Richtlinien verbindlich folgen haben die Spieler eine Art Handlungssicherheit d.h., sie wissen schon vorab, welche Standards bezüglich Regel 15 zum Tragen kommen. Natürlich ist dies auch bei der Anwendung anderer Regeln (Behinderung) der Fall, wobei immer gilt, dass ein höchstmöglichstes Maß an Beständigkeit erreicht werden sollte, was natürlich dem Squash im Allgemeinen zugutekommen würde.

Spieler dürfen sich nicht unfair, gefährlich, beleidigend, anstößig oder in irgendeiner Weise schädlich für den Sport verhalten. Der Schiedsrichter hat darauf zu achten, soweit er das gleiche Fehlverhalten mehrmals bestraft, dass die nächste Strafe nicht geringer ist, als die vorhergehende Strafe.

Die Schiedsrichter sollen die nachfolgenden Richtlinien zu den entsprechenden Anlässen anwenden. Wenn der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass ein zu sanktionierendes Fehlverhalten aufgetreten ist sollte er folgende Möglichkeiten anwenden:

Alle Formen von Missbrauch
(Verbal, Schläger, Ball, Ausrüstung, Court und Gestik):

Geringfügiges Fehlverhalten (Werfen des Schlägers auf den Boden nach Verlieren eines Satzes, den Ball unnötig wegschlagen, nachdem der Satz beendet ist):
VERWARNUNG

Erhebliches Fehlverhalten, (Sachbeschädigung, absichtliches Zerstören des Schlägers, Werfen des Schlägers an die Wand oder Richtung Gegner, den Ball absichtlich aus dem Court schlagen, den Schläger absichtlich aus dem Court werfen):
STRAFPUNKT

Hör- oder sichtbare Obszönität:

Geringfügiges Fehlverhalten (gemurmelte Flüche, Blasphemie):
VERWARNUNG

Erhebliches Fehlverhalten (hörbare Flüche usw.):
STRAFPUNKT

Zeiten nicht einhalten, Spielverzögerung:

Geringfügiges Fehlverhalten (einige (15) Sekunden zu spät auf dem Court, Zeitverzögerung beim Aufschlag, unerlaubtes öffnen der Türe):
VERWARNUNG

Erhebliches Fehlverhalten (deutlich zu spät (30) auf dem Court, anhaltende Diskussionen mit dem Schiedsrichter, wiederholtes, unerlaubtes öffnen der Türe):
STRAFPUNKT

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

Widerspruch gegen Entscheidungen / Meinungsverschiedenheiten:

Geringfügiges Fehlverhalten (Infragestellung einer Entscheidung. Sobald der Schiedsrichter dies bemerkt muss er den Spieler auffordern, dies zu unterlassen.):
VERWARNUNG

Erhebliches Fehlverhalten (anhaltende Infragestellung von Entscheidungen):
STRAFPUNKT

Beschimpfung / Beleidigung Offizieller:

Geringfügiges Fehlverhalten (z.B. wenig schmeichelhafte Kommentare gegenüber Offiziellen oder Entscheidungen):
VERWARNUNG

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

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

Übermäßiger körperlicher Kontakt

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

Geringfügiges Fehlverhalten (in den Gegner laufen):
VERWARNUNG

Erhebliches Fehlverhalten (körperliche Beeinträchtigung des Gegners):
STRAFPUNKT

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

Unsportliches Verhalten

Geringfügiges Fehlverhalten (abwertende Bemerkungen zu dem Gegner):
VERWARNUNG

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

Schwerwiegendes Fehlverhalten (extrem inakzeptables Verhalten, welches den Sport in Misskredit bring):
STRAFSATZ oder STRAFSPIEL (abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens)

Coaching

Beim ersten Auftreten: VERWARNUNG
Beim zweiten Auftreten: STRAFPUNKT und Verweis des/der Coachenden vom Court

Tritt nach Sanktionen weiterhin kein akzeptables Verhalten ein, muss der Schiedsrichter beim nächsten Auftreten (Schwerwiegendes Fehlverhalten):
STRAFSATZ oder STRAFSPIEL aussprechen.

Wiederholtes und inakzeptables Fehlverhalten:

Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters ein Spieler, der trotz der oben angeführten Sanktionen weiterhin ein nicht akzeptables Verhalten zeigt, sollte der Schiedsrichter beim nächsten Auftreten dieses Verhaltens entweder die gleiche Sanktion oder eine schärfere als die, die vorher ausgesprochen wurde, anwenden.
Wenn jedoch eine VERWARNUNG für ein zweimaliges Fehlverhalten ausgesprochen wurde, muss beim dritten Auftreten (in ähnlicher Form) ein STRAFPUNKT ausgesprochen werden. (Beispiel: Ein Spieler hat bereits eine VERWARNUNG für Widerspruch erhalten. Beim nächsten Widerspruch kann eine weitere VERWARNUNG oder ein STRAFPUNKT ausgesprochen werden. Beim dritten Auftreten muss in jedem Fall ein STRAFPUNKT ausgesprochen werden)

Zeitnahe Dokumentationspflicht von sanktioniertem Fehlverhalten (3 Tage)

Wenn eine VERWARNUNG, STRAFPUNKT, STRAFPUNKT oder STRAFSPIEL gegen einen Spieler ausgesprochen wurde, müssen sowohl der Schieds- als auch der Oberschiedsrichter diesen Vorfall mittels eines Berichtes dokumentieren.
Sollte der Oberschiedsrichter eine Sanktion gegen einen Spieler wegen dessen Fehlverhalten außerhalb des Courts aussprechen, muss auch dieser Bericht der entsprechenden, für diesen Bereich verantwortliche spielleitende Stelle (Spielleitende Stelle), zugängig gemacht werden.

Dieser Bericht muss enthalten:

- Name des Turniers, Datum und Ort
- Name des sanktionierten Spielers
- Namen und Funktion der Beteiligten (Schiedsrichter, Offizielle usw.)
- Detaillierter Bericht des Vorfalls: Satz, Spielstand, Zeit
- Spielbericht (Schiedsrichterblatt)
- Ausgesprochene Sanktionen

Grundsätzlich ist anzumerken:

Nur der **Oberschiedsrichter** kann einen Spieler **disqualifizieren**.
Der Schiedsrichter darf als schärfste Sanktion ein STRAFSPIEL aussprechen.
Der Oberschiedsrichter kann in Fällen, in denen z.B. ein Turnier gespielt wird, einen Spieler disqualifizieren, d.h. dieser Spieler wird vom Turnier ausgeschlossen. Es ist daher durchaus möglich, dass ein Spieler mit einem STRAFSPIEL sanktioniert wird und er dennoch zum nächsten Spiel spielberechtigt ist.