
**WORLD
SQUASH**

WSF

Impressum

Deutscher Squash Verband e.V.
Herausgeber
Germany R&R Committee

Office DSQV
Fon: +49 2871 - 2351017
Email: office@dsqv.de
www.dsqv.de



dsqv
squash

Lehrbuch für die Schiedsrichterausbildung

Squash-Spielregeln für das Einzel

Vorwort

Das "Lehrbuch für die Schiedsrichterausbildung" erscheint als 10., überarbeitete Auflage.
Seit 1. November 2010 ist das Lehrbuch gültig für den Bereich des DSQV es ist Bestandteil der im DSQV und seinen Landesverbänden gültigen Schiedsrichterausbildung.

Die Regeln werden zur Zeit vom Weltverband weiter überarbeitet, um die derzeitigen Schiedsrichterpraktiken wiederzugeben und um Vorschläge von Mitgliedsnationen mit zu berücksichtigen. Das allgemeine Format der vorherigen Regeln wurde beibehalten. Im Anschluss an die Regeln folgen verschiedene Anhänge, die auch die Richtlinien zur Regelinterpretation enthalten. Die Richtlinien sollten im Zusammenhang mit den Regeln gelesen werden.

Das vorliegende Lehrbuch ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte liegen beim Deutschen Squash Verband e.V. (DSQV). Daten oder Inhalte dieses Lehrbuches dürfen ohne schriftliche Genehmigung des Verbandes – in welcher Form auch immer – weder reproduziert, noch in eine von Maschinen oder Datenverarbeitungsanlagen nutzbare Sprache übertragen werden. Jede hergestellte oder benutzte Kopie verpflichtet zu Schadensersatz. Der Nachdruck – auch auszugsweise – und die Weitergabe an Dritte ist nur mit Genehmigung des DSQV gestattet.

Hinweis zum Lesen des Lehrbuchs: Der Einfachheit halber und um den Lesefluss nicht mehr als nötig zu unterbrechen, sprechen wir von "Spielern", "Schiedsrichtern" und "Punktrichtern". Diese Begriffe beinhalten beide Geschlechter.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	Seite 4
Einleitung – Kurzfassung der Regeln	Seite 11
1. Das Spiel	Seite 14
2. Die Zählweise	Seite 14
2.1 Punkte	
2.2 Sätze und Spiele	
3. Das Einspielen	Seite 14
3.1 Beginn eines Spieles	
3.2 Faires Einspielen	
3.3 Warmspielen des Balles während einer Pause	
3.4 Warmspielen des Balles nach einer Pause	
4. Der Aufschlag	Seite 15
4.1 Erster Aufschläger	
4.2 Aufschlagviereck	
4.3 Aufschlagdurchführung	
4.4 Gültiger Aufschlag	
4.4.1 Fußfehler	
4.4.2 Doppelt/Ungültig	
4.4.3 Fehler oder Tief	
4.4.4 Fehler	
4.4.5 Aus	
4.5 Ungültiger Aufschlag und Punktrichterrufe	
4.6 Spielstandsansage	
5. Der Ballwechsel	Seite 16
6. Gültiger Rückschlag	Seite 16
6.1 Gültiges Treffen des Balles	
6.2 Der Ball muss die Stirnwand treffen	
6.3 Ball nicht " Doppelt, Aus oder Tief"	
7. Verzögerungsfreies Spiel	Seite 16
7.1 Spielunterbrechung	
7.2 Satzpausen und Pause nach der Einspielzeit	
7.3 Ausrüstungswechsel (R1)	
7.4 Schiedsrichterrufe bei Unterbrechungen	
7.5 Verletzung, Unwohlsein oder Indisposition	
7.6 Spielverzögerung (R2)	
7.7 Fallen gelassener Gegenstand (R3)	
7.7.1 Der Schiedsrichter unterbricht das Spiel	
7.7.2 Einspruch des Spielers	
7.7.3 Der Spieler lässt einen Gegenstand fallen	
7.7.4 Ein Gegenstand fällt ohne Zutun des Spielers	
7.7.5 Gewinn bringender Rückschlag	
7.7.6 Fallen gelassener Gegenstand bleibt unbemerkt	
7.8 Fallen gelassener Schläger	
8. Gewonnener Ballwechsel	Seite 18
8.1 Fehlerhafter Aufschlag	
8.2 Fehlerhafter Rückschlag	
8.3 Ball trifft den Gegner (R4)	
8.4 Schiedsrichter spricht einen Ballwechsel zu	
9. Treffen des Gegners mit dem Ball und Drehen eines Spielers	Seite 18
9.1 Spieler schlägt den Ball – Spielunterbrechung (R4)	
9.1.1 Zusprechen des Ballwechsels an Spieler außer 9.1.2, 9.1.3	
9.1.2 Drehen – Zusprechen des Ballwechsels an Gegner (R4, R5)	
9.1.3 Weiterer Schlagversuch – Letball (R5)	
9.1.4 Ball trifft zuerst Seiten- oder Rückwand – Letball außer 9.1.5	
9.1.5 Gewinn bringender Rückschlag – Ball an Spieler	

- 9.1.6 Ungültiger Rückschlag – Ball an Gegner
9.2 Drehen
9.2.1 Angst, den Gegner zu treffen
9.2.1.1 Letball
9.2.1.2 Kein gültiger Rückschlag möglich – Kein Letball
9.2.2 Behinderung beim Drehen
9.2.2.1 Letball, wenn der Spieler behindert ist
9.2.2.2 Zusprechen des Ballwechsell – Behinderung nicht vermieden
9.2.2.3 Kein Letball – Spieler ist nicht in der Lage, einen gültigen Rückschlag durchzuführen
9.2.3 Unnötiges Drehen
10. Weitere Schlagversuche Seite 19
10.1 Ball berührt den Gegner
10.1.1 Letball – gültiger Rückschlag möglich
10.1.2 Ballwechsel an Gegner – gültiger Rückschlag nicht möglich
10.2 Letball – wenn weiterer Schlagversuch den Gegner trifft
10.3 Behinderung bei weiterem Schlagversuch
10.3.1 Letball – vorausgesetzt, ein gültiger Rückschlag ist möglich
10.3.2 Ballwechsel an Spieler – Behinderung wurde durch Gegner nicht vermieden
10.3.3 Kein Letball, wenn weiterer Schlagversuch ungültig wäre
11. Einsprüche Seite 19
11.1 Beim Aufschlag
11.1.1 Einspruch des Aufschlägers
11.1.2 Punktrichter ruft nicht – Einspruch des Rückschlägers
11.1.2.1 Gültiger Aufschlag – Ballwechsel an Spieler
11.1.2.2 Schiedsrichter unsicher – Letball
11.2 In anderen Spielsituationen
11.2.1 Einspruch des Spielers zu einem Punktrichterruf
11.2.1.1 Letball, außer 11.2.1.2 oder 11.2.1.3
11.2.1.2 Ballwechsel an Spieler, wenn der Punktrichterruf den Gewinn bringenden Rückschlag des Spielers unterbrochen hat
11.2.1.3 Ballwechsel an Gegner, wenn der Punktrichterruf den Gewinn bringenden Rückschlag des Gegners unterbrochen hat
11.2.2 Einspruch, weil der Punktrichter nicht unterbrochen hat
11.2.2.1 Gültiger Rückschlag – Ballwechsel an Spieler
11.2.2.2 Schiedsrichter unsicher – Letball
11.3 Einspruch nach dem Aufschlag für einen vorherigen Vorfall
11.4 Mehrere Einsprüche
11.5 Geht nach einem Punktrichterruf beim Aufschlag der Ball wirklich tief/aus
11.6 Später tief oder aus geschlagen – Schiedsrichter entscheidet
12. Behinderung Seite 21
12.1 Recht auf unbehindertes Spiel
12.2 Definition der Spielerrechte
12.2.1 Direkter Zugang (R6)
12.2.2 Freie Sicht
12.2.3 Platz zum Schlagen (R7)
12.2.4 Platz, den Ball direkt zur Stirnwand zu spielen
12.3 Definition von Behinderung
12.4 Übermäßige Schlagbewegung trägt zur Behinderung bei
12.5 Einspruch des Spielers
12.5.1 Art des Einspruches "Letball bitte" (R8)
12.5.2 Zeitpunkt des Einspruches (R9, R10)
12.6 Schiedsrichterentscheidung
12.7 Kein Letball
12.7.1 Keine oder minimale Behinderung (R6)
12.7.2 Gültiger Rückschlag nicht möglich oder ungenügende Anstrengung (R6)
12.7.3 Behinderung in Kauf genommen und weitergespielt
12.7.4 Selbst verursachte Behinderung (R11)
12.8 Zusprechen eines Ballwechsels
12.8.1 Behinderung, Anstrengung des Gegners ungenügend
12.8.2 Behinderung, Gegner hat jede Anstrengung unternommen, aber seine Position hat den Schlag verhindert (R7)
12.8.3 Behinderung, Gegner hat jede Anstrengung unternommen, aber ein Gewinn bringender Schlag wurde verhindert (R7)
12.8.4 Behinderung, Spieler unterlässt den nächsten Rückschlag
12.9 Gewährung von Letbällen
12.10 Ballwechsel wird nicht zugesprochen wegen übermäßiger Schlagbewegung
12.11 Letball oder Ballzusprechung ohne Einspruch
12.12 Anwendung von Regel 17 bei Behinderung
12.12.1 Körperkontakt
12.12.2 Gefährliche, übermäßige Schlagbewegung (R12)

13.	Gewährung von Letbällen	Seite 23
13.1	Der Schiedsrichter darf einen Letball gewähren	
13.1.1	Ball berührt Gegenstand auf dem Courtboden	
13.1.2	Schlag zurückgehalten – Angst, den Gegner zu treffen (R7)	
13.1.3	Ablenkung	
13.1.4	Veränderung der Courtbedingungen	
13.2	Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren	
13.2.1	Rückschläger noch nicht schlagbereit	
13.2.2	Ball geht während des Spiels kaputt	
13.2.3	Schiedsrichter ist bezüglich eines Einspruches unsicher	
13.2.4	Gültiger Rückschlag wird in der Courtspielfläche eingeklemmt	
13.3	Bedingungen, unter denen der Schiedsrichter einen Letball gewähren darf	
13.4	Bedingungen für einen Letball, auch wenn der Spieler versucht zu schlagen	
13.5	Bedingungen für einen Einspruch	
13.5.1	Einspruch des Spielers notwendig	
13.5.2	Einspruch des Spielers oder Eingreifen des Schiedsrichters	
14.	Der Ball	Seite 23
14.1	Austausch des Balles	
14.2	Ball geht kaputt	
14.3	Ball geht kaputt, ohne dass es bemerkt wird	
14.3.1	Einspruch des Rückschlägers (R13)	
14.4	Einspruch beim letzten Ballwechsel eines Satzes	
14.5	Spieler unterbricht, um Einspruch einzulegen	
14.6	Ball bleibt im Court	
14.7	Warmspielen nach Austausch	
15.	Pflichten der Spieler	Seite 24
15.1	Regeln beachten und das Ansehen des Squashsports wahren	
15.2	Spielbereit sein	
15.3	Verbot, Gegenstände auf den Courtboden zu legen	
15.4	Verbot, den Court zu verlassen	
15.5	Verbot, Punkt- oder Schiedsrichteraustausch zu fordern	
15.6	Absichtliche Ablenkung nicht erlaubt	
15.7	Art des Einspruches der Spieler	
15.8	Spieler müssen allen Bestimmungen nachkommen	
16.	Blutung, Unwohlsein, Indisposition und Verletzung (R14)	Seite 24
16.1	Blutung	
16.1.1	Wiederauftreten einer Blutung	
16.2	Möglichkeiten bei Unwohlsein oder Indisposition	
16.2.1	Spiel wieder aufnehmen	
16.2.2	Satz abgeben	
16.2.3	Spiel aufgeben	
16.3	Verletzung	
16.3.1	Aufgabe des Schiedsrichters	
16.3.1.1	selbstverschuldet	
16.3.1.2	mitverursacht	
16.3.1.3	vom Gegner zugefügt	
16.3.2	Blutende Verletzung, Regel 16.1 findet Anwendung	
16.3.3	Entscheidungen bei Verletzung ohne Blutung	
16.3.3.1	selbstverschuldet	
16.3.3.2	mitverursacht	
16.3.3.3	vom Gegner zugefügt	
16.4	Verletzter Spieler nimmt vorzeitig das Spiel wieder auf	
16.5	Schiedsrichter erkennt Verletzung nicht an	
16.6	Spieler gibt Satz ab	
17.	Verhalten im Court	Seite 26
17.1	Schiedsrichter muss handelnd einschreiten	
17.2	Verstöße (R15)	
17.3	Schiedsrichter verhängt Strafen (R16)	
17.3.1	Verwarnung – Letball	
17.3.2	Strafschlag	
17.3.3	Strafschlag zwischen Ballwechseln	
17.3.4	Strafsatz	
18.	Spielkontrolle	Seite 27
18.1	Zahl der Offiziellen (R17)	
18.2	Position von Punkt- und Schiedsrichter	

19.	Aufgaben des Punktrichters	Seite 27
19.1	Rufe (R18)	
19.2	Spielstandsansage ohne Verzögerung	
19.3	Spielunterbrechung nach Punktrichterruf	
19.4	Punktrichter ist die Sicht verstellt	
19.5	Spiel wird ohne Punktrichterruf unterbrochen	
19.6	Punktrichter hält Spielstand schriftlich fest	
20.	Aufgaben des Schiedsrichters (R19)	Seite 27
20.1	Über alle Einsprüche entscheiden und mitteilen	
20.2	Kontrolle des Schiedsrichters	
20.2.1	Einsprüche der Spieler	
20.2.2	Korrekte Anwendung der Regeln	
20.2.3	Kontrolle über die Zuschauer	
20.3	Eingreifen des Schiedsrichters bei Spielstandsansagen	
20.4	Eingreifen des Schiedsrichters bei Spielansagen	
20.5	Verantwortung für Einhaltung der Zeiten	
20.6	Schiedsrichter hält Spielstand schriftlich fest	
20.7	Verantwortung über Courtbedingungen	
20.8	Zusprechen eines Spieles, wenn der Gegner nicht anwesend ist	

Anhangverzeichnis

<i>Anhang 1</i>	Richtlinien zur Regelauslegung	Seite 29
	Einleitung	
	R1 Ausrüstungswechsel	
	R2 Spielverzögerung	
	R3 Fallen gelassener Gegenstand	
	R4 Spieler wird vom Ball getroffen einschließlich der Fälle "Drehen" und "weiterer Schlagversuch"	
	R5 Behinderung nach "Drehen" oder "weiterem Schlagversuch"	
	R6 Jede Anstrengung unternehmen und minimale Behinderung	
	R7 Behinderung der Schlagbewegung und begründete Angst, den Gegner zu treffen	
	R8 Art und Weise des Einspruches	
	R9 Zeitpunkt für Einsprüche	
	R10 Vorzeitiger Einspruch	
	R11 Selbst verursachte Behinderung	
	R12 Deutlicher oder vorsätzlicher Körpereinsatz	
	R13 Kaputter Ball	
	R14 Blutung, Unwohlsein, Indisposition oder Verletzung	
	R15 Coaching	
	R16 Reihenfolge von Strafen	
	R17 Punkt- und Schiedsrichter in einer Person	
	R18 Richtlinien für den Punktrichter	
	R19 Richtlinien für den Schiedsrichter	
<i>Anhang 2</i>	Definitionen	Seite 37
<i>Anhang 3</i>	Standardrufe	Seite 40
<i>Anhang 3.1</i>	Rufe des Punktrichters	
<i>Anhang 3.2</i>	Rufe des Schiedsrichters	
<i>Anhang 4</i>	Flussdiagramme	Seite 42
<i>Anhang 4.1</i>	Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 12	
<i>Anhang 4.2</i>	Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 16	
<i>Anhang 5</i>	Court- und Ausrüstungsspezifikationen	Seite 44
<i>Anhang 5.1</i>	Beschreibung und Ausmaße eines Squashcourts für das Einzel	
<i>Anhang 5.2</i>	Normen für einen Standard-Turnierball	
<i>Anhang 5.3</i>	Normen für einen Squashschläger	
<i>Anhang 6</i>	Augenschutz / Schutzbrillen	Seite 47
<i>Anhang 7</i>	Alternative Zählweise	Seite 48
<i>Anhang 8</i>	Experimente	Seite 48
<i>Anhang 8.1</i>	Schiedsrichter-Systeme	
<i>Anhang 8.2</i>	Regelversuche	
<i>Anhang 9</i>	Auszug aus der Turnierordnung des DSQV	Seite 49
<i>Anhang 10</i>	Auszug aus der Rechts- und Verfahrensordnung des DSQV	Seite 53
<i>Anhang 11</i>	Wichtige Anschriften	Seite 56
<i>Anhang 12</i>	Eine kurze Zusammenfassung der Doppelregeln	Seite 60
<i>Anhang 13</i>	DUNLOP-Mini-Squash	Seite 61

Einleitung

Kurzfassung der Regeln

Die Kurzfassung der Squashregeln soll den Spielern helfen, die Grundlagen zu verstehen.
Alle Spieler sollten die vollständigen Regeln lesen.
Die Regelnummern in Klammern in den Überschriften verweisen auf die vollständigen Regeln.

PpB 11 ist seit Juli 2008 die Standardzählweise für den gesamten Spielbetrieb des DSQV

Die Zählweise (Regel 2, *Punkt pro Ballwechsel*)

Ein Spiel geht über 3 Gewinnsätze.

Jeder Satz geht bis 11 Punkte, wer zuerst 11 Punkte erreicht gewinnt den Satz, außer beim Punktstand von 10:10, beim Gleichstand 10-beide gewinnt der Spieler der zuerst 2 Punkte Vorsprung erzielt.

Jeder Spieler darf Punkte erzielen, die Punkte können gleichermaßen vom Aufschläger und Rückschläger erzielt werden.
Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt, erhält er einen Punkt,
wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt, erhält er den Punkt und er wird zum Aufschläger.

Das Einspielen (Regel 3)

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

Nach einem Ballaustausch oder einer Spielunterbrechung spielen die Spieler den Ball wieder (maximal 90 Sekunden) warm.
Der Ball darf bei/nach Unterbrechungen warm gespielt werden.

Der Aufschlag (Regel 4)

Das Spiel beginnt mit einem Aufschlag. Der Spieler, der zuerst aufschlägt, wird durch Schlägerdrehen ermittelt. Danach schlägt der Aufschläger solange auf, bis er einen Ballwechsel verliert, dann wird der Gegner zum Aufschläger (benannt als Aufschlagwechsel). Der Spieler, der den vorhergehenden Satz gewinnt, schlägt im nächsten Satz zuerst auf. Bei Beginn jeden Satzes darf der Aufschläger von jedem der beiden Aufschlagvierecke aufschlagen. Nach einem gewonnenen Ballwechsel schlägt der Aufschläger vom jeweils anderen Aufschlagviereck auf.

Beim Aufschlag steht der Spieler mit wenigstens einem Teil des Fußes innerhalb des Aufschlagvierecks auf dem Boden, ohne mit demselben Fuß die Begrenzungslinie des Aufschlagvierecks zu berühren. Damit ein Aufschlag gültig ist, muss er direkt an die Stirnwand oberhalb der Aufschlaglinie und unterhalb der Auslinie treffen und zwar so, dass der Ball beim Rückprall auf dem Boden im gegnerischen Platzviertel aufspringt, außer er wird als Volley angenommen.

Gültiger Rückschlag (Regel 6)

Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball, bevor er ein zweites Mal auf dem Boden aufspringt, vom Spieler korrekt zur Stirnwand über das Tin und unterhalb der Auslinie geschlagen wird, ohne vorher den Boden zu berühren. Der Ball darf dabei die Seitenwände und/oder die Rückwand berühren, bevor er die Stirnwand erreicht. Ein Rückschlag ist ungültig, wenn er "doppelt" (wenn er geschlagen wird, nachdem er mehr als einmal auf dem Boden aufgesprungen ist, oder unkorrekt geschlagen wird oder ein Doppelschlag ist), "tief" (wenn der Ball, nachdem er geschlagen wurde, zuerst auf dem Boden aufspringt, bevor er an die Stirnwand trifft oder ins Tin geht) oder "aus" (wenn der Ball eine Wand auf oder über der Auslinie trifft) ist.

Ballwechsel (Regel 8)

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

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

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

Treffen des Gegners mit dem Ball (Regel 9)

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

– Wenn es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt und der Ball die Stirnwand erreicht hätte, ohne zunächst eine andere Wand zu berühren, gewinnt der Rückschläger den Ballwechsel, vorausgesetzt, er hatte sich nicht gedreht.

– Wenn der Ball entweder eine Wand berührt hat oder hätte und es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt hätte, wird ein Letball gespielt.

– Wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre, verliert der Rückschläger den Ballwechsel.

Drehen (Regel 9)

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

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

Weitere Schlagversuche (Regel 10)

Wenn ein Spieler beim Versuch, den Ball zu spielen, diesen verfehlt hat, darf er einen weiteren Schlagversuch unternehmen.
 – Wenn ein weiterer Schlagversuch zu einem gültigen Rückschlag geführt hätte, aber der Ball den Gegner trifft, wird ein Letball gespielt.
 – Wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre, verliert der Spieler den Ballwechsel.

Behinderung (Regel 12)

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, den Ball zu spielen, hat er das Recht auf ausreichend Platz, ohne Behinderung durch den Gegner.

Um eine Behinderung zu vermeiden, muss der Gegner versuchen, dem Spieler ungehinderten Zugang zum Ball zu gewähren, gute Sicht auf den Ball zu ermöglichen und Platz zu machen, um eine unbehinderte Schlagbewegung durchzuführen, um den Ball direkt an jede Stelle der Stirnwand zu spielen.

Ein Spieler, der sich behindert fühlt, darf die Behinderung in Kauf nehmen und weiterspielen oder den Ballwechsel unterbrechen. Es ist vorzuziehen, den Ballwechsel zu unterbrechen, wenn die Möglichkeit besteht, mit dem Gegner zusammenzustoßen oder ihn mit dem Schläger oder Ball zu treffen.

Wenn der Ballwechsel wegen einer Behinderung unterbrochen wird, gelten folgende allgemeine Richtlinien:

- Der Spieler hat das Recht auf einen Letball, wenn er den Ball hätte zurückschlagen können und der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung zu vermeiden.
- Der Spieler hat kein Recht auf einen Letball (verliert den Ballwechsel), wenn er den Ball nicht hätte zurückschlagen können, oder die Behinderung in Kauf genommen hat, oder die Behinderung so gering war, dass der Zugang des Spielers zum Ball und der Schlag nicht beeinträchtigt waren.
- Der Spieler hat das Recht auf einen "Punkt" (gewinnt den Ballwechsel), wenn der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung zu vermeiden, oder wenn der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte anbringen können oder wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball auf dem direkten Weg zur Stirnwand getroffen hätte.

Gewährung von Letbällen (Regel 13)

Ein Letball ist ein unentschiedener Ballwechsel. Der Ballwechsel zählt nicht und der Aufschläger schlägt nochmals vom selben Aufschlagviereck auf.

Zusätzlich zu den Letbällen, die in oben genannten Abschnitten aufgeführt sind, können bei anderen Gelegenheiten Letbälle zugestanden werden. Zum Beispiel darf ein Letball gewährt werden, wenn der Ball irgendeinen Gegenstand auf dem Courtboden berührt, oder wenn der Spieler im Schlag innehält, weil er begründete Angst hat, den Gegner zu verletzen.

Ein Letball muss gewährt werden, wenn der Rückschläger noch nicht schlagbereit ist und keinen Versuch macht, den Aufschlag anzunehmen oder wenn der Ball während des Spieles kaputtgeht.

Verzögerungsfreies Spiel (Regel 7)

Das Spiel soll in jedem Satz ohne Unterbrechung fortgeführt werden, sobald ein Spieler aufgeschlagen hat.

Es soll keine Verzögerung zwischen dem Ende eines Ballwechsels und dem Beginn des nächsten geben.

Zwischen den Sätzen ist eine Pause von 90 (in Spielen der PSA 120) Sekunden erlaubt.

Spieler dürfen nötigenfalls Bekleidungsstücke oder Ausrüstung wechseln (der Ausrüstungswechsel ist nur innerhalb von 90 Sekunden erlaubt).

Blutung, Verletzung und Unwohlsein (Regel 16)

Wenn eine Verletzung mit Blutung auftritt, muss die Blutung gestillt werden, bevor der Spieler weiterspielen darf.

Einem Spieler wird eine angemessene Zeit zugestanden, um die Blutung zu behandeln.

Wenn die Blutung allein durch den Gegner verursacht wurde, gewinnt der verletzte Spieler das Spiel.

Wenn die Blutung wieder auftritt, wird keine weitere Erholungspause genehmigt, außer dass der Spieler den Satz abgeben darf, die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nutzt, um die Wunde zu behandeln und die Blutung zu stoppen.

Wenn ihm dies nicht gelingt, muss der Spieler das Spiel aufgeben.

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

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

Ein Spieler, dem unwohl ist, muss weiterspielen oder darf eine Pause nehmen, indem er den Satz abgibt und die 90 Sekunden Satz- Pause zur Erholung nutzt. Krämpfe, Übelkeit und Atemlosigkeit (einschließlich Asthma) werden als Unwohlsein angesehen.

Wenn ein Spieler im Court erbricht, gewinnt der Gegner das Spiel.

Pflichten der Spieler (Regel 15)

Regel 15 liefert Richtlinien für Spieler. Zum Beispiel sagt 15.6 aus, dass absichtliche Ablenkung nicht erlaubt ist.

Jeder Spieler sollte diese Regel vollständig lesen.

Einige der 8 Unterpunkte behandeln Situationen bezüglich der Spielkontrolle durch Punkt-/Schiedsrichter.

Die Verwendung von Offiziellen wird in dieser Kurzfassung nicht berücksichtigt.

Verhalten im Court (Regel 17)

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

Internationale Squash-Spielregeln für das Einzel**Beachten Sie:**

Der Gebrauch des Wortes "muss" in den Regeln zeigt einen Zwang an und das Fehlen jeglicher Alternative. 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.

1. Das Spiel

Squash wird von zwei Spielern mit Schlägern, Bällen und auf Spielfeldern (Courts) gespielt, die den von der World Squash Federation (WSF) festgelegten Normen entsprechen (siehe *Anhang 5*).

2. Die Zählweise

Punkt pro Ballwechsel "PpB 11" ist die Standardzählweise für den gesamten Spielbetrieb des DSQV

- 2.1 Jeder Spieler (Aufschläger und Rückschläger) darf Punkte erzielen. Gewinnt der Aufschläger einen Ballwechsel, erhält er einen Punkt, gewinnt der Rückschläger einen Ballwechsel, erhält er den Punkt und bekommt das Aufschlagrecht
- 2.2 Der Veranstalter eines Turniers legt fest, ob ein Spiel über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt wird.
- 2.3 Jeder Satz wird bis 11 Punkte gespielt. Der Spieler, der als erster 11 Punkte erreicht, gewinnt den Satz.
- 2.4 **Ausnahme:** Beim Stand von 10:10, bevor der nächste Aufschlag ausgeführt wird, muss der Punktrichter laut und deutlich ansagen, "10-beide, Spieler, gewinnt mit 2 Punkte Vorsprung". Diese Ansage wird im Satz eines Spieles verwendet, in dem das "10 Beide" zur Anwendung kommt, danach ist die Ansage: "10 Beide". Dann ruft der Punktrichter: "11 : 10, Satzball (oder Spielball)", dann "11 : 11", dann "12 : 11, Satzball (oder Spielball)", dann "13 : 11, Satz an (Spiel an NAME)".

Das Satzergebnis wird mit dem tatsächlichen Ergebnis (*es wird normal weiter gezählt*) z.B. 12:10 oder 13:11, 10:12 oder 11:13 usw. eingetragen.

- 2.5 Der Punktrichter muss "Satzball" rufen, um anzuzeigen, dass einer der Spieler nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen. Er ruft "Spielball" um anzuzeigen, dass einer der Spieler nur noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen. Wenn der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen oder dem Gegner noch ein Punkt fehlt, um den laufenden Satz zu gewinnen "Spielball/Satzball".

3. Das Einspielen

- 3.1 Unmittelbar vor Spielbeginn muss beiden Spielern eine Zeitspanne von 5 Minuten gegeben werden, damit sie sich zusammen in dem für das Match vorgesehenen Court, den für dieses Spiel zu verwendenden Ball warm spielen können. Nach 2,5 Minuten Einspielzeit muss der Schiedsrichter "Halbzeit" rufen und dafür sorgen, dass die Spieler die Seiten wechseln, außer diese haben es bereits getan. Mit dem Ruf "Zeit" muss der Schiedsrichter den Spielern das Ende der Einspielzeit bekannt geben.
- 3.2 Beim Einspielen muss jeder Spieler die gleiche Möglichkeit haben, den Ball zu schlagen. Ein Spieler, der den Ball übertrieben lange auf seiner Seite schlägt, spielt sich unfair ein. Der Schiedsrichter entscheidet, wann das Einspielen unfair ist und muss Regel 17 anwenden.
- 3.3 Jeder der Spieler darf bei Unterbrechungen den Ball warm spielen.
- 3.4 Die Spieler können nach jeder Unterbrechung den Ball nach Ermessen des Schiedsrichters warm spielen.

4. Der Aufschlag

- 4.1 Das erste Aufschlagrecht wird vor Spielbeginn durch Drehen des Schlägers ermittelt. Danach behält der Aufschläger das Aufschlagrecht solange, bis er einen Ballwechsel verliert, woraufhin sein Gegner zum Aufschläger wird. Dieses Vorgehen wird bis zum Ende des Satz/Spieles beibehalten. Zu Beginn des zweiten und jedes folgenden Satzes schlägt der Gewinner des vorangegangenen Satzes zuerst auf.
- 4.2 Jeweils am Anfang eines Satzes und nach jedem Aufschlagwechsel muss der Aufschläger entscheiden, von welcher Seite er zuerst aufschlagen will. Danach schlägt er abwechselnd von jeder Seite auf, solange er Aufschläger bleibt. Wird jedoch ein Ballwechsel wegen einer Letball-Entscheidung wiederholt, muss er nochmals von der selben Seite aufschlagen. Falls der Aufschläger von der falschen Seite aufschlagen will oder einer der Spieler unsicher wirkt, welche Aufschlagseite die richtige ist, muss der Punktrichter die richtige Seite anzeigen. Ist der Punktrichter unsicher oder sagt die falsche Seite an oder die Entscheidung ist umstritten, dann entscheidet der Schiedsrichter.
- 4.3 Beim Aufschlag muss der Spieler mit der Hand oder dem Schläger den Ball loslassen oder in die Luft werfen, bevor er ihn schlägt. Sollte ein Spieler, nachdem er den Ball losgelassen oder hochgeworfen hat, keinen Versuch unternehmen, ihn zu schlagen, darf er den Aufschlagversuch wiederholen.
- 4.4 Ein Aufschlag ist gültig, wenn alle Voraussetzungen nach 4.4.1 bis 4.4.5 erfüllt sind:

- 4.4.1 Der Aufschläger hält im Augenblick, in dem er den Ball schlägt, mit mindestens einem Teil seines Fußes innerhalb des Aufschlagvierecks Bodenkontakt, ohne dabei mit diesem Teil die Begrenzungslinie zu berühren (vorausgesetzt, die Linie wird nicht berührt, darf der andere Teil des Fußes über die Linie hinausragen).
- 4.4.2 Nachdem der Aufschläger den Ball losgelassen hat, muss er ihn mit dem ersten oder einem weiteren Schlagversuch korrekt treffen, bevor der Ball auf den Boden fällt oder eine Wand oder den Aufschläger selbst berührt.
- 4.4.3 Der Aufschläger schlägt den Ball auf direktem Weg zur Stirnwand zwischen Aufschlag- und Auslinie.
- 4.4.4 Der Ball springt beim ersten Bodenkontakt im gegnerischen Platzviertel auf, ohne die Quer- oder Mittellinie zu berühren, es sei denn, der Gegner nimmt den Ball als Volley.
- 4.4.5 Der Aufschläger schlägt den Ball nicht aus.
- 4.5 Bei einem Aufschlag, der nach 4.4.1 bis 4.4.5 nicht gültig ist, muss der Punktrichter die passenden Rufe vornehmen. Die Rufe sind: "Fußfehler" für Regel 4.4.1 "Fehler" für Regel 4.4.2 "Fehler" für Regel 4.4.3, wenn der Ball zuerst eine Seitenwand oder die Stirnwand unterhalb der Aufschlaglinie aber oberhalb der Tin-Leiste trifft "Tief" für Regel 4.4.3, wenn der Ball unterhalb der Tin-Leiste oder auf den Boden auftrifft "Fehler" für Regel 4.4.4 "Aus" für Regel 4.4.5 Ein Aufschlag, bei dem der Ball gleichzeitig die Stirn- und Seitenwand trifft, ist ungültig und es wird "Fehler" gerufen.
- 4.6 Der Aufschläger darf erst aufschlagen, nachdem der Punktrichter den Spielstand vollständig angesagt hat. Der Punktrichter muss den Spielstand ohne Verzögerung ansagen. Sollte jedoch der Aufschläger aufschlagen oder es versuchen wollen, bevor der Spielstand vollständig angesagt worden ist, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und den Aufschläger ermahnen, solange zu warten, bis der Spielstand genannt worden ist.

5. Der Ballwechsel

Nach einem gültigen Aufschlag wird der Ball von beiden Spielern solange abwechselnd gespielt, bis entweder einer einen ungültigen Rückschlag macht, sich der Ball (den Regeln entsprechend) nicht mehr im Spiel befindet, ein Spieler einen Einspruch einlegt oder bis das Spiel durch Rufe des Punkt- oder Schiedsrichters unterbrochen wird.

6. Gültiger Rückschlag

Ein Rückschlag ist gültig, wenn alle Voraussetzungen nach den Regeln 6.1 bis 6.3 erfüllt sind:

- 6.1 Der Rückschläger schlägt den Ball korrekt zurück, bevor er den Boden mehr als einmal berührt hat.
- 6.2 Der Ball trifft die Stirnwand oberhalb der Tin-Leiste entweder direkt oder über die Seitenwand/wände und/oder Rückwand, ohne vorher auf dem Boden aufzuspringen oder einen Körperteil oder ein Kleidungsstück des Spielers, noch den Schläger, Körper oder die Kleidung des Gegners zu berühren.
- 6.3 Der Ball ist nicht Aus, Tief oder Doppelt.

7. Verzögerungsfreies Spiel

Nach dem ersten Aufschlag muss grundsätzlich ohne Verzögerung gespielt werden, wobei nachstehende Bedingungen zu beachten sind:

- 7.1 Zu jeder Zeit darf der Schiedsrichter das Spiel aufgrund schlechter Lichtverhältnisse oder anderer, von Spielern und Offiziellen nicht verursachter Umstände, für eine vom Schiedsrichter bestimmte Dauer unterbrechen. Der Spielstand wird beibehalten. Wenn der unbespielbare Zustand des Courts unverändert bleibt und ein anderer Court verfügbar ist, darf der Schiedsrichter das Spiel auf diesen verlegen.
- 7.2 Nach dem Ende der Einspielzeit bis zum Beginn des ersten Satzes hat der Spieler maximal 90 Sekunden, zwischen allen Sätzen gibt es jeweils eine maximal 90 Sekunden dauernde Pause. Die Spieler können während dieser Pausen den Court verlassen, müssen jedoch vor Ablauf der 90 Sekunden wieder spielbereit sein. Im Einvernehmen der Spieler darf das Spiel vor Ablauf der 90 Sekunden begonnen oder wieder aufgenommen werden.
- 7.3 Kann ein Spieler den Schiedsrichter überzeugen, dass ein Wechsel von Ausrüstung, Kleidung oder **R1** Schuhwerk notwendig ist, darf er den Court verlassen. Er ist verpflichtet, den Wechsel so schnell wie möglich, maximal aber in 90 Sekunden zu vollziehen.
- 7.4 15 Sekunden vor Ablauf einer genehmigten, 90-sekündigen Unterbrechung muss der Schiedsrichter "15 Sekunden" rufen, um den Spielern anzuzeigen, dass sie sich bereitmachen müssen, das Spiel wieder aufzunehmen. Am Ende der 90 Sekunden muss der Schiedsrichter "Zeit" rufen. Es ist Sache der Spieler, sich nur dort aufzuhalten, wo sie die Rufe "15 Sekunden" und "Zeit" hören können. Sollte ein oder beide Spieler beim Ruf "Zeit" nicht spielbereit sein, muss der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.
- 7.5 Wenn ein Spieler verletzt oder krank ist oder sich unwohl fühlt, muss der Schiedsrichter Regel 16 anwenden.
- 7.6 Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass ein Spieler das Spiel ohne Grund verzögert, muss er **R2** Regel 17 anwenden.
- 7.7 Wenn ein anderer Gegenstand als der Schläger während eines Ballwechsels auf den Courtboden fällt, **R3** gilt Folgendes:
 - 7.7.1 Sobald der Schiedsrichter einen gefallenen Gegenstand wahrnimmt, muss er das Spiel sofort unterbrechen.
 - 7.7.2 Sieht ein Spieler einen gefallenen Gegenstand, darf er den Ballwechsel unterbrechen und einen Letball fordern.
 - 7.7.3 Wenn der Gegenstand einem Spieler herunterfällt, muss für ihn der Ballwechsel als verloren gewertet werden, außer Regel 7.7.5 trifft zu oder die Ursache war ein Zusammenstoß mit dem Gegner. Im letzteren Fall muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, es sei denn, ein Einspruch wird wegen Behinderung eingelegt. Dann muss der Schiedsrichter Regel 12 anwenden.
 - 7.7.4 Wenn der Gegenstand von woandersher herunterfällt (nicht vom Spieler), muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, es sei denn, Regel 7.7.5 käme zur Anwendung.
 - 7.7.5 Wenn ein Spieler in dem Moment, in dem der Gegenstand zu Boden fällt, bereits einen eindeutig Gewinn bringenden Rückschlag gemacht hat, dann gewinnt er den Ballwechsel.
 - 7.7.6 Wenn ein fallen gelassener Gegenstand bis zum Ende des Ballwechsels unbemerkt bleibt, bleibt der Ausgang des Ballwechsels bestehen.

- 7.8 Wenn ein Spieler den Schläger verliert, muss der Schiedsrichter den Ballwechsel weiterlaufen lassen, außer es würde eine Behinderung stattfinden (Regel 12), der Ball den Schläger berühren (Regel 13.1.1), eine Ablenkung stattfinden (Regel 13.1.3) oder der Schiedsrichter würde die Strafregele anwenden (Regel 17).
- R3**

8. Gewonnener Ballwechsel

Ein Spieler gewinnt einen Ballwechsel, wenn

- 8.1 es dem Gegner nicht gelingt, einen gültigen Aufschlag zurückzuschlagen.
- 8.2 es dem Gegner nicht gelingt, einen gültigen Rückschlag auszuführen, es sei denn, der Schiedsrichter gewährt einen Letball oder spricht dem Gegner den Ballwechsel zu.
- 8.3 der Gegner selbst oder dessen Kleidung oder Ausrüstung vom Ball getroffen wird, ohne dass eine Behinderung vorlag (wenn der Gegner nicht am Schlag ist), außer die Regeln 9 und 10 sehen etwas anderes vor.
- R4** Bei Behinderung gilt Regel 12. In allen Fällen muss der Schiedsrichter entscheiden.
- 8.4 der Schiedsrichter, den Regeln entsprechend, dem Spieler den Ballwechsel zuspricht.

9. Treffen des Gegners mit dem Ball und Drehen eines Spielers

- 9.1 Wenn der Ball, bevor er die Stirnwand erreicht hat, den Gegner oder dessen Kleidung oder Ausrüstung trifft, muss der Ballwechsel unterbrochen werden. Der Schiedsrichter muss – nach Berücksichtigung eventueller Verstöße nach Regel 17 – die Flugbahn des Balles beurteilen und:
- R4**
- 9.1.1 dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn der Ball in gültiger Weise die Stirnwand erreicht hätte, ohne vorher eine andere Wand zu berühren, es sei denn, Regel 9.1.2 und 9.1.3 trifft zu.
- 9.1.2 falls sich der Spieler gedreht hat, dem Gegner den Ball zusprechen, es sei denn, der Gegner hat eine absichtliche Bewegung gemacht, um den Rückschlag abzufangen.
- R4, R5** In diesem Fall muss der Schiedsrichter dem Spieler den Ball zusprechen.
- 9.1.3 falls es sich um einen weiteren Schlagversuch handelt, einen Letball gewähren, vorausgesetzt, Regel 9.1.2 trifft nicht zu.
- R5**
- 9.1.4 einen Letball gewähren, wenn der Ball die Stirnwand in gültiger Weise erreicht hätte, aber vorher eine andere Wand berührt hat oder hätte, es sei denn, Regel 9.1.5 trifft zu.
- 9.1.5 dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Rückschlag ein Gewinn bringender Rückschlag gewesen wäre.
- 9.1.6 dem Gegner den Ballwechsel zusprechen, wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre.
- 9.2 Wenn sich der Spieler dreht, **R5**
- 9.2.1 darf er den Ballwechsel unterbrechen und einen Letball fordern, wenn er Angst hat, den Gegner mit dem Ball zu treffen. Der Schiedsrichter muss
- 9.2.1.1 einen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass eine begründete Angst bestand, den Gegner mit dem Ball zu treffen und der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte durchführen können, es sei denn, Regel 9.2.3 trifft zu; oder er
- 9.2.1.2 darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler keinen gültigen Rückschlag hätte durchführen können.
- 9.2.2 Der Spieler darf wegen einer Behinderung den Ballwechsel unterbrechen und Einspruch einlegen. Der Schiedsrichter
- 9.2.2.1 muss einen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler wegen der Behinderung durch den Gegner nicht in der Lage war, einen Schlagversuch zu Ende zu führen; oder
- 9.2.2.2 muss dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung nach dem Drehen zu vermeiden;
- 9.2.2.3 darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler auch ohne die Behinderung keinen gültigen Rückschlag hätte durchführen können.
- 9.2.3 Der Schiedsrichter darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass die Drehung absichtlich durchgeführt wurde, um einen Einspruch einzulegen und nicht, um den Versuch eines Rückschlages vorzunehmen.

10. Weitere Schlagversuche

Wenn der Spieler einen Schlag ausführt und den Ball verfehlt, darf er weitere Schlagversuche unternehmen.

- 10.1 Wenn der Ball, nachdem er verfehlt wurde, den Gegner oder dessen Kleidung oder Ausrüstung berührt, muss der Schiedsrichter
- 10.1.1 einen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der Spieler sonst noch einen gültigen Rückschlag hätte ausführen können.
- 10.1.2 dem Gegner den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Spieler keinen gültigen Rückschlag mehr hätte ausführen können.
- 10.2 Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren, wenn ein weiterer Schlagversuch erfolgreich ist, aber dieser ansonsten gültige Rückschlag die Stirnwand nicht erreichen kann, weil der Ball den Gegner oder dessen Kleidung oder Ausrüstung trifft.
- 10.3 Der Spieler darf wegen einer Behinderung beim weiteren Schlagversuch den Ballwechsel unterbrechen und Einspruch einlegen. Der Schiedsrichter
- 10.3.1 muss einen Letball gewähren, wenn es dem Spieler nicht möglich ist, einen weiteren Schlagversuch durchzuführen, vorausgesetzt, ein gültiger Rückschlag wäre möglich gewesen.
- 10.3.2 muss dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Gegner nicht jeden Versuch unternommen hatte, beim weiteren Schlagversuch die Behinderung zu vermeiden.
- 10.3.3 darf keinen Letball gewähren, wenn er entschieden hat, dass der weitere Schlagversuch nicht mit einem gültigen Rückschlag beendet worden wäre.

11. Einsprüche

Der Verlierer eines Ballwechsels darf gegen jede Entscheidung des Punktrichters hinsichtlich dieses Ballwechsels Einspruch erheben. Ein Spieler soll einen Einspruch nach Regel 11 mit "Einspruch bitte" anzeigen. Das Spiel wird bei einem Einspruch unterbrochen. Wenn der Schiedsrichter nicht sicher ist, aus welchem Grund der Spieler einen Einspruch einlegt, darf er den Spieler um eine Erklärung bitten.

Wenn der Schiedsrichter einen Einspruch nach Regel 11 ablehnt, bleibt die Entscheidung des Punktrichters bestehen.

Falls der Schiedsrichter sich nicht sicher ist, muss er einen Letball gewähren, mit der Ausnahme, dass die Bestimmungen der Regeln 11.2.1, 11.5 oder 11.6 gelten.

Einsprüche oder das Einschreiten des Schiedsrichters werden nachstehend für jede einzelne Situation gesondert behandelt (siehe auch Regel 20.4).

- 11.1 Einsprüche beim Aufschlag
- 11.1.1 Gegen die Rufe des Punktrichters "Fehler", "Fußfehler", "Doppelt", "Ungültig", "Tief" oder "Aus" beim Aufschlag darf der Aufschläger Einspruch erheben. Wenn der Schiedsrichter dem Einspruch stattgibt, muss er einen Letball gewähren.
- 11.1.2 Wenn der Punktrichter nach dem Aufschlag versäumt, "Fehler", "Fußfehler", "Ungültig", "Tief" oder "Aus" zu rufen, darf der Rückschläger Einspruch erheben, entweder sofort nach dem Aufschlag oder nach beendetem Ballwechsel. Wenn der Schiedsrichter sicher ist, dass der Aufschlag fehlerhaft war, muss er das Spiel sofort unterbrechen und den Ballwechsel dem Rückschläger zusprechen. Als Reaktion auf einen Einspruch muss der Schiedsrichter
 - 11.1.2.1 wenn er sicher ist, dass der Aufschlag gültig war, dem Aufschläger den Ballwechsel zusprechen.
 - 11.1.2.2 wenn er unsicher ist, einen Letball gewähren.
- 11.2 Einsprüche in anderen Spielsituationen
- 11.2.1 Gegen die Rufe des Punktrichters "Doppelt", "Tief" oder "Aus" nach einem Rückschlag darf der Rückschläger Einspruch erheben. Wenn der Schiedsrichter dem Einspruch stattgibt oder er sich unsicher ist, ob der Ruf des Punktrichters richtig war, muss er
 - 11.2.1.1 einen Letball gewähren, es sei denn, Regel 11.2.1.2 oder 11.2.1.3 trifft zu.
 - 11.2.1.2 den Ballwechsel dem Spieler zusprechen, wenn der Ruf des Punktrichters den Gewinn bringenden Rückschlag des Spielers unterbrochen hat.
 - 11.2.1.3 den Ballwechsel dem Gegner zusprechen, wenn der Ruf des Punktrichters den Gewinn bringenden Rückschlag des Gegners unterbrochen oder verhindert hat.
- 11.2.2 Wenn der Punktrichter nach dem Rückschlag eines Spielers versäumt, "Doppelt", "Tief" oder "Aus" zu rufen, darf der Gegner Einspruch erheben, entweder sofort oder nach beendetem Ballwechsel. Wenn der Schiedsrichter sicher ist, dass der Rückschlag nicht gültig war, muss er das Spiel schon vor einem möglichen Einspruch sofort unterbrechen und den Ballwechsel dem Gegner zusprechen. Als Reaktion auf einen Einspruch muss der Schiedsrichter
 - 11.2.2.1 dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn er entschieden hat, dass der Rückschlag gültig war.
 - 11.2.2.2 einen Letball gewähren, wenn er sich unsicher ist.
- 11.3 Nach ausgeführtem Aufschlag darf keiner der Spieler Einspruch gegen etwas erheben, das vor diesem Aufschlag passiert ist, außer Regel 14.3 fände Anwendung.
- 11.4 Erhebt der Verlierer bezüglich eines Ballwechsels mehr als einen Einspruch, muss der Schiedsrichter jeden der Einsprüche berücksichtigen.
- 11.5 Wenn ein Spieler bei einem Aufschlag gegen den Punktrichterruf "Fehler", "Fußfehler", "Doppelt", "Ungültig", "Tief" oder "Aus" Einspruch erhebt und dieser Aufschlag anschließend wirklich ungültig, tief, aus oder fehlerhaft ist, muss der Schiedsrichter nur nach dem letzteren Ereignis entscheiden.
- 11.6 Wenn ein Spieler bei einem Rückschlag gegen den Punktrichterruf "Doppelt", "Tief" oder "Aus" Einspruch erhebt und dieser Rückschlag danach tatsächlich tief oder aus ist, muss der Schiedsrichter bei einem Einspruch nur nach dem letzteren Ereignis entscheiden.

12. Behinderung

- 12.1 Der Spieler, der am Schlag ist, hat das Recht, seinen Schlag ohne Behinderung durch den Gegner auszuführen.
- 12.2 Um eine Behinderung zu vermeiden, muss der Gegner jede Anstrengung unternehmen, dem Spieler folgende Möglichkeiten einzuräumen:
 - R6** 12.2.1 ungehinderten, direkten Zugang zum Ball nach Durchführung eines vernünftigen Ausschwunges.
 - 12.2.2 gute Sicht auf den Ball, nachdem er von der Stirnwand zurückspringt.
 - R7** 12.2.3 ausreichend Platz, um den Ball mit einer angemessenen Schlagbewegung zu schlagen.
 - 12.2.4 ausreichend Platz, um den Ball direkt an jeden Teil der Stirnwand spielen zu können.
- 12.3 Eine Behinderung tritt auf, wenn der Gegner eine der Bedingungen der Regel 12.2 nicht erfüllt, auch wenn er jede Anstrengung dazu unternimmt, sie zu erfüllen.
- 12.4 Die übermäßige Schlagbewegung eines Spielers kann für den Gegner zu einer Behinderung beitragen, wenn dieser an der Reihe ist, den Ball zu schlagen.
- 12.5 Ein Spieler, der seiner Meinung nach behindert wird, hat die Wahl, weiterzuspielen oder aufzuhören und beim Schiedsrichter Einspruch zu erheben.
- R8** 12.5.1 Die korrekte Form des Einspruchs
–egal ob der Spieler einen Letball oder einen Punkt erwartet – lautet "Letball bitte".
- R9** 12.5.2 **Nur der Spieler selbst (derjenige, der am Schlag ist) darf Einspruch einlegen.**
- R10** **Der Einspruch muss entweder sofort erfolgen, wenn eine Behinderung auftritt, oder unmittelbar danach, wenn der Spieler eindeutig nicht weitergespielt hat.**
- 12.6 Der Schiedsrichter muss eine Entscheidung über den Einspruch treffen und diese mit den Worten "Kein Let", "Letball" oder "Ball an (Name des entsprechenden Spielers/Teams)" bekannt geben. Der Schiedsrichter alleine entscheidet und seine Entscheidungen sind endgültig. Wenn der Schiedsrichter unsicher bezüglich des Einspruchsgrundes ist, darf er den Spieler um eine Erklärung bitten.

- 12.7 Der Schiedsrichter darf keinen Letball gewähren und der Spieler muss den Ballwechsel verlieren, wenn:
- R6** 12.7.1 keine Behinderung vorlag oder die Behinderung so geringfügig war, dass die direkte Sicht auf den Ball gegeben war und der Spieler Platz genug hatte, zum Ball zu gelangen und ihn zu spielen.
- R6** 12.7.2 eine Behinderung vorlag, der Spieler jedoch keinen gültigen Rückschlag hätte ausführen können oder nicht jede Anstrengung unternommen hat, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen.
- 12.7.3 der Spieler die Behinderung eindeutig in Kauf genommen und weitergespielt hat.
- R11** 12.7.4 der Spieler auf seinem Weg zum Ball die Behinderung selbst verursacht hat.
- 12.8 Der Schiedsrichter muss dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn:
- 12.8.1 eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner nicht jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden und der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte ausführen können.
- R7** 12.8.2 eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden, der Spieler aber durch die Position des Gegners von einer angemessenen Schlagbewegung und von einem gültigen Rückschlag abgehalten wurde.
- R7** 12.8.3 eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden, aber der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte ausführen können.
- 12.8.4 der Spieler es unterlässt, einen Ball zu schlagen, der klar seinen Gegner auf direktem Weg zur Stirnwand getroffen hätte; oder auf dem Weg zu einer Seitenwand, aber es in diesem Fall ein Gewinn bringender Rückschlag gewesen wäre (dies gilt nicht in den Fällen "Drehen" oder "weiterer Schlagversuch").
- 12.9 Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren, wenn eine Behinderung vorlag, bei der der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, sie zu vermeiden und ohne die der Spieler einen gültigen Rückschlag hätte durchführen können.
- 12.10 Der Schiedsrichter darf einem Spieler keinen Ballwechsel zusprechen, der eine Behinderung durch eine übermäßige Schlagbewegung verursacht.
- 12.11 Der Schiedsrichter darf einen Letball gemäß Regel 12.9 gewähren oder den Ballwechsel gemäß Regel 12.8 zusprechen, ohne dass ein Einspruch erhoben wurde. Falls notwendig, darf er den Ballwechsel hierzu unterbrechen.
- 12.12 Der Schiedsrichter darf auch Regel 17 bei Behinderungssituationen anwenden. Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen, falls dies noch nicht geschehen ist, und eine angemessene Strafe verhängen, wenn:
- R12** 12.12.1 ein Spieler einen deutlichen oder vorsätzlichen Körperkontakt eingesetzt hat.
- 12.12.2 ein Spieler seinen Gegner durch eine übermäßige Schlagbewegung in Gefahr gebracht hat.

13. Gewährung von Letbällen

Zusätzlich zu den in anderen Regeln aufgeführten Letbällen darf oder muss der Schiedsrichter Letbälle in bestimmten weiteren Fällen gewähren. Ein Spieler soll bei einer Letball-Forderung die Worte "Letball bitte" verwenden. Wenn sich der Schiedsrichter bezüglich des Einspruchsgrundes unsicher ist, darf er den Spieler um eine Erklärung bitten.

- 13.1 Der Schiedsrichter darf einen Letball gewähren, wenn
- 13.1.1 der Ball im Spiel irgendeinen auf dem Boden liegenden Gegenstand trifft (siehe Regel 15.3).
- 13.1.2 der Spieler den Schlag nicht ausführt (egal ob über die Stirn-, Seiten- oder Rückwand), weil er befürchten muss, den Gegner zu verletzen.
- R7** 13.1.3 einer der Spieler, nach Ansicht des Schiedsrichters, durch ein Ereignis innerhalb oder außerhalb des Courts abgelenkt wurde. Ein Spieler, der wegen einer Ablenkung einen Einspruch einlegt, muss dies sofort bei Auftreten des Vorfalls tun. Ungeachtet dessen darf der Schiedsrichter einem Spieler einen Ballwechsel zusprechen, der ohne diese Ablenkung einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte durchführen können.
- 13.1.4 er entscheidet, dass eine Veränderung der Courtbedingungen den Ausgang des Ballwechsels beeinflusst hat.
- 13.2 Der Schiedsrichter muss einen Letball gewähren, wenn
- 13.2.1 der Rückschläger nicht spielbereit ist und keinen Versuch unternimmt, den Ball anzunehmen.
- 13.2.2 der Ball während des Spiels kaputtgeht.
- 13.2.3 er über einen Einspruch nicht entscheiden darf.
- 13.2.4 sich der Ball nach einem ansonsten gültigen Rückschlag in irgendeinem Teil der Court-Spielflächen einklemmt und damit verhindert wird, dass er mehr als einmal auf dem Boden aufspringen kann, oder wenn der Ball nach dem ersten Aufspringen ins Aus geht.
- 13.3 Wenn der Spieler gemäß Regeln 13.1.1 bis 13.1.4 Einspruch erhebt, darf der Schiedsrichter einen Letball nur gewähren, wenn der Spieler in der Lage gewesen ist, einen gültigen Rückschlag auszuführen. Das gilt nicht für einen Einspruch seines Gegners gemäß 13.1.1, 13.1.3 und 13.1.4.
- 13.4 Wenn der Spieler versucht, den Ball zu schlagen, darf der Schiedsrichter trotzdem gemäß Regeln 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4, 13.2.2 einen Letball gewähren.
- 13.5 Die Bedingungen für einen Einspruch gemäß Regel 13 sind:
- 13.5.1 Der Einspruch eines Spielers ist notwendig, damit der Schiedsrichter nach Regeln 13.1.2 (nur der Spieler), 13.1.3, 13.2.1 (nur der Rückschläger) und 13.2.3 einen Letball gewährt.
- 13.5.2 Der Einspruch eines Spielers oder das Eingreifen des Schiedsrichters ohne Einspruch findet Anwendung in den Regeln 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 und 13.2.4.

14. Der Ball

- 14.1 Jeder der Spieler oder der Schiedsrichter können den Zustand des Balles jederzeit prüfen, wenn er nicht im Spiel ist. Der Schiedsrichter darf einen Ball austauschen, entweder mit Einverständnis beider Spieler oder bei Einspruch von einem der Spieler.

- 14.2 Wenn ein Ball während des Spiels kaputtgeht, muss ihn der Schiedsrichter nach Überprüfung sofort durch einen anderen ersetzen.
- 14.3 Wenn der Ball während des Spiels kaputtgeht, dies aber während des Ballwechsels nicht bemerkt wurde, muss der Schiedsrichter für denjenigen Ballwechsel einen Letball gewähren, in dem der Ball kaputtging, vorausgesetzt der Aufschläger erhebt Einspruch vor dem Aufschlag oder der Rückschläger, bevor er den Aufschlag annimmt.
- 14.3.1 Wenn der Rückschläger, bevor er den Aufschlag annimmt, Einspruch erhebt und nach Ansicht
R13 des Schiedsrichters der Ball erst beim Aufschlag kaputt ging, darf der Schiedsrichter nur für diesen Ballwechsel einen Letball geben. Falls er sich aber darüber nicht sicher ist, muss er einen Letball für den vorangegangenen Ballwechsel gewähren.
- 14.4 Die Ausführungen der Regel 14.3 finden auf den letzten Ballwechsel eines Satzes keine Anwendung. In diesem Fall muss der Spieler sofort nach dem Ballwechsel Einspruch erheben.
- 14.5 Falls ein Spieler den Ballwechsel unterbricht, um Einspruch wegen eines defekten Balls zu erheben, und sich herausstellt, dass der Ball nicht kaputt ist, dann verliert dieser Spieler den Ballwechsel.
- 14.6 Der Ball muss zu jeder Zeit im Court verbleiben, es sei denn, der Schiedsrichter erlaubt, ihn herauszunehmen.
- 14.7 Wenn der Schiedsrichter den Ball ersetzt hat oder wenn die Spieler das Spiel nach längerer Unterbrechung wieder aufgenommen haben, muss der Schiedsrichter den Spielern erlauben, den Ball warm zu spielen, bis er normal spielbar ist. Das Spiel muss dann auf Weisung des Schiedsrichters fortgesetzt werden oder im gegenseitigen Einvernehmen der Spieler, wenn diese schon vorher bereit sind.

15. Pflichten der Spieler

- 15.1 Die Spieler müssen sich an alle Regeln halten und das Ansehen des Squashsports wahren. Nichteinhalten kann die Sportart in Verruf bringen und Regel 17 darf angewandt werden.
- 15.2 Spieler müssen zur angesetzten Zeit der Begegnung spielbereit sein.
- 15.3 Spieler dürfen im Court keine Gegenstände, Bekleidungsstücke oder Ausrüstung auf den Boden legen.
- 15.4 Spieler dürfen während eines Satzes den Court nicht ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlassen. Verlassen sie ihn dennoch, darf der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.
- 15.5 Spielern ist nicht erlaubt, eine Ablösung des Punkt- oder Schiedsrichters zu verlangen.
- 15.6 Ein Spieler darf den Gegner nicht absichtlich ablenken. Wenn dies dennoch geschieht, muss der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.
- 15.7 Spieler sollten Einsprüche – je nach Sachlage – mit den Worten "Letball bitte" oder "Einspruch bitte" einleiten. Zeichengebung mit Fingern oder Schläger, andere Gesten, erhobene Augenbrauen oder andere Augenzeichen sind keine allgemein anerkannten Einspruchsmethoden.
- 15.8 Spieler müssen allen zusätzlichen Wettkampfbestimmungen (z.B. Turnierbekleidungsordnung) genauso nachkommen wie den Bestimmungen des Regelwerkes.

16. Blutung, Unwohlsein, Indisposition und Verletzung R14

(Siehe Flussdiagramm im Anhang 4.2)

- 16.1 Blutung: Der Schiedsrichter muss unverzüglich das Spiel unterbrechen, wenn einer der Spieler eine sichtbare Blutung, eine offene Wunde oder blutbefleckte Bekleidung hat. Bevor er das Spiel wieder aufnehmen lässt, muss der Schiedsrichter verlangen, dass die Blutung gestoppt, die Wunde verbunden und die blutbefleckte Bekleidung gewechselt wird. Dabei gewährt er eine angemessene beziehungsweise notwendige Zeit, soweit es der Zeitplan des Turniers zulässt. Falls die Blutung allein durch den Gegner verursacht wurde, muss der Schiedsrichter das Spiel unverzüglich dem Spieler zusprechen.
- 16.1.1 Wiederauftreten der Blutung: Für eine erneute Blutung, für die bereits eine Erholungszeit gewährt wurde, darf der Schiedsrichter keine weitere Erholungszeit erlauben, außer der Spieler gibt den laufenden Satz ab und nutzt die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zur Erholung. Wenn die sichtbare Blutung nach dieser 90-sekündigen Pause immer noch blutet, muss der Spieler das Spiel aufgeben. Ein Spieler darf nur einmal einen Satz für eine 90-Sekunden-Pause abgeben. Wenn sich der Verband von der blutenden Wunde löst oder während des Spieles abgenommen und die Wunde dabei entblößt wird, muss der Schiedsrichter dies als Wiederauftreten der Blutung ansehen, außer die Blutung wurde wirklich gestoppt.
- 16.2 Unwohlsein oder Indisposition: Ein Spieler, der sich nicht wohl fühlt oder indisponiert ist, ohne dass eine Blutung vorliegt, hat folgende Möglichkeiten:
- 16.2.1 das Spiel ohne Verzögerung wieder aufnehmen;
- 16.2.2 den laufenden Satz abgeben, um die 90-sekündige Pause zu nutzen, oder
- 16.2.3 das Spiel aufgeben. Anzeichen von Müdigkeit, angebliches Unwohlsein oder Indisposition, die für den Schiedsrichter nicht wirklich begründet sind, oder Wiederauftreten von bereits bestehenden Beschwerden, einschließlich anhaltender Verletzungen, die bereits vorher aufgetreten sind, müssen unter Regel 16.2 behandelt werden. Dies beinhaltet auch Krämpfe jeder Art, tatsächlicher oder beginnender Brechreiz und Atemlosigkeit, einschließlich Asthma. Der Schiedsrichter muss die Spieler über die Entscheidung und die Anforderungen der Regeln informieren.
- 16.3 Verletzung
- 16.3.1 Wenn ein Spieler angibt, dass er sich verletzt hat, muss der Schiedsrichter überzeugt sein, dass die Verletzung echt ist, und wenn ja, muss er entscheiden, welche Art von Verletzung vorliegt. Er muss die Spieler über die Entscheidung und die Anforderungen der Regeln informieren. Der Spieler darf die Erholungszeit nur sofort nach Auftreten der Verletzung nehmen. Die Arten der Verletzung sind:
- 16.3.1.1 selbstverschuldet, das heißt: die Verletzung des Spielers geschah ohne Mitwirkung des Gegners.

- 16.3.1.2 mitverursacht, das heißt: der Gegner hat zur Verletzung unabsichtlich beigetragen oder sie unabsichtlich zugefügt. Der Schiedsrichter darf die Bezeichnungen "unabsichtlich mit beigetragen" oder "unabsichtlich zugefügt" nicht auf Situationen anwenden, in denen ein Spieler zu nahe an seinem Gegner gestanden hat.
- 16.3.1.3 zugefügt, das heißt: die Verletzung wurde allein vom Gegner verursacht.
- 16.3.2 Wenn es sich um eine blutende Verletzung handelt, muss Regel 16.1 angewandt werden, bis die Blutung gestillt ist. Danach trifft Regel 16.3.3 zu.
- 16.3.3 Wenn es sich nicht um eine blutende Verletzung handelt, müssen folgende Regeln angewandt werden:
- 16.3.3.1 Bei einer selbstverschuldeten Verletzung (Regel 16.3.1) muss der Schiedsrichter dem verletzten Spieler 3 Minuten Erholungszeit gewähren. Der Schiedsrichter muss am Ende der 3 Minuten (vor Ablauf muss er "15 Sekunden" ansagen) "Zeit" rufen. Wenn der Spieler nach dieser Zeit um zusätzliche Erholungszeit bittet, muss der Schiedsrichter den verletzten Spieler auffordern, einen Satz abzugeben, die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nutzen, um dann das Spiel wieder aufzunehmen oder das gesamte Spiel abzugeben. Wenn der verletzte Spieler nach der Ansage "Zeit" nicht spielbereit auf dem Court steht, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen.
- 16.3.3.2 Bei einer mitverursachten Verletzung (Regel 16.3.1.2) muss der Schiedsrichter dem verletzten Spieler eine Stunde Erholungszeit gewähren beziehungsweise zusätzlich so viel Zeit geben wie es der Zeitplan des Turniers erlaubt. Der Schiedsrichter muss am Ende jeder Erholungspause "Zeit" rufen. Am Ende dieser Zeit muss der Spieler weiterspielen oder das gesamte Spiel abgeben. Der Spielstand zum Zeitpunkt der Verletzung (Ende des entsprechenden Ballwechsels) bleibt bestehen.
- 16.3.3.3 Bei einer vom Gegner zugefügten Verletzung (Regel 16.3.1.3) muss der Schiedsrichter Regel 17 anwenden; wenn jedoch der verletzte Spieler Erholungszeit benötigt, muss ihm der Schiedsrichter das Spiel zusprechen.
- 16.4 Wenn ein verletzter Spieler vor Ablauf der ihm gewährten festgelegten Erholungszeit das Spiel wieder aufnehmen möchte, muss der Schiedsrichter dem Gegner genügend Zeit geben, sich auf die Wiederaufnahme des Spieles vorzubereiten.
- 16.5 Wenn ein Spieler eine Verletzung geltend machen will, von deren Vorliegen der Schiedsrichter jedoch nicht überzeugt ist, muss er vom Spieler verlangen, weiterzuspielen; oder einen Satz abzugeben, die verfügbare Satzpause zu nutzen, um dann entweder weiterzuspielen oder aber das Spiel aufzugeben.
- 16.6 Wenn der Spieler den Satz abgibt, behält er die bis dahin erreichten Punkte, und nach Beendigung der 90 Sekunden Pause muss er dann entweder weiterspielen oder das ganze Spiel aufgeben.

17. Verhalten im Court

- 17.1 Wenn nach Ansicht des Schiedsrichters das Verhalten eines Spielers im Court einschüchternd oder aggressiv gegenüber Gegner, Punkt-/Schiedsrichter oder Zuschauern ist oder wenn es in irgendeiner Weise dem Ansehen des Sports schadet, muss der Schiedsrichter den Spieler bestrafen.
- 17.2 Verstöße, die gemäß dieser Regel bestraft werden müssen, beinhalten hörbare oder sichtbare
R15 Obszönitäten, verbalen oder körperlichen Missbrauch, Meinungsverschiedenheit mit Punkt- oder Schiedsrichter, Missbrauch des Schlägers, Balles oder Courts und Coaching außerhalb der Satzpausen. Weitere Verstöße sind deutlicher oder vorsätzlicher Körperkontakt (Regel 12.12.1), übermäßige Schlagbewegung (Regel 12.4), unsportliches Einspielen (Regel 3.2), zu späte Rückkehr auf den Platz (Regel 7.4), gefährliches Spiel oder Handeln (Regel 16.3.1.3) und Zeitverzögerung (Regel 7.6).
- 17.3 **Der Schiedsrichter muss für diese und andere Verstöße eine der folgenden Strafmaßnahmen verhängen:**
R16 – Verwarnung durch den Schiedsrichter (genannt "Verwarnung") Verwarnung an Spieler.....
 – Zusprechen eines Punktes an den Gegner (genannt "Strafschlag")
 – Zusprechen eines Satzes an den Gegner (genannt "Strafsatz")
 – Zusprechen des Spieles an den Gegner (genannt "Strafspiel")
- 17.3.1 Wenn der Schiedsrichter das Spiel unterbricht, um eine Verwarnung auszusprechen, muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren.
- 17.3.2 Wenn während eines Ballwechsels ein Vorfall das Zusprechen eines Strafschlages rechtfertigt, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen, falls dies nicht bereits geschehen ist, und muss den Ballwechsel zusprechen. Die Anwendung des Strafschlages führt zum Ergebnis des Ballwechsels.
- 17.3.3 Wenn der Schiedsrichter nach einem Ballwechsel einen Strafschlag zuspricht, wird das Resultat des Ballwechsels gewertet und der Strafpunkt wird zusätzlich gegeben, aber ohne Wechsel der Aufschlagseite.
- 17.3.4 Wenn der Schiedsrichter einen Strafsatz ausspricht, gilt dies für den laufenden Satz, oder, sofern keiner im Gange ist, für den folgenden Satz, wobei im letzteren Fall die Pause deswegen nicht verlängert wird. Ein bestrafte Spieler behält alle Punkte, die er bis dahin im Satz gewonnen hat.

18. Spielkontrolle

- 18.1 **In der Regel leitet ein Schiedsrichter das Spiel, dem ein Punkttrichter zur Seite steht.** Der Schiedsrichter darf jedoch auch die Aufgaben des Punkttrichters übernehmen, wobei **die WSF empfiehlt, die zwei Aufgabengebiete von zwei Offiziellen durchzuführen.**
- 18.2 Die korrekte Platzierung von Punkt- und Schiedsrichter ist in der Mitte der Rückwand, so nahe wie möglich zu dieser Wand, oberhalb der dortigen Auslinie und vorzugsweise mit Sitzgelegenheit.

19. Aufgaben des Punkttrichters

- 19.1 Der Punkttrichter muss die Spielansage machen, gefolgt vom Punktstand, wobei er die Punkte des
R18 Aufschlägers zuerst nennen muss. Er muss Aufschläge und Rückschläge, die nicht gültig sind, ansagen. Er muss je nach Situation "Fehler", "Fußfehler", "Doppelt", "Tief", "Aus", "Aufschlagwechsel" oder "Stopp" rufen (siehe Anhang 3.1) und er muss die Entscheidungen des Schiedsrichters wiederholen.

- 19.2 Nach Beendigung des Ballwechsels und nachdem der Schiedsrichter eventuelle Einsprüche entschieden hat, muss der Punktrichter ohne Verzögerung den Spielstand ansagen.
- 19.3 Bei einem Ruf des Punktrichters muss der Ballwechsel unterbrochen werden.
- 19.4 Wenn dem Punktrichter die Sicht verstellt ist oder er sich nicht sicher ist, darf er keinen Ruf machen.
- 19.5 Wenn das Spiel unterbrochen wird, ohne dass der Punktrichter einen Ruf getätigt hat, muss der Punktrichter, wenn ihm die Sicht verstellt war oder er sich nicht sicher ist, dies den Spielern mitteilen und der Schiedsrichter muss die entsprechende Entscheidung treffen.
Falls der Schiedsrichter ebenfalls nicht sicher ist, muss er einen Letball gewähren.
- 19.6 Der Punktrichter muss den Spielstand und die richtige Aufschlagseite schriftlich festhalten.

20. Aufgaben des Schiedsrichters R19

- 20.1 Der Schiedsrichter muss über alle Einsprüche entscheiden und trifft Entscheidungen, wenn sie in den Regeln vorgesehen sind. Ebenso entscheidet er über alle Einsprüche gegen Rufe des Punktrichters oder dessen Unterlassung von Rufen. Die Entscheidung des Schiedsrichters ist endgültig. Der Schiedsrichter muss alle Entscheidungen den Spielern mitteilen und er muss alle Rufe mit lauter Stimme vornehmen, sodass sie sowohl im Court als auch im Zuschauerbereich gehört werden.
- 20.2 Der Schiedsrichter muss die Kontrolle ausüben:
 - 20.2.1 über den Einspruch eines Spielers, einschließlich des Einspruchs gegen irgendeine Normverletzung.
 - 20.2.2 um sicherzustellen, dass alle jeweils geltenden Regeln korrekt zur Anwendung kommen.
 - 20.2.3 wenn das Verhalten eines Zuschauers, Offiziellen, Betreuers oder Trainers für das Spiel störend oder den Spielern, Offiziellen oder Zuschauern gegenüber beleidigend ist. Der Schiedsrichter muss das Spiel unterbrechen, bis die Störung beendet ist, und nötigenfalls anordnen, dass die störende/n Person/en den Courtbereich verlassen muss/müssen.
- 20.3 Der Schiedsrichter soll sich bei den Spielstandsansagen des Punktrichters nicht einmischen, es sei denn, er hat entschieden, dass die Ansage falsch war. In diesem Fall muss er den Punktrichter berichtigen und dieser muss den richtigen Spielstand ansagen.
- 20.4 Der Schiedsrichter soll sich in die Spielansagen des Punktrichters nicht einschalten, es sei denn, er hat entschieden, dass der Punktrichter bei der Unterbrechung oder Nicht-Unterbrechung des Spieles einen Fehler gemacht hat. In diesem Fall muss der Schiedsrichter unverzüglich den Regeln entsprechend entscheiden.
- 20.5 Der Schiedsrichter ist für die strikte Einhaltung aller in den Regeln festgelegten Zeiten verantwortlich.
- 20.6 Der Schiedsrichter muss den Spielstand und die richtige Aufschlagseite schriftlich festhalten.
- 20.7 Der Schiedsrichter ist verantwortlich, dass angemessene Courtbedingungen für das Spiel gewährleistet sind.
- 20.8 Der Schiedsrichter darf das Spiel einem Spieler zusprechen, wenn sich dessen Gegner nicht 10 Minuten nach der festgesetzten Spielbeginnzeit spielbereit im Court befindet.

Anhang 1 – Richtlinien zur Regelauslegung

Es wird in den Regeln auf die Nummern der Richtlinien (R1 bis R19) verwiesen.

Einleitung

Oberstes Ziel der Spielregeln und ihrer Auslegung ist es, bei jedem Spiel ein gerechtes Ergebnis zu erzielen. Das erfordert, dass der Schiedsrichter während des gesamten Spiels die Regeln für beide Spieler in fairer Weise durchsetzt. Die Richtlinien sollten zusammen mit den Regeln des DSQV gelesen werden.

R1 Ausrüstungswechsel

Um zu vermeiden, dass sich ein Spieler durch Wechsel seiner Ausrüstung eine unfaire Verschnaufpause verschafft, muss sich der Schiedsrichter, bevor er dem Spieler erlaubt, den Platz zu verlassen, davon überzeugen, dass tatsächlich mit der Ausrüstung etwas nicht in Ordnung ist.

Unzufriedenheit über Schläger oder Schuhe, obwohl am Material nichts kaputt ist, ist kein ausreichender Grund für den Spieler, die Ausrüstung zu wechseln.

Der Spieler darf den Court nur verlassen, um den Wechsel so schnell wie möglich vorzunehmen, er muss dies innerhalb von 90 Sekunden tun.

Wenn ein Spieler eine Kontaktlinse verliert oder seine Brille kaputt geht, werden ihm 90 Sekunden Zeit gewährt, danach muss er weiterspielen.

Wenn ein Spieler das Spiel nicht wieder aufnehmen kann, weil er über keinen entsprechenden Ausrüstungsersatz verfügt, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen.

R2 Spielverzögerung

Zeitverzögerung ist ein Versuch eines Spielers, sich einen unfairen Vorteil gegenüber seinem Gegner zu verschaffen. Überlange Diskussion mit dem Schiedsrichter und langsames Vorbereiten auf den Aufschlag oder zur Aufschlagannahme sind Beispiele. Wenn dies vorkommt, muss der Schiedsrichter eine Strafe gemäß Regel 17 verhängen.

Übertriebenes "Ball-Auftippen" vor dem Aufschlag wird als Zeitverzögerung angesehen (Regel 17), gilt jedoch nicht als Aufschlagfehler.

Spieler sollten beachten, dass bei einer erlaubten 90 -Sekunden-Unterbrechung der Ruf "15 Sekunden" als Hinweis für sie gilt, auf den Platz zurückzukehren. Ein Spieler, der beim Ruf "Zeit" nicht bereit ist, weiterzuspielen, verschafft sich dadurch einen unfairen Vorteil. Der Schiedsrichter muss Regel 17 anwenden.

R3 Fallen gelassener Gegenstand

Regel 7.7 macht klar, dass das Spiel unterbrochen werden muss, wenn irgendein Gegenstand auf den Courtboden fällt (oder geworfen wird). Da eine Verletzungsgefahr besteht, wenn ein Spieler auf einen Gegenstand von entsprechender Größe oder Beschaffenheit tritt, muss der Schiedsrichter oder Punktrichter das Spiel mit dem Wort "Stopp" anhalten oder der/die Spieler bricht/brechen ab und erhebt/erheben Einspruch. Wenn der fallen gelassene Gegenstand von Spielern und Offiziellen bis zum Ende des Ballwechsels nicht bemerkt wird und der Schiedsrichter entscheidet, dass der Vorfall den Ausgang des Ballwechsels nicht beeinflusst hat, dann bleibt das Ergebnis des Ballwechsels bestehen (Regel 7.7.6).

Die Spieler selbst sind für den festen Sitz ihres Ausrüstungsmaterials verantwortlich. Als generelle Regel gilt, dass der Spieler, der einen Teil der Ausrüstung fallen lässt oder auf den Boden wirft, den Ballwechsel verliert. Eine Ausnahme liegt vor, wenn das Fallen des Ausrüstungsteils Ergebnis eines Zusammenpralls ist. Hier darf der Schiedsrichter einen Letball gewähren oder den Ballwechsel zusprechen, je nachdem, ob der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag gespielt hat. Falls der Zusammenprall zu einem Einspruch wegen Behinderung führt, hat Regel 12 Vorrang.

Wenn ein Spieler den Schläger fallen lässt, ohne dabei mit dem Gegner zusammenzustoßen, sollte der Schiedsrichter den Ballwechsel meist weiterlaufen lassen. Es wird hierbei berücksichtigt, dass dieser Spieler bereits einen bedeutenden Nachteil dadurch hat, dass er den Schläger erst aufheben muss, um im Spiel zu bleiben. Der Schiedsrichter muss vorsätzliches Werfen oder Fallenlassen eines Gegenstandes auf den Courtboden durch einen Spieler nach Regel 17 ahnden.

R4 Spieler wird vom Ball getroffen, einschließlich der Fälle "Drehen" und "weiterer Schlagversuch"

Wenn der Ball den Gegner trifft, muss der Schiedsrichter in allen Fällen eine Entscheidung treffen. Eine Punktrichteransage wird erst danach erforderlich. Trifft der Ball, der von der Stirnwand kommt, den Gegner, ohne dass eine Behinderung vorlag, verliert der Gegner den Ballwechsel, es sei denn, ein weiterer Schlagversuch (Regel 10) hätte vorgelegen. Die Definition von "Versuch" macht klar, dass selbst ein angetäuschter Schlag oder ein Scheinangriff auf den Ball als Versuch eingestuft wird, nicht aber eine Schlagvorbereitung, die nur aus Ausholen ohne Schlägerbewegung in Richtung Ball besteht.

Regeln 9 und 10 behandeln die verschiedenen Situationen, in denen der Ball auf dem Weg zur Stirnwand den Gegner trifft. Wenn der Ball den Spieler trifft (ohne dass eine Behinderung vorlag), verliert er den Ballwechsel und der Punktrichter muss "Ungültig"/"Fehler" rufen, da der Spieler den Ball nicht gültig/korrekt gespielt hat. Eine Schiedsrichterentscheidung ist nicht erforderlich, außer der Punktrichter versäumt, den Ruf vorzunehmen. Wenn der Ball einen der Spieler in einer Behinderungssituation trifft, muss der Schiedsrichter Regel 12 anwenden.

Wenn ein Spieler den Ball nach einer Körperdrehung schlagen will, muss er sicher sein, dass der Rückschlag den Gegner nicht trifft. Wenn der Spieler den Gegner nach einer Drehung mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter den Ballwechsel dem Gegner zusprechen, außer der Gegner hat sich absichtlich in den Ballflug bewegt, um einen gültigen Rückschlag zu verhindern. In diesem Fall muss der Schiedsrichter den Ballwechsel dem Spieler zusprechen.

R5 Behinderung nach "Drehen" oder "weiterem Schlagversuch"

Auch wenn ein Spieler sich dreht oder einen weiteren Schlagversuch macht, muss der Gegner trotzdem jede Anstrengung unternehmen, dem Spieler freie Sicht auf den Ball, freien Zugang zum Ball und Schlagfreiheit zu gewähren (Regel 12). Der Vorgang des Drehens oder der Vorbereitung auf einen weiteren Schlag geht jedoch oft so schnell vor sich, dass der Gegner keine ausreichende Zeit hat, auszuweichen, bevor die Behinderung geschieht. In solchen Fällen muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren. Umgekehrt muss der Schiedsrichter dem Spieler den Ballwechsel zusprechen, wenn der Gegner ausreichend Zeit hatte, auszuweichen, jedoch keine Anstrengung unternommen hat, dies zu tun oder sich absichtlich bewegt hat, um damit die Behinderung zu verursachen. Wenn ein Spieler den Schlag auf einer Seite vorbereitet, den Schläger dann aber vor dem Körper auf die andere Seite bringt, um den Ball zu schlagen, wird dies weder als Drehen noch als weiterer Schlagversuch angesehen und Regel 12 ist anzuwenden, wenn eine Behinderung vorkommt. Diese Situation kommt häufig vor, wenn der Ball die Seiten- und Stirnwand gleichzeitig trifft und dann in die Mitte des Courts zurückspringt.

R6 Jede Anstrengung unternehmen und minimale Behinderung

Der Gegner muss nach seinem Rückschlag jede Anstrengung unternehmen, den Ball freizugeben. Sein Weg weg vom Ball sollte dem Spieler den ungehinderten, direkten Zugang zum Ball ermöglichen, vorausgesetzt, der Spieler ist nicht so schnell zum Ball gelaufen, dass dem Gegner der Weg weg vom Ball blockiert wurde. Im letzteren Fall muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, außer der Spieler hätte keinen gültigen Rückschlag durchführen können. In diesem Fall darf der Schiedsrichter keinen Letball gewähren.

Es ist jedoch genauso wichtig, dass der Spieler jede Anstrengung unternimmt, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen. Wenn er dies unterlässt, spielt dies eine bedeutende Rolle bei der Entscheidung des Schiedsrichters, ob er den Ball tatsächlich hätte erreichen und einen gültigen Rückschlag spielen können oder nicht.

Der Schiedsrichter muss entscheiden, welches Maß an Anstrengung von dem zum Ball gehenden Spieler unternommen werden muss, um anzuzeigen, dass er tatsächlich "jede Anstrengung" unternimmt. Dies gibt dem Spieler jedoch nicht das Recht, dem Gegner körperlich zuzusetzen. Der Schiedsrichter muss wegen deutlichem oder vorsätzlichem Körperkontakt die Regel 12 oder 17 anwenden.

Der Schiedsrichter darf dann keinen Letball gewähren, wenn eine Behinderung stattfand, diese jedoch nach Meinung des Schiedsrichters die Sicht des Spielers auf den Ball nicht beeinträchtigte und der Spieler Platz genug hatte, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen.

Dies nennt man geringfügige Behinderung. Sie beinhaltet Situationen, in denen der Gegner die Flugbahn des Balles kreuzt, sehr kurz nachdem dieser von der Stirnwand zurückkommt, aber dem Spieler immer noch genügend Zeit bleibt, den Ball zu sehen; oder der Spieler kommt auf dem Weg zum Ball gerade noch, den Gegner streifend, vorbei, ohne dabei den direkten Zugang zum Ball zu beeinflussen; oder der Schläger streift beim Schlag den Gegner, dessen Kleidung oder Schläger so leicht, dass die Schlagbewegung nicht beeinflusst wird.

Jedoch darf der Schiedsrichter einen Letball nach Behinderung nicht verweigern in Situationen, in denen der Spieler eindeutig jede Anstrengung unternommen hat, zum Ball zu gelangen und diesen zu spielen und er dem Schiedsrichter deutlich gemacht hat, dass er ohne (den vorherigen) Körperkontakt mit dem Gegner diesen auch erreicht hätte.

R7 Behinderung der Schlagbewegung und begründete Angst, den Gegner mit dem Schläger zu treffen

Regel 12.2.3 gewährt dem Spieler ausreichend Platz für eine angemessene Schlagbewegung. Wenn der Spieler unterbricht, weil ihm der Gegner nicht genügend Platz lässt und Einspruch erhebt, muss der Schiedsrichter folgende Möglichkeiten erwägen:

1. Wenn der Gegner zu nahe am Spieler steht und diesen von einer angemessenen Schlagbewegung abgehalten hat und dann getroffen wird oder mit dem Schläger getroffen worden wäre, muss der Schiedsrichter dem Spieler den Ballwechsel zusprechen.
2. Wenn der Spieler den Ballwechsel wegen eines geringfügigen Schlägerkontakts mit dem Gegner unterbrochen hat, der jede Ausweichenanstrengung unternommen hat, muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren. Dies unterscheidet sich von der minimalen Behinderung in R6. Die Stärke des Kontaktes muss ausreichend sein, um den Schwung des Spielers zu beeinflussen, aber unzureichend, um den Schlag zu verhindern.
3. Wenn der Spieler den Ballwechsel unterbricht, aus Angst, den Gegner zu treffen, und, obwohl der Gegner sehr nahe steht, er den Spieler nicht von einer angemessenen Schlagbewegung abhält, muss der Schiedsrichter nach Regel 13.1.2 – begründete Angst, den Gegner zu verletzen – einen Letball gewähren. Solange der Gegner keine angemessene Schlagbewegung des Spielers verhindert, ist eine Letball-Entscheidung angebracht.
4. Wenn der Spieler den Ballwechsel unterbricht, aus Angst, den Gegner zu treffen, der Gegner jedoch ausreichend Platz für eine angemessene Schlagbewegung gemacht hat, darf der Schiedsrichter keinen Letball gewähren, denn der Spieler hat die Position des Gegners falsch eingeschätzt.

R8 Art und Weise des Einspruchs

Die richtige Art des Einspruchs in Behinderungssituationen oder in Fällen nach Regel 13 geschieht mit den Worten "Letball bitte" und bei anderen Vorfällen nach Regel 11 mit "Einspruch bitte".

Manchmal bitten Spieler auch in anderer Form um einen Letball, z.B. mit erhobener Hand oder erhobenem Schläger, besonders dann, wenn die Verständigungsmöglichkeit zwischen den Spielern und dem Schiedsrichter schwierig ist. Bevor ein Schiedsrichter eine andere Form des Einspruchs als das korrekte "Letball bitte" oder "Einspruch bitte" akzeptiert, muss er sich Klarheit verschaffen, dass der Spieler tatsächlich Einspruch erhebt.

R9 Zeitpunkt für Einsprüche

Bei einer Behinderung ist der Zeitpunkt des Einspruchs wichtig. Im Fall eines Einspruches bezüglich guter Sicht auf den Ball und des ausreichenden Platzes, ihn direkt an die Stirnwand spielen zu können (benannt als "Kreuzen der Flugbahn"), muss der Schiedsrichter die Spielsituation zu dem Zeitpunkt betrachten, zu dem der Spieler den Ball hätte schlagen können.

Im Falle einer Behinderung bei der Ausholbewegung muss der Einspruch sofort erfolgen und zwar, bevor der Spieler einen Versuch unternimmt, den Ball zu schlagen. Jeder Versuch, den Ball noch zu spielen, zeigt an, dass der Spieler die Behinderung akzeptiert hat und somit sein Recht auf einen Einspruch verliert.

Wenn es während des Schlages zu einer Behinderung kommt, hier ist die Schlägerbewegung zum Ball, der Schlagkontakt selbst und ein angemessener Ausschwing eingeschlossen, ist ein Einspruch gerechtfertigt. Der Schiedsrichter muss vor einer "Letball"- oder "Ball an"-Entscheidung bewerten, ob der Gegner "zu dicht aufgelaufen" ist oder nicht genügend Platz zum Spielen des Balles gemacht hat.

Wenn ein Spieler Einspruch einlegt, weil er noch nicht bereit ist, den Aufschlag anzunehmen, muss der Schiedsrichter einen Letball gewähren, außer er entscheidet, dass der Spieler das Spiel unnötig verzögerte. Im letzteren Fall darf der Schiedsrichter Regel 17 anwenden.

R10 Vorzeitiger Einspruch

Wenn ein Gegner einen Einspruch wegen Behinderung einlegt, noch bevor der Ausgang des Rückschlages des Spielers bekannt ist, wird dies als vorzeitiger Einspruch angesehen. Wenn ein Gegner voreilig einen Einspruch einlegt und danach der Rückschlag des Spielers "Tief" oder "Aus" geht, muss der Schiedsrichter den Ausgang des Ballwechsels bestehen lassen und der Gegner gewinnt den Ballwechsel.

Wenn der Gegner einen Einspruch wegen Behinderung einlegt, bevor der Spieler seine angemessene Schlagbewegung beendet hat, wird dies ebenfalls als voreiliger Einspruch angesehen. In diesem Fall hat der Gegner kein Recht, einen Einspruch einzulegen und der Schiedsrichter darf keinen Letball gewähren.

R11 Selbst verursachte Behinderung

Ein Gegner muss zu jeder Zeit dem Spieler den direkten Weg zum Ball frei machen.

Allerdings kommt es manchmal vor, dass der Gegner keine Behinderung verursacht hat (das heißt: der Gegner hat deutlich den direkten Weg zum Ball frei gemacht), aber der Spieler hat einen indirekten Weg zum Ball gewählt und läuft deshalb auf seinen Gegner auf oder kommt dessen Position sehr nahe. Daraufhin bittet der Spieler um einen "Letball", da sein Weg zum Ball "nicht frei" war. Wenn jedoch kein echter Grund für diesen Umweg vorliegt, hat der Spieler tatsächlich die Behinderung selbst verursacht.

Wenn der Spieler nun um einen Letball bittet, darf der Schiedsrichter keinen Letball gewähren. Ob er einen guten Rückschlag hätte durchführen können, wird gar nicht in Erwägung gezogen. Der Spieler hätte zum Ball laufen und ihn spielen müssen, um im Spiel zu bleiben.

Das darf nicht mit folgenden zwei Situationen verwechselt werden, in denen ein Spieler beim Versuch, sich aus einer unvorteilhaften Position zu befreien, dann keinen direkten Weg zum Ball hat.

Zum einen, wenn ein Spieler auf dem falschen Fuß verladen wird. Damit rechnend, dass der Gegner den Ball in eine bestimmte Richtung schlägt, startet er in diese Richtung, bemerkt dann, dass er sich getäuscht hat, ändert seine Laufrichtung und findet nun seinen Gegner im Weg. In dieser Situation muss der Schiedsrichter dem Spieler auf seinen Einspruch hin einen Letball gewähren, wenn seine Richtungskorrektur ausreichend verdeutlicht hat, dass er ansonsten einen gültigen Rückschlag hätte ausführen können. Tatsächlich muss der Schiedsrichter diesem Spieler sogar den Ballwechsel zusprechen, wenn er an einem Gewinn bringenden Rückschlag gehindert wurde.

Zum anderen, wenn ein Spieler einen schwachen Rückschlag spielt, der den Gegner in eine vorteilhafte Position bringt. Hier darf der Schiedsrichter dem Spieler nur dann einen Letball gewähren, wenn es für den Schiedsrichter offensichtlich ist, dass der Spieler auf direktem Weg zum Ball für den nächsten Rückschlag ohne Behinderung den Ball hätte erreichen und spielen können.

R12 Deutlicher oder vorsätzlicher Körperereinsatz

Deutlicher oder vorsätzlicher Körperereinsatz wirkt nachteilig auf das Spiel und ist außerdem grundsätzlich gefährlich.

In krassen Fällen muss der Schiedsrichter den Ballwechsel unterbrechen und eine entsprechende Strafe verhängen.

Wenn sich ein Spieler vom Gegner abstößt, dies jedoch keine erkennbare Auswirkung auf den Gegner hat, muss der Schiedsrichter den Ballwechsel zunächst weiterlaufen lassen und am Ende dem Spieler eine Verwarnung aussprechen. Wo eine deutliche Auswirkung zu erkennen ist, muss der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und Regel 17 anwenden.

R13 Kaputter Ball

Wenn der Rückschläger Einspruch wegen eines kaputten Balles erhebt, ohne dass er versucht, den Aufschlag anzunehmen, so gibt der Schiedsrichter normalerweise einen Letball. Wenn der Schiedsrichter jedoch der Meinung ist, dass der Ball beim vorherigen Ballwechsel kaputt gegangen ist, muss der Schiedsrichter für den vorhergehenden Ballwechsel einen Letball gewähren. Dies gilt auch, wenn ein Aufschlagfehler gemacht wird.

R14 Blutung, Unwohlsein, Indisposition oder Verletzung

1. Wenn ein Spieler sichtbar blutet, muss der Schiedsrichter den Spieler auffordern, den Court sofort zu verlassen. Der Schiedsrichter darf das Spiel nicht wieder aufnehmen lassen, solange die Blutung noch sichtbar ist. Der Schiedsrichter muss eine Erholungszeit nach Regel 16.1 gewähren. Ein Spieler, der die Blutung innerhalb der ihm zugestandenen Gesamtzeit nicht stillen kann, muss entweder einen Satz abgeben, um weitere 90 Sekunden Pause zu erhalten und dann das Spiel ohne Blutung wieder aufnehmen, oder das gesamte Spiel abgeben. Wenn die Spielerkleidung wegen einer Verletzung blutbefleckt ist, muss der Spieler die Bekleidung wechseln, bevor das Spiel wieder aufgenommen wird. Wenn eine Blutung nach einer genehmigten Erholungspause wieder aufbricht, darf der Schiedsrichter keine weitere Erholungspause gewähren, außer der Spieler gibt den laufenden Satz ab und nutzt die Satzpause zur Erholung.
2. Wenn ein Spieler auf dem Court unter Unwohlsein oder einer sonstigen Indisposition leidet, hat er die Wahl (außer bei einer Blutung), den laufenden Satz zu Ende zu spielen oder ihn abzugeben oder das Spiel aufzugeben. Wenn er das Spiel nicht aufgeben will, aber Erholungszeit braucht oder genötigt ist, den Court zu verlassen, muss er den Satz abgeben. Nachdem er den Schiedsrichter informiert hat, sollte er die 90 Sekunden Satzpause zur Erholung nutzen, um dann weiterzuspielen oder aber das Spiel aufzugeben. Der Spieler darf nur einen Satz abgeben. Wenn sich ein Spieler auf dem Court erbricht oder diesen verschmutzt, so dass wegen der Courtverhältnisse das Spiel nicht fortgesetzt werden kann, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen, unabhängig davon, ob der indisponierte Spieler in der Lage ist, weiterzuspielen (Regel 17). Die Beurteilung des Schiedsrichters hinsichtlich der Courtverhältnisse ist endgültig. Im Fall von Ermüdungserscheinungen, angeblichen Verletzungen, die für den Schiedsrichter nicht nachvollziehbar sind, oder bereits vorher bestehenden Beschwerden darf der Schiedsrichter keine Erholungszeit gewähren (allerdings muss er dem betreffenden Spieler zugestehen, einen Satz abzugeben, um die 90 Sekunden Satzpause zu nutzen und dann weiterzuspielen). Zur hier genannten Kategorie zählen auch Krämpfe, sowohl Magen- als auch Muskelkrämpfe, akute oder aufkommende Übelkeit und Atemnot einschließlich asthmatischer Formen.
3. Wenn ein Spieler verletzt ist, muss der Schiedsrichter, nachdem er sich von der Ernsthaftigkeit der Verletzung überzeugt hat, die Spieler auf die Erfordernisse der Regeln und auf die Kategorie der Verletzung hinweisen und die Absichten des Spielers bezüglich Wiederaufnahme des Spieles erkunden. Wenn ein Spieler eine selbst zugezogene Verletzung erleidet, d.h. eine Verletzung, die eindeutig ohne Zutun des Gegners, wie in Regel 16.3.1.1 beschrieben, passierte, muss der Schiedsrichter die in Regel 16.3.3.1 vorgesehene Erholungszeit gewähren. Solch eine Verletzung könnte die Folge eines Stoßes besonders gegen Gesicht oder Kopf bei einem Wand- oder Bodenkontakt sein oder eine Muskelzerrung oder ein verstauchtes Gelenk, was den Spieler zum Anhalten zwingt. Es ist Sache des verletzten Spielers, beim Schiedsrichterruf "Zeit" wieder zurück am Court zu sein, um entweder weiterzuspielen oder, falls nötig, im Falle einer immer noch blutenden Verletzung eine Verlängerung der Behandlungspause zu verlangen. Wenn der Spieler beim Ruf "Zeit" nicht zugegen ist, muss der Schiedsrichter das Spiel dem Gegner zusprechen. Die Entscheidung, das Spiel fortzusetzen, muss der Spieler treffen. Die Aufgabe des Schiedsrichters ist es zu entscheiden, ob eine Verletzung vorliegt, die zeitlichen Verletzungspausen zu gewähren und zu steuern und die Regeln anzuwenden, wenn die zugestandene Gesamtzeit verstrichen ist.

R15 Coaching

Spieler dürfen nur während der Pausen zwischen den Sätzen gecoacht werden. Coaching beinhaltet nicht kurze aufmunternde Kommentare zwischen den Ballwechseln, die eindeutig keine Auswirkung auf den Spielfluss haben.

Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob Kommentare erlaubte Ermutigungen oder wirkliches Coaching sind. Der Gebrauch von externen Kommunikationshilfen ist verboten. Der Schiedsrichter darf jede Art von Coaching während des Spiels ahnden, indem er den betreffenden Spieler gemäß Regel 17 bestraft.

R16 Reihenfolge der Strafen

Der Schiedsrichter darf folgende Strafen gemäß Regel 17 verhängen:

- Eine Verwarnung (genannt "Verwarnung")
- Zusprechen eines Ballwechsels an den Gegner ("Strafschlag")
- Zusprechen eines Satzes an den Gegner ("Strafsatz")
- Zusprechen eines Spieles an den Gegner ("Strafspiel")

Die Richtlinien zur Anwendung der Strafen sind folgende:

Wenn der Schiedsrichter die erste Strafe für einen bestimmten Verstoß verhängt, sollte dies eine Verwarnung, ein Strafschlag, ein Strafsatz, oder ein Strafspiel je nach Härte des Vergehens sein.

Jedoch sollte jede weitere Strafe für dieselbe Art von Verstoß für den selben Spieler nicht weniger schwer sein als die vorangegangene.

Dies bedeutet, dass der Schiedsrichter für denselben Typ von Verstoß mehrmals Verwarnungen oder Strafschläge verhängen darf, wenn er der Meinung ist, dass ein derartiger Verstoß keine härtere Strafe verlangt.

Beim Verhängen von Strafen muss der Schiedsrichter die folgenden Begriffe verwenden:

Verwarnung (Name Spieler/Team) wegen (Verstoß)

Strafschlag gegen (Name Spieler/Team) wegen (Verstoß), Ball an (Name des Gegners/Teams)

Strafsatz gegen (Name Spieler/Team) wegen (Verstoß), Satz an (Name des Gegners/Teams)

Strafspiel (Name Spieler/Team) wegen (Verstoß), Spiel an (Name des Gegners/Teams)

Der Punktrichter darf nur den Teil der Schiedsrichterentscheidung wiederholen, der den Spielstand betrifft.

R17 Punkt- und Schiedsrichter in einer Person

Wenn es nicht möglich ist, zwei Offizielle für ein Spiel einzuteilen, übernimmt eine Person sowohl die Punkt- als auch die Schiedsrichterrolle. Diese Person sagt das Spiel und den Spielstand als Punktrichter an und entscheidet über Einsprüche als Schiedsrichter.

Ein einzelner Offizieller hat keine Probleme bei Entscheidungen, die sonst direkt vom Schiedsrichter getroffen werden, z.B. wenn ein Spieler vom Ball getroffen wird, oder bei der Behandlung von Spielereinsprüchen gemäß Regel 12.

Bei Einsprüchen gegen Punktrichterentscheidungen sollten sich die Spieler jedoch der Grenzen klar sein. Es ist unwahrscheinlich, dass ein Punktrichter nach einem Ruf (z.B. "Aus") diese Entscheidung bei einem Einspruch in seiner Rolle als Schiedsrichter wieder zurücknimmt. Beim Unterbleiben eines Punktrichterrufes (z.B. bei einem fraglichen Aufschlagfehler) kann ein Einspruch dagegen Sinn machen, da die Punkt-/Schiedsrichterentscheidung entweder "Gut" oder "Unsicher" ergeben wird, wobei im letzteren Fall ein Letball erreicht werden würde.

R18 Richtlinien für den Punktrichter

Der Punktrichter muss fehlerhafte Auf- und Rückschläge sofort bei Auftreten mit dem richtigen Ruf bedenken und damit den Ballwechsel unterbrechen.

Die korrekte Reihenfolge der Rufe ist:

1. Alles was den Spielstand beeinflusst.
2. Der Spielstand, wobei der Punktstand des Aufschlägers immer zuerst genannt wird.
3. Bemerkungen zum Spielstand.

Beispiele:

"Doppelt, Aufschlagwechsel, 4:3"

"Tief, 10-beide, Spieler gewinnt mit 2 Punkte Vorsprung".

"Aus, 10-beide, Spieler gewinnt mit 2 Punkte Vorsprung".

"Letball, 3:4"

"kein Letball, Aufschlagwechsel, 5:7"

"Ball an Jones, 10:2, Spielball"

"Fußfehler, Aufschlagwechsel, 1:0"

"Fehler" (Einspruch vom Aufschläger, der Schiedsrichter ist unsicher). "Ja Letball, 10:3, Satzball."

Spielansage:

"Smith schlägt auf, Jones Rückschläger, 3 Gewinnsätze, 0-beide"

Am Ende eines Satzes:

"11:7, Satz an Smith. Smith führt 1:0 in Sätzen."

"12:10, Satz an Smith. Smith führt 2:0 in Sätzen."

"11:3, Satz an Jones. Smith führt 2:1 in Sätzen."

"11:4, Satz an Jones, in Sätzen 2-beide (2:2)."

"12:10, Spiel an Smith, 11:7, 12:10, 3:11, 4:11, 12:10."

Zu Beginn des nächsten Satzes:

- “ Smith führt 1:0 in Sätzen, 0-beide”
- “ Smith führt 2:1 in Sätzen, Aufschlag Jones, 0-beide”
- “ Es steht 1:2 in Sätzen, Jones schlägt auf, 0-beide”
- “2:2 in Sätzen, Smith schlägt auf, 0-beide.”

Nach Verhängung einer Strafe:

- “Ball an Smith, 7:2”
- “11:7, Satz an Jones, in Sätzen steht es 2-beide”

R19 Richtlinien für den Schiedsrichter

Anrede der Spieler:

Schiedsrichter/Punktrichter sollten den Familiennamen benutzen, wenn sie einen Spieler ansprechen. Die Anrede mit Vornamen sollte vermieden werden, um einen familiären oder vertrauten Umgangston auszuschließen, da dies von Spielern oder Zuschauern als Bevorzugung ausgelegt werden könnte.

Erklärungen:

Normalerweise fällt der Schiedsrichter nach dem Einspruch eines Spielers seine Entscheidung und das Spiel läuft weiter. In manchen Situationen erscheint es jedoch angemessen, dem Spieler die Entscheidung zu erklären. In diesen Fällen darf der Schiedsrichter eine knappe Erläuterung zu der Entscheidung geben. Es ist für die Spieler hilfreich, wenn der Schiedsrichter die Fachsprache der anzuwendenden Regel benutzt, wenn er die Entscheidung erklärt.

Anhang 2 – Definitionen

Aufschlag	Die Aktion eines Spielers, bei Beginn eines Ballwechsels den Ball ins Spiel zu bringen.
Aufschlaglinie	Eine über die ganze Breite der Stirnwand verlaufende Linie zwischen Tinleiste und Auslinie.
Aufschlagrecht	Der Zeitraum, ab dem ein Spieler Aufschläger ist, bis zum Zeitpunkt, an dem er zum Rückschläger wird.
Aufschlagviereck	Ein quadratisches Feld in jedem hinteren Platzviertel, das abgegrenzt ist von einem Teil der Seitenwand, einem Teil der Querlinie und 2 anderen Linien. Der Aufschläger schlägt aus diesem Aufschlagviereck auf.
Aufschlagwechsel	Der Moment, in dem das Aufschlagrecht von einem zum anderen Spieler wechselt (“Aufschlagwechsel” wird vom Punktrichter gerufen, um anzuzeigen, dass das Aufschlagrecht gewechselt hat).
Aus	Dieser Ausdruck wird verwendet, um anzuzeigen, dass entweder der Ball die Auslinie getroffen hat oder eine Wand oberhalb dieser Linie oder die Decke oder irgendein an Decke und/ oder Wand oberhalb der Auslinie befestigtes Teil oder der Ball durch irgendein an der Decke und/oder Wand oberhalb der Auslinie befestigtes Teil geflogen ist. Zusätzlich auch auf Plätzen, die nicht völlig geschlossen sind, wenn der Ball über die Auslinie und aus dem Court geflogen ist, ohne eine Wand berührt zu haben, oder, wenn keine Auslinie vorhanden ist, über irgendeine Wand und aus dem Court geflogen ist (“Aus” wird vom Punktrichter gerufen).
Angemessene Ausholbewegung	Die Bewegung, die ein Spieler mit seinem Schläger vom Körper weg macht, um sich auf den Schlag vorzubereiten. Eine Ausholbewegung gilt als angemessen, wenn sie nicht übermäßig erfolgt. Übertriebenes Ausholen liegt vor, wenn der Schlagarm des Spielers und/oder der Schläger nahezu ganz ausgestreckt und der Schaft in annähernd horizontaler Lage ist. Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob ein Ausholen angemessen oder übertrieben ist.
Angemessener Ausschwing	Die Bewegung, die ein Spieler mit seinem Schläger nach dem Ballkontakt macht. Ein Ausschwing gilt als angemessen, wenn er nicht übermäßig erfolgt. Übertriebenes Ausschwingen liegt vor, wenn der Schlagarm des Spielers samt Schläger nahezu ganz ausgestreckt und der Schaft in horizontaler Lage ist. Dies gilt besonders dann, wenn die ausgestreckte Position mehr als nur für einen kurzen Moment beibehalten wird. Unter übertriebenem Ausschwingen versteht man auch, wenn der ausgestreckte Arm des Spielers einen weiteren Bogen macht als die verlängerte Flugbahn des Balles. Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob ein Ausschwing angemessen oder übertrieben ist.
Angemessene Schlagbewegung	Diese setzt sich zusammen aus einer angemessenen Ausholbewegung, dem Treffen des Balles und einem angemessenem Ausschwingen.
Aufwärmen	Die Zeit, die unmittelbar vor dem Start des Spieles den Spielern erlaubt wird, um sich in dem Spielcourt vorzubereiten und den Ball warm zu spielen.
Auslinie	Eine durchgehende Linie, die die obere Grenze des gesamten Courts markiert, das heißt: sie ist an der Stirnwand, den beiden Seitenwänden und an der Rückwand angebracht. Anmerkung: Wenn ein Court ohne Auslinie gebaut ist, d.h. die Wände sind ausschließlich Spielfläche, oder wenn der Court teilweise keine Auslinie hat (z.B. bei einer Glasrückwand) und der Ball auf einen Teil der waagrechten Oberkante einer solchen Wand trifft und in den Court zurückprallt, so ist der Ball aus. Der Punktrichter muss die Entscheidung in üblicher Weise treffen, vorbehaltlich eines Einspruchs eines Spielers an den Schiedsrichter.

Ballwechsel	Darf entweder nur aus einem Aufschlag bestehen, oder aber aus einem Aufschlag und einem oder mehreren Rückschlägen. Der Ballwechsel endet, wenn ein Spieler keinen gültigen Rückschlag durchführen kann, bei einem Einspruch eines Spielers, wenn der Punktrichter ruft oder der Schiedsrichter das Spiel unterbricht.
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).
Doppelt/Ungültig	Diese Bezeichnung wird im Englischen für Situationen verwendet, in denen der Spieler den Ball nicht regelgerecht schlägt. Eine direkte Übersetzung für "Not Up" ("nicht hoch") ins Deutsche ist nicht möglich. <ul style="list-style-type: none"> – Wenn einer der Spieler den Ball nicht korrekt schlägt ("Doppelt"). – Wenn der Ball mehr als einmal auf dem Boden aufspringt, bevor der Spieler ihn schlägt ("Doppelt"). – Wenn der Ball den Spieler selbst trifft oder seine Kleidung oder Ausrüstung (den Schläger ausgenommen) ("Ungültig", "Fehler") – Wenn der Aufschläger einen oder mehrere Schlagversuche unternimmt, den Ball aber nicht trifft ("Ungültig"/"Fehler"). ("Doppelt", "Ungültig", "Fehler" wird vom Punktrichter gerufen).
Einspruch	Die Forderung eines Spielers an den Schiedsrichter, eine Entscheidung zu treffen. "Einspruch" wird in den Regeln in zwei Zusammenhängen verwendet: <ol style="list-style-type: none"> 1. Wenn ein Spieler den Schiedsrichter um einen Letball oder das Zusprechen eines Ballwechsels bittet. 2. Wenn ein Spieler den Schiedsrichter bittet, eine Entscheidung des Punktrichters zu ändern. Die richtige Form des Einspruchs durch einen Spieler lautet "Einspruch bitte" oder "Letball bitte".
Halbzeit	Die Hälfte der Einspielzeit ("Halbzeit" wird vom Schiedsrichter gerufen).
In Position bringen	Die Vorbereitung des Schlägers vor einem Schlagversuch.
Korrekt geschlagen	Wenn der Ball mit dem sich in der Hand befindlichen Schläger nicht mehr als einmal getroffen wird und keinen verlängerten Saitenkontakt hat (nicht geführt oder doppelt getroffen wird).
Letball	Ein nicht entschiedener Ballwechsel. Wenn der Schiedsrichter einen Letball gewährt, gewinnt keiner der Spieler den Ballwechsel und der Aufschläger muss noch einmal von der gleichen Seite aufschlagen.
Ballwurf	Die Bewegung eines Spielers, wenn er zum Aufschlag den Ball mit der Hand oder dem Schläger fallen lässt oder hochwirft.
Mittellinie	Eine Bodenlinie parallel zu den Seitenwänden, die den hinteren Teil des Courts zwischen Querlinie und Rückwand in zwei gleiche Teile teilt; sie trifft die Querlinie genau in der Mitte und bildet mit ihr das "T".
Ober-schiedsrichter	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.
Platzviertel	Eine Hälfte der hinteren Spielfeldfläche (zwischen Querlinie und Rückwand), die durch die Mittellinie in zwei gleiche Teile geteilt wird.
Punkt	Eine Einheit des Zählsystems. Der Punktrichter zählt einen Punkt zum Spielstand eines Spielers hinzu, wenn dieser als Aufschläger einen Ballwechsel für sich entscheidet oder ihm ein Ballwechsel zugesprochen wird.
Punktgewinn	Der Ballzuspruch des Schiedsrichters, was für den Spieler zum Gewinn des Ballwechsels führt. Dadurch erhält er einen Punkt oder als Rückschläger das Aufschlagrecht plus einen Punkt.
Querlinie	Eine Bodenlinie, die über die ganze Courtbreite verläuft.
Satz	Der Teil eines Spiels, der mit einem Aufschlag beginnt und endet wenn ein Spieler 11 Punkte erreicht, Ausnahme: Beim gleichstand "10:10 gewinnt der Spieler der als erster 2 Punkte Vorsprung erreicht."
Satzball	Der Spielstand, bei dem der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen ("Satzball" wird vom Punktrichter gerufen).
Spezifiziert	Beschreibung für Bälle, Schläger, Courts, die bestehenden WSF-Bestimmungen entsprechen.
Spiel	Die gesamte Begegnung zwischen zwei Spielern, beginnend mit dem Einspielen und endend mit dem letzten Ballwechsel.
Spielball	Der Spielstand, bei dem der Aufschläger nur noch einen Punkt zum Spielgewinn benötigt ("Spielball" wird vom Punktrichter gerufen).
Spieler	(= Rückschläger; im Gegensatz dazu "Gegner") – Derjenige, der an der Reihe ist, den Ball zu schlagen, nachdem er von der Stirnwand zurückgesprungen ist, oder der gerade dabei ist, den Ball zu schlagen. Oder derjenige, der den Ball gerade geschlagen hat, bis zu dem Zeitpunkt, an dem der Rückschlag die Stirnwand erreicht hat.

Tief	Dieser Ausdruck wird verwendet, um anzuzeigen, dass ein ansonsten gültiger Aufschlag oder Rückschlag den Boden getroffen hat, bevor er die Stirnwand erreicht hat oder die Tin-Leiste oder das Tin berührt hat ("Tief" wird vom Punktrichter gerufen).
Tin (Blech/Brett)	Die Fläche unterhalb der Tin-Leiste, die sich über die ganze Courtbreite erstreckt und die aus einem Material bestehen sollte, das beim Auftreffen des Balles einen unverwechselbaren Klang erzeugt.
Tin-Leiste	Die niedrigste waagrechte Markierungslinie an der Stirnwand, mit dem "Tin" (Blech/Brett) darunter. Tin-Leiste und Tin reichen über die ganze Stirnwand.
Versuch	Die Bewegung des Schlägers von einer Ausholstellung hin zum Ball.
Wettkampf	Ein Meisterschaftsturnier, Liga- oder anderes Wettkampfspiel.
Zu nahe aufrücken	Die Situation, in der der Gegner zu nahe am Spieler steht und ihm keinen Platz zum Spielen des Balles lässt.
Pause	Ein Zeitraum, der in den Regeln zur Unterbrechung des Spieles vorgeschrieben ist.

Anhang 3.1 – Rufe des Punktrichters

Die anerkannten Rufe des Punktrichters werden nachstehend erklärt.

Rufe des Punktrichters, wie sie in Regel 19 (Aufgaben des Punktrichters) verwendet werden:

Fehler	Um anzuzeigen, dass ein Aufschlag fehlerhaft war. Siehe Regeln 4.4.3 und 4.4.4.
Fußfehler	Um anzuzeigen, dass beim Aufschlag ein Fußfehler gemacht wurde. Siehe Regel 4.4.1.
Doppelt/Ungültig ("Not Up")	Um anzuzeigen, dass der Spieler den Ball nicht regelgerecht geschlagen hat (siehe Definition im Anhang 2).
Tief	Dieser Begriff wird gebraucht, um anzuzeigen, dass ein ansonsten gültiger Aufschlag oder Rückschlag den Boden getroffen hat, bevor er die Stirnwand erreichte oder die Tin-Leiste oder das Tin berührt hat (siehe Definitionen im Anhang 2).
Aus	Um anzuzeigen, dass ein ansonsten gültiger Aufschlag oder Rückschlag ins Aus ging (siehe Definitionen im Anhang 2).
Aufschlagwechsel	Um anzuzeigen, dass der Aufschläger zum Rückschläger wird, d.h. das Aufschlagrecht hat gewechselt (siehe Definitionen im Anhang 2).
Stopp	Um das Spiel – falls erforderlich – zu unterbrechen, wenn der Schiedsrichter dies versäumt hat und wenn andere Rufe nicht angebracht sind.

Rufe des Punktrichters, wie sie in Regel 2 (Die Zählweise) verwendet werden:

4:3	Ein Beispiel für einen Spielstand. Der Punktstand des Aufschlägers wird immer zuerst genannt; so führt in diesem Beispiel der Aufschläger mit 4:3 Punkten. Bei gleicher Punktzahl verwendet man den Begriff "Beide" (z.B. "0-beide").
10:10	Bevor der nächste Aufschlag ausgeführt wird, muss der Punktrichter laut und deutlich ansagen, "10-beide, Spieler gewinnt mit 2 Punkte Vorsprung". Diese Ansage wird im Satz eines Spieles verwendet, in dem das "10 Beide" zur Anwendung kommt.
Satzball	Um jedes Mal, wenn es so weit ist, anzuzeigen, dass der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen. Siehe Definitionen "Satzball".
Spielball	Um jedes Mal, wenn es so weit ist, anzuzeigen, dass der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen. Siehe Definitionen "Spielball".

Rufe des Punktrichters, wie sie in Regel 18 (Spielkontrolle – Wiederholung von Schiedsrichterentscheidungen) verwendet werden:

Letball oder Let	Wiederholung der Schiedsrichterentscheidung, dass der Ballwechsel erneut gespielt werden muss.
Ball an (Name Spieler/Team)	Wiederholung der Schiedsrichterentscheidung, dass der Ballwechsel einem Spieler oder Team zugesprochen wird.
Kein Let	Wiederholung der Schiedsrichterentscheidung, dass ein Einspruch abgelehnt wurde.

Anhang 3.2 – Rufe des Schiedsrichters

Die anerkannten Rufe des Schiedsrichters werden nachstehend erklärt.

Stopp	Um das Spiel zu unterbrechen.
Zeit	Um anzuzeigen, dass eine in den Regeln vorgeschriebene Zeitspanne abgelaufen ist.
Halbzeit	Um die Spieler darauf hinzuweisen, dass die Hälfte der Einspielzeit vorbei ist.
Letball	Wenn auf Einspruch eines Spielers hin ein Letball gewährt wird.
Kein Let	Wenn der Einspruch eines Spielers abgelehnt wird.
Ball an (Name Spieler/Team)	Um anzuzeigen, dass dem genannten Spieler ein Punkt zuerkannt wird.

15 Sekunden	Um den oder die Spieler darauf hinzuweisen, dass nur noch 15 Sekunden einer erlaubten Unterbrechung verbleiben.
Let	Um anzuzeigen, dass ein Ballwechsel wiederholt werden muss, in Fällen, in denen der Ruf "Letball" nicht anwendbar ist, darf der Ruf von einer Erklärung begleitet sein.
Verwarnung	Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17, Verhalten auf dem Court, verstoßen hat und deshalb durch den Schiedsrichter verwarnt wird.
Strafschlag	Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17 verstoßen hat und deshalb der Schiedsrichter seinem Gegner einen Ballwechsel zuspricht.
Strafsatz	Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17 verstoßen hat und deshalb der Schiedsrichter seinem Gegner einen Satz zuspricht.
Strafspiel	Um einem Spieler anzuzeigen, dass er gegen Regel 17 verstoßen hat und deshalb der Schiedsrichter seinem Gegner das Spiel zuspricht.

Anhang 4.1 – Behinderung

Flussdiagramm: Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 12

		Entscheidung	Regel
Hat eine Behinderung stattgefunden?	Nein	Kein Let	12.7.1
Ja			
War die Behinderung minimal?	Ja	Kein Let	12.7.1
Nein			
Hätte der behinderte Spieler den Ball erreichen und einen gültigen Rückschlag durchführen können und hat er jede Anstrengung unternommen, dies zu tun?	Nein	Kein Let	12.7.2
Ja			
Hat der behinderte Spieler die Behinderung in Kauf genommen und weiter gespielt?	Ja	Kein Let	12.7.3
Nein			
Hat der behinderte Spieler die Behinderung auf seinem Weg zum Ball verursacht?	Ja	Kein Let	12.7.4
Nein			
Hat der Gegner jede Anstrengung unternommen, die Behinderung zu vermeiden?	Nein	Ball an Spieler	12.8.1
Ja			
Hat die Behinderung den Spieler von einer angemessenen Schlagbewegung abgehalten?	Ja	Ball an Spieler	12.8.2
Nein			
Hätte der behinderte Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag durchführen können?	Ja	Ball an Spieler	12.8.3
Nein			
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	12.8.4
	Nein	Letball	12.9

Anhang 4.2 – Blutung, Unwohlsein, Indisposition oder Verletzung

Flussdiagramm: Überlegungsweg für Schiedsrichter zu Regel 16

Vorfall	Maßnahme des Schiedsrichters	Erholungszeit	Entscheidung	Regel
Blutung	Spiel unterbrechen. Dem Spieler Zeit geben, damit die Blutung gestillt, die Wunde verbunden oder Bekleidung gewechselt wird. Wenn die Blutung gestoppt ist, das Spiel wieder aufnehmen lassen.	Liegt im Ermessen des Schiedsrichters	Zeit zuteilen	16.1
Erneute Blutung	Spiel unterbrechen. Den Satz zusprechen und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen gewähren.	Keine	Dem Gegner den Satz zusprechen	16.1.1
Nicht zu stillende Blutung	Wenn nach der 90-Sekunden-Pause die Blutung nicht gestillt ist, spricht der Schiedsrichter das Spiel zu.	Keine	Dem Gegner das Spiel zusprechen	16.1.1
Unwohlsein oder Indisposition	Den Spieler auffordern, weiterzuspielen, oder den Satz abzugeben und die 90 Sekunden Pause zu nutzen, oder das Spiel abzugeben.	Keine, eventuell Satzpause	Der Spieler entscheidet	16.2
Verletzung	Sich überzeugen, dass die Verletzung echt ist, die Kategorie der Verletzung bestimmen und den Spielern mitteilen.		Kategorie entscheiden	16.3
Entweder: Selbstverschuldet	Zunächst Erholungszeit gewähren.	3 Minuten	Zeit geben	16.3.3.1
	Wenn zusätzliche Erholungszeit benötigt wird, diesen Satz dem Gegner zusprechen und die 90 Sekunden Pause erlauben.	90 Sekunden	Satz zusprechen	16.3.3.1
Oder: mitverursacht	Erholungszeit genehmigen	1 Stunde	Zeit zuteilen	16.3.3.2
	Wenn weitere Zeit benötigt wird, den Turnierzeitplan berücksichtigen.	Liegt im Ermessen des Schiedsrichters	Zeit zuteilen	16.3.3.2
Oder: Vom Gegner zugefügt	Regel 17 anwenden. Wenn der Spieler nicht weiterspielen kann, dem verletzten Spieler das Spiel zusprechen.	Keine	Strafe nach Regel 17. Zusprechen des Spieles	16.3.3.3

Anhang 5.1 –

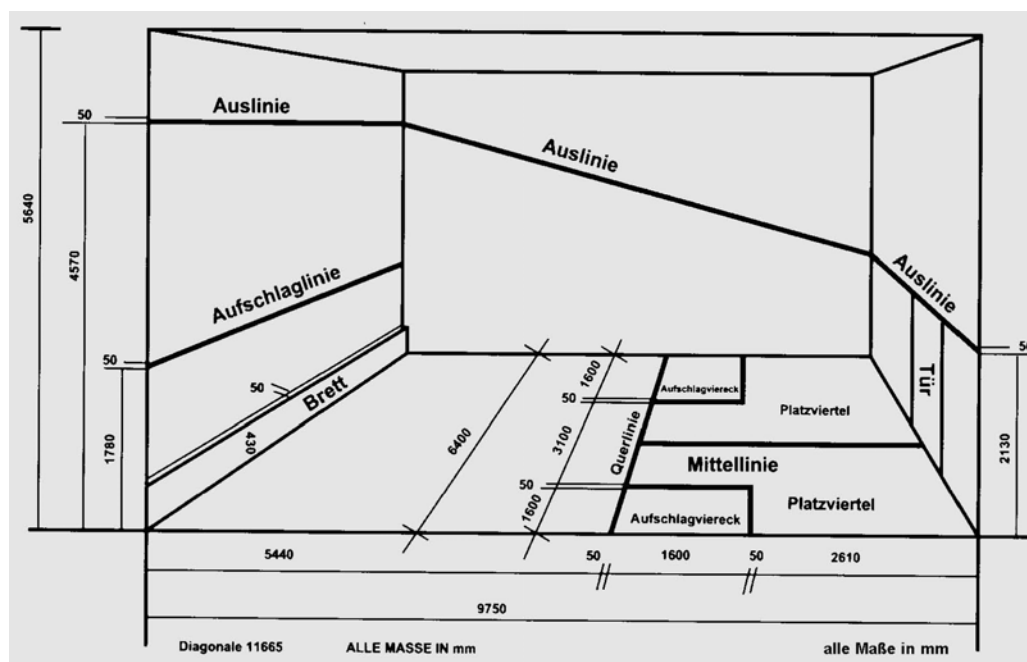
Beschreibung und Ausmaße eines Squashcourts für das Einzel

Beschreibung

Ein Squashcourt ist ein rechteckiger Quader mit 4 senkrechten Wänden mit verschiedenen Höhen, die als Stirnwand, Seitenwände und Rückwand bezeichnet werden. Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Courtfläche.

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 Courtfläche	5640 mm



Bemerkungen

1. Die Seitenwand wird begrenzt von einer Linie, die von der Auslinie an der Stirnwand zur Auslinie an der Rückwand verläuft.
2. Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, der Seitenwand und zwei anderen Linien am Fußboden gebildet wird.
3. Die Länge, Breite und Diagonale des Courts werden in einer Höhe von 1000 mm über dem Fußboden gemessen.
4. Es wird empfohlen, die Auslinien an der Stirnwand, den Seitenwänden und der Rückwand und die Tin-Leiste so zu formen, dass jeder Ball abgelenkt wird, der auf sie trifft.
5. Die Tin-Leiste darf nicht mehr als 45 mm aus der Stirnwand herausragen.
6. Es wird empfohlen, dass sich die Tür zum Court in der Mitte der Rückwand befindet.
7. Der grundsätzliche Aufbau eines Squashcourts, seine Ausmaße und seine Linien sind aus der beiliegenden Zeichnung zu ersehen.

Herstellung

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.

Anhang 5.2 – Normen für einen Standard-Turnierball

Die nachfolgende Beschreibung gibt die Werte wieder, die ein Ball mit gelbem Punkt, der unter den Regeln des Squashsports benutzt wird, erfüllen muss.

Durchmesser (Millimeter)	40,0 ± 0,5
Gewicht (Gramm)	24,0 ± 1,0
Festigkeit (N/mm) bei 23 ° C	3,2 ± 0,4
Nahtstärke (N/mm)	mindestens 6,0
Sprungkraft (aus einer Höhe von 100 inches/254 Zentimeter)	
bei 23 ° C	mindestens 12 %
bei 45 ° C	26 % bis 33 %

Anmerkungen

- 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.
- 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 bei 23° C	nicht weniger als 17 %
Sprungkraft bei 45°	C 36 % bis 38 %

Fortgeschrittener

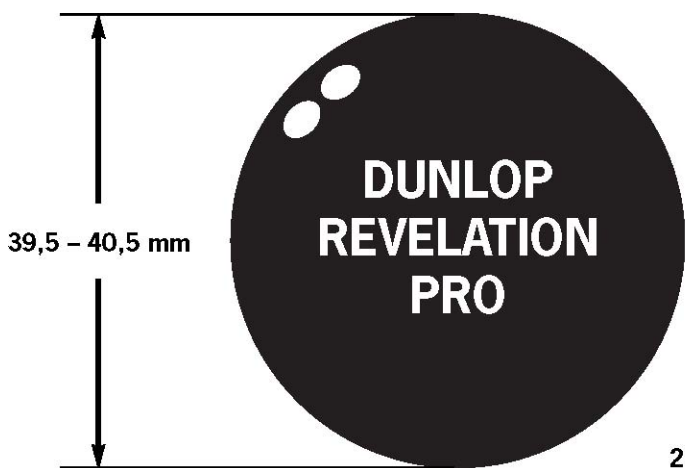
Sprungkraft bei 23° C	nicht weniger als 15 %
Sprungkraft bei 45° C	33 % bis 36 %

Spezifikationen, die diese Anforderungen der Bälle derzeit erfüllen, können bei der WSF angefordert werden.

Die Geschwindigkeit der Bälle darf auch wie folgt angezeigt werden:

Sehr langsam	gelber Punkt
Langsam	weißer oder grüner Punkt
Mittel	roter Punkt
Schnell	blauer Punkt

- Bälle mit gelbem Punkt, die bei Weltmeisterschaften oder Turnieren mit ähnlichem Standard verwendet werden, müssen die obige Beschreibung 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. Der langsamste Ball, der für Topspieler und Meisterschaften bestimmt ist, darf, wenn nötig, mit zwei gelben Punkten gekennzeichnet sein. Diese Bälle werden unter dieser Regel als Bälle mit gelbem Punkt betrachtet.
- Seit dem 1. Mai 2001 können Bälle mit gelbem Punkt mit einem größeren Durchmesser als 40,0 mm, wie oben beschrieben, die aber ansonsten die Anforderungen erfüllen, zum Gebrauch bei Turnieren durch die zuständigen Organisatoren genehmigt werden.



Anhang 5.3 – Normen für einen Squashschläger

Maße

Maximale Länge	686 mm
Maximale Breite (gemessen im rechten Winkel zum Schaft)	215 mm
Maximale Länge der Saiten	390 mm
Maximale Bespannungsfläche	500 qcm
Minimale 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 Schlägerahmen muss eine Farbe haben und/oder aus einem Material sein, dass bei einem normalen Schlag gegen Wände oder Boden keine Spuren bleiben.
- 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 flach liegend von oben betrachtet, muss eine vertikal gezogene Linie von Kopf bis Schaft genau durch die Mitte laufen.
- Alle Änderungen der Schlägernorm treten erst mit einer Frist von 2 Jahren nach ihrer Bekanntmachung in Kraft.

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

Anhang 6 – Augenschutz / Schutzbrillen

Die WSF empfiehlt allen Squashspielern, einen Augenschutz zu tragen, hergestellt entsprechend einer nationalen Norm und sachgemäß getragen während des ganzen Spiels. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sich über die ausreichende Qualität des verwendeten Produkts Klarheit zu verschaffen.

Nationale Normen für den Augenschutz bei Rückschlag-Sportarten sind mit Stand Oktober 2000 von der kanadischen, nordamerikanischen, australisch/neuseeländischen und einer englischen Normengesellschaft veröffentlicht worden.

Anhang 7 – Alternative Zählweise

Punkt-pro-Ballwechsel-Zählweise ("PPB") bis 15

Die Zählweise, wie sie in Regel 2 (Zählweise) beschrieben wird, ist die anerkannte Zählweise für das Einzel. Wenn die PPB 15-Zählweise angewandt wird, ersetzt der folgende Text Regel 2.

2. Die Zählweise

- Jeder Spieler (Aufschläger und Rückschläger) darf Punkte erzielen. Gewinnt der Aufschläger einen Ballwechsel, erhält er einen Punkt, gewinnt der Rückschläger einen Ballwechsel, erhält er den Punkt und bekommt das Aufschlagrecht
- Der Veranstalter eines Turniers legt fest, ob ein Spiel über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt wird.
- Jeder Satz wird bis 15 Punkte gespielt. Der Spieler, der als erster 15 Punkte erreicht, gewinnt den Satz.
- Ausnahme: Beim Stand von 14:14, bevor der nächste Aufschlag ausgeführt wird, muss der Punktrichter laut und deutlich ansagen, "14-beide, Spieler, gewinnt mit 2 Punkte Vorsprung". Diese Ansage wird im Satz eines Spieles verwendet, in dem das "14 Beide" zur Anwendung kommt, danach ist die Ansage: "14 Beide"
Dann ruft der Punktrichter: "15 : 14, Satzball (oder Spielball)", dann
"15 : 15", dann
"16 : 15, Satzball (oder Spielball)", dann
"17 : 15, Satz an (Spiel an NAME)"

Das Satzergebnis wird mit dem tatsächlichen Ergebnis (*es wird normal weiter gezählt*) z.B. 16:14 oder 17:15, 14:16 oder 17:19 usw. eingetragen.

Nur der Aufschläger darf Punkte erzielen – Zählweise bis 9

2. Die Zählweise

- 2.1 Nur der Aufschläger darf Punkte erzielen. Gewinnt der Aufschläger den Ballwechsel, erhält er einen Punkt; gewinnt der Rückschläger den Ballwechsel, bekommt er das Aufschlagrecht.
- 2.2 Der Veranstalter eines Turniers legt fest, ob ein Spiel über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt wird.
- 2.3 Jeder Satz wird bis 9 Punkte gespielt. Der Spieler, der als erster 9 Punkte erreicht, gewinnt den Satz. Ausnahme: Beim Stand von 8:8 (in jedem Satz), muss der Rückschläger vor dem kommenden Aufschlag bestimmen, ob der Satz bis 9 ("keine Verlängerung") oder bis 10 Punkte ("verlängert bis 10") fortgesetzt werden soll. Im letzteren Fall gewinnt der Spieler den Satz, der als erster 2 weitere Punkte erzielt. Der Rückschläger muss seine Entscheidung in jedem Fall dem Punktrichter, dem Schiedsrichter und seinem Gegner deutlich anzeigen.
- 2.4 Bevor der nächste Aufschlag ausgeführt wird, muss der Punktrichter entweder "keine Verlängerung" oder "verlängert bis 10" ansagen. Der Punktrichter muss "Satzball" rufen, um anzuzeigen, dass der Aufschläger nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen oder "Spielball", um anzuzeigen, dass er nur noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Anhang 8.1 – Experimentelle Schiedsrichter-Systeme

Das 3-Schiedsrichter-System stellt eine tragfähige Alternative zum bestehenden 2-Schiedsrichter-System dar.

"3er -Schiedsrichter-System"

Das Schiedsrichter-System stellt eine wichtige Neuerung im Schiedsrichterwesen dar.

Für den Einsatz und die Durchführung gelten folgende Grundlagen: Die Schiedsrichter sollen etwa den gleichen Leistungsstand haben. Ihre Entscheidungen sind gleichwertig.

Das Schiedsrichter-Team besteht aus einem Zentralschiedsrichter und zwei Seitenschiedsrichtern.

Der Zentralschiedsrichter fungiert gleichfalls als Punktrichter, er allein verkündet die Entscheidungen des Schiedsrichter-Teams. Ihm obliegt die gesamte Spielkontrolle, die Aufzeichnungen und er ist verantwortlich für alle Zeiten, Verletzungen und sämtliche Angelegenheiten bezüglich Regel 17.

Der rechte Seitenschiedsrichter protokolliert zusätzlich den Spielstand mit.

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 eben 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 (verbal).

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 gewählt.

Die elektronischen Schiedsrichterkonsolen sollen bevorzugt zur Anwendung kommen.



Wenn keine elektronischen Schiedsrichterkonsolen verfügbar sind, wird die Nutzung von 4-farbigen WSF-Standard Schiedsrichter-Karten dringend empfohlen.

Die Karten sollen bei der Entscheidungsanzeige so gehalten werden, dass die individuelle Entscheidung nicht von den Spielern gesehen werden kann, um unnötige Diskussionen zu vermeiden.

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:

Let : Daumen und Zeigefinger formen ein „L“



Ball an Name: 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 8.2 – Regelexperimente zu Testzwecken

Die World Squash Federation (WSF) kann ihre Mitglieder gelegentlich darum bitten oder bevollmächtigen, gewisse Regelexperimente zu Testzwecken durchzuführen.

Turnierveranstalter, die solche Regelexperimente durchführen, müssen in der Ausschreibung genau darauf hinweisen, in welcher Art und Weise sich die Regeln, Definitionen oder Anhänge von denen der WSF unterscheiden.

Zu Regel 13.1.3: experimentelle Regelauslegung seit 01.11.2010

Die neue Interpretation soll im DSQV nur im Rahmen der PSA oder WISPA stattfindenden Spiele angewandt werden.

"Um es Zuschauern bei Squash-Spielen zu ermöglichen, dass das Spiel noch aktiver zu genießen -- ja sogar, um sie zu ermutigen, das zu tun--und um anzuerkennen, dass es bei öffentlichen Spielstätten Nebengeräusche unumgänglich geben wird, hat man beschlossen, dass die allgemeinen Vorschriften von Regel 13.1.3 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, Schiedsrichter sollten die Zuschauer in Bezug auf solche Geräusche nicht um Ruhe bitten. Ausnahmen bilden laute, überraschende, und isolierte Störungen, aber dem Spieler, der das Spiel während einer Rallye anhält, wird kein Lett gewährt, es sei denn, dass diese ungewöhnlichen Zustände obwalten."

Nur wo eine **signifikante** Störung stattfindet, hat ein Spieler das Recht, einen Lettball zu fordern.

Anhang 9 – Auszug aus der Turnierordnung des DSQV

§ 1 Allgemeines

Alle Spiele von Einzelspielern und Mannschaften des DSQV, seiner Landesverbände und von Mitgliedsvereinen der Landesverbände werden nach den vom DSQV anerkannten Spielregeln der World Squash Federation (WSF) in Verbindung mit den Bestimmungen der Ordnungen des DSQV durchgeführt. [...]

§ 2 Gültigkeit

[...]An den Wettbewerben [des DSQV] dürfen nur Spieler teilnehmen, die im Besitz einer gültigen Spielerlaubnis des für den Spieler zuständigen Landesverbandes sind. [...]

Spieler und Mannschaften von Vereinen aus Landesverbänden, die ihren Austritt erklärt haben, sind ab dem Zeitpunkt der Abgabe dieser Erklärung nicht mehr bei offiziellen Einzel oder Mannschaftsturnieren [...] des DSQV bzw. der DSL startberechtigt.

Spieler oder Mannschaften, die durch Entscheidung des DSQV oder eines seiner Organe oder durch eine Mitgliedsorganisation oder eines ihrer Organe rechtskräftig gesperrt sind, verlieren für den Zeitraum ihrer Sperre bundesweit die Spielberechtigung. [...]

[...]

Bestimmungen zur Werbung (TO Anhang 5)

1. Allgemeines

Die nachfolgenden Bestimmungen regeln die Werbung, insbesondere die Trikotwerbung, für die Nationalmannschaften, die Deutsche Einzelmeisterschaft der Damen und Herren und alle Bundesligen. Veranstalter anderer Turniere können durch Aufnahme eines entsprechenden Hinweises in die Ausschreibung, diese Werberichtlinien ganz oder teilweise übernehmen.

Durch die nachfolgenden Regelungen soll es den Vereinen und Einzelspielern ermöglicht werden, die zur Förderung des Leistungssportes notwendigen Mittel aufzubringen. Gleichzeitig soll die Werbung auf ein vernünftiges Maß beschränkt werden und die Bekleidung so gestaltet sein, dass dem Image des Squashsportes kein Schaden zugefügt wird.

2. Überprüfung der Zulässigkeit der Kleidung

Der Schiedsrichter eines Spieles entscheidet über die Zulässigkeit der Kleidung eines Spielers.

Der Spieler hat die Möglichkeit, beim Oberschiedsrichter dagegen Einspruch einzulegen.

Die Entscheidung des Oberschiedsrichters ist endgültig. Es darf keine Kleidung beanstandet werden, die vom DSQV genehmigt worden ist (siehe 5.). Wenn sich ein Spieler der Entscheidung des Oberschiedsrichters widersetzt, wird er disqualifiziert und nach Rechts und Verfahrensordnung § 55 bestraft.

3. Bekleidung

Die Spielkleidung bei den Damen soll aus einem kurzärmeligen Hemd, das zusammen mit einem Rock oder Shorts getragen wird, oder einem Kleid und Socken und Sportschuhen bestehen. Die Spielkleidung bei den Herren soll aus einem kurzärmeligen Hemd mit Kragen, Shorts, Socken und Sportschuhen bestehen. Ein Trainingsanzug, Teile davon oder ähnliche wärmende Oberbekleidung können während des Spieles getragen werden, wenn der Schiedsrichter dies erlaubt.

Die Kleidung kann beliebig farbig sein.

Schuhsohlen dürfen beim Laufen keine sichtbaren Streifen hinterlassen.

Schmuck oder Uhren dürfen nicht getragen werden, es sei denn, dass beide Spieler damit einverstanden sind. Bei Mannschaftswettkämpfen soll die Kleidung so gestaltet sein, dass ein einheitliches Auftreten der Mannschaft gewährleistet ist. Auf Trainingsanzügen und Spielkleidung müssen Vereinsname, Vereinslogo, Werbeschriftzüge und Werbelogos gleichartig angebracht werden.

4. Werbevorschriften

Sollte ein Spiel für einen Fernsehsender aufgezeichnet werden, so ist die Kleidung den Vorschriften des Fernsehsenders anzupassen. Dies gilt einmal in Hinblick auf die Zulässigkeit der Werbung, zum anderen auf die deutliche Unterscheidbarkeit der beiden Spieler.

Die folgende Werbung bzw. sonstige Logos sind auf der Spielkleidung zulässig:

- a) Hemden bzw. Oberteil von Kleidern
 - a1) Nationalmannschaft

Auf einer Brust das Handelszeichen, Symbol oder der Name des Herstellers. Eine Fläche von 20 cm² bei einer maximalen Ausdehnung von 10 cm in jeder Richtung darf dabei nicht überschritten werden. Auf der anderen Brust und auf jedem Ärmel, deutlich von einander und vom Herstellerlogo abgesetzt, sind insgesamt drei Sponsor- oder sonstige Logos erlaubt, die je eine Fläche von 40 cm² bei einer maximalen Ausdehnung von 10 cm in jeder Richtung dabei nicht überschreiten dürfen.

Auf dem Rücken ein Vereins-, oder Verbands-Logo bzw. -Schriftzug zusammen mit einem Sponsorenlogo, das eine Fläche von 300 cm² dabei nicht überschreiten darf. Der Name des Spielers kann ebenfalls zusätzlich auf dem Rücken angebracht werden, wobei eine Fläche von 150 cm² nicht überschritten werden darf. Als Fläche gilt dabei der Bereich, der von einer das gesamte Logo bzw. den Schriftzug umschließenden Linie gebildet wird, die sich nur in eine Richtung krümmen darf.
 - a2) Mannschaftswettbewerbe

Auf der Brust dürfen insgesamt drei verschiedene Logos bzw. Werbeflächen beliebiger Größe angebracht werden. Auf dem Rücken darf ein Vereins- oder Verbands-Logo bzw. -Schriftzug zusammen mit einem Sponsorenlogo angebracht werden. Die dafür benützte Fläche ist dabei nicht begrenzt.

Der Name des Spielers kann ebenfalls zusätzlich auf dem Rücken angebracht werden.

Entweder auf der Brust oder dem Rücken muss eine der zur Verfügung stehenden Flächen für ein Vereins- oder Verbandslogo bzw. einen -Schriftzug verwendet werden.

Ein Verstoß gegen diesen Punkt wird nach Rechts- und Verfahrensordnung § 55 geahndet.

Auf jedem Ärmel ist ein weiteres Sponsorenlogo erlaubt.
 - a3) Einzelturniere

Auf der Brust dürfen insgesamt drei verschiedene Logos bzw. Werbeflächen beliebiger Größe angebracht werden. Auf dem Rücken darf ein Vereins- oder Verbands-Logo bzw. -Schriftzug zusammen mit einem Sponsorenlogo angebracht werden. Die dafür benützte Fläche ist dabei nicht begrenzt. Der Name des Spielers kann ebenfalls zusätzlich auf dem Rücken angebracht werden.

Auf jedem Ärmel ist ein weiteres Sponsorenlogo erlaubt.
- b) Hosen und Röcke

Auf einer Seite das Handelszeichen, Symbol oder der Name des Herstellers. Eine Fläche von 10 cm² bei einer maximalen Ausdehnung von 10 cm in jeder Richtung darf dabei nicht überschritten werden. Auf der anderen Seite ein Sponsorenlogo, das eine Fläche von 20 cm² bei einer maximalen Ausdehnung von 10 cm in jeder Richtung dabei nicht überschreiten darf.
- c) Socken

Jede Socke darf das Handelszeichen, Symbol oder den Namen des Herstellers tragen. Eine Fläche von 10 cm² bei einer maximalen Ausdehnung von 10 cm in jeder Richtung darf dabei nicht überschritten werden.
- d) Schuhe

Jeder Schuh darf das Handelszeichen, Symbol oder den Namen des Herstellers auf maximal zwei Flächen aufgeteilt tragen. Eine Gesamtfläche von 10 cm² darf dabei nicht überschritten werden.
- e) Trainingsanzüge und sonstige wärmende Oberbekleidung

Für Trainingsanzüge und sonstige wärmende Oberbekleidung gibt es keine Vorschriften, solange sie nicht während des Spieles getragen werden. Für diesen Fall gelten die Vorschriften für Hemden und Shorts.
- f) Kopfbedeckungen

Normale Kopfbedeckungen dürfen nicht getragen werden, mit Ausnahme von religiösen, kulturellen bzw. medizinischen Gründen. Erlaubt sind Stirnbänder und Befestigungsbänder für eine Brille. Beide dürfen das Handelszeichen, Symbol oder den Namen des Herstellers oder ein Sponsorenlogo tragen. Eine Fläche von 10 cm² darf dabei nicht überschritten werden.
- g) Schweißbänder

Schweißbänder dürfen das Handelszeichen, Symbol oder den Namen des Herstellers oder ein Sponsorlogo tragen. Eine Fläche von 10 cm² darf dabei nicht überschritten werden.

Ist der Hersteller einer Kleidung gleichzeitig der Sponsor eines Spielers oder Vereines, kann der Hersteller auch alle oder einen Teil der oben beschriebenen Werbeflächen einnehmen.

Werbepprüche und Produktabbildungen sind auf der Bekleidung nicht zulässig.

5. Genehmigung von Kleidung durch den DSQV

Bekleidungshersteller, Sponsoren oder Vereine können sich die Squashtauglichkeit oder die Werbebeschriftung eines Bekleidungsstückes durch den DSQV genehmigen lassen.

Für die Genehmigung ist die Geschäftsstelle zuständig.

Wenn ein Bekleidungsstück durch den DSQV genehmigt ist, dürfen Schiedsrichter diese Bekleidung nicht verbieten.

Um die DSQV-Genehmigung zu erhalten, muss ein Antrag mit den folgenden Unterlagen an die DSQV-Geschäftsstelle gerichtet werden:

- Zwei Sätze von Fotografien (nicht kleiner als 11 cm * 7 cm), die das Bekleidungsstück von vorne, hinten und von den Seiten zeigen.
- Eine Auflistung, aus der die exakten Maße der aufgebrachten Logos und Beschriftungen hervorgeht. Es müssen das Material, aus dem das Bekleidungsstück besteht und die zur Verwendung kommenden Farben angegeben werden.
- Einen Scheck über eine Gebühr von € 75,- für jedes Bekleidungsstück, das genehmigt werden soll.

Wenn die Genehmigung erteilt wird, wird ein Satz der Fotografien an den Antragssteller zurückgeschickt. Der andere Satz verbleibt beim DSQV. Wird eine Genehmigung verweigert, so ist dies mit Begründung mitzuteilen. Gegen die Verweigerung besteht die Möglichkeit, kostenlos beim Sportausschuss Einspruch einzulegen. Wenn einem Hersteller, der gleichzeitig Mitglied im Deutschen Squash Pool ist, die Genehmigung erteilt wurde, so kann dieser das DSQV-Logo zusammen mit seinem normalen Logo auf dem Bekleidungsstück verwenden. Dazu steht eine zusätzliche Fläche von 4 cm² zur Verfügung.

6. Spezielle Regelungen

- a) Kleidung der Nationalmannschaft
 Spieler, die in der Nationalmannschaft eingesetzt werden, müssen die vom DSQV gestellte Bekleidung tragen. Sie bekommen von den oben aufgeführten Werbemöglichkeiten eine Fläche von 40 cm² auf dem Hemd bzw. dem Oberteil eines Kleides und eine Fläche von 10 cm² auf den Hosen oder Röcken für eigene Sponsoren zur Verfügung gestellt.
 Der genaue Platz für diese Werbung (Brust oder Ärmel, rechte Seite oder linke Seite) wird vom DSQV festgelegt. Die gleichen Werbeflächen stehen auch auf der Jacke und der Hose des Trainingsanzuges für die Spieler zur Verfügung.
 Die zu verwendenden Logos sind durch die Spieler zur Verfügung zu stellen.
 Die Logos der Spieler dürfen nicht in Konkurrenz zu Bekleidungssponsoren des DSQV treten.
- b) gestrichen, gemäß Beschluss der Mitgliederversammlung am 25. Juni 1995

7. Definition: Beginn des Wettkampfes

Unter dem Beginn des Wettkampfes ist der Beginn der Einspielphase nach den Spielregeln unter der Kontrolle des Schiedsrichters zu verstehen.

8. Werbung im Court

- Werbung im Court ist grundsätzlich zulässig:
- a) an der Stirnwand oberhalb der Aufschlaglinie (1,83m)
- b) an den Seitenwänden oberhalb der Aufschlaglinie (1,83m)
- c) auf dem Fußboden zwischen der Stirnwand und der Querlinie.
- Hinsichtlich der Farbgestaltung sind keine extremen und dunklen Farben zugelassen, sondern lediglich maximal zwei Pastellfarben.
 Pro Wand- bzw. Bodenfläche darf nur eine Werbung aufgebracht sein.
 Im Falle der Bodenwerbung ist insbesondere auf Trittsicherheit zu achten, d.h. die Werbung muss ggfs. gebeizt bzw. nicht-rutschend sein, Oberflächenlackierungen sind nicht zulässig.
 Die Werbungen sind im Einzelfall genehmigungspflichtig, wozu der Verein eine farbige Skizze einzureichen hat.

9. Inkrafttreten

Dieser Anhang tritt am 1. Juli 1992 in Kraft.

10. Übergangsregelung

Ersatzlos gestrichen, gemäß Beschluss der Mitgliederversammlung vom 25. Juni 1995.
 Zuletzt geändert durch Beschluss der Mitgliederversammlung vom 23.10.2005

Stand: 15.10. Oktober 2011

Aufgaben und Befugnisse des Oberschiedsrichters (TO Anhang 8)

Allgemeines

- a. 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.
- b. Der Oberschiedsrichter organisiert den Einsatz von Schieds- und Punktrichtern in Zusammenarbeit mit der Turnierleitung.
- c. Der Oberschiedsrichter überwacht die Arbeit der Schieds- und Punktrichter und das Verhalten der Turnierteilnehmer und Zuschauer.
- d. Der Oberschiedsrichter entscheidet endgültig in allen Fragen der Regelanwendung, wenn er durch Schiedsrichter und Spieler dazu aufgefordert wird.
- e. Oberschiedsrichter dürfen, mit Ausnahme im Mannschaftsspielbetrieb der Landesverbände, nicht selbst aktiv am Turnier teilnehmen.
- f. Der Oberschiedsrichter oder ein verantwortlicher Stellvertreter, der ihn während seiner Abwesenheit vertritt, muss während der gesamten Veranstaltung anwesend sein.
- g. Wird im Mannschaftsspielbetrieb der Landesverbände nicht extra ein Oberschiedsrichter eingesetzt, so wird ein Oberschiedsrichter vom Heimverein benannt.
- h. 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.

2. Aufgaben und Befugnisse im Einzelnen

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

Turnierordnung DSQV Stand 15.10.2011

Anhang 10 – Auszug aus der Rechts- und Verfahrensordnung des DSQV

§ 55 Einzelne Ordnungswidrigkeiten

1. Die Geldbußen und/oder Zeitsperren werden verhängt durch die im jeweiligen Einzelfall zuständige Person oder Institution. Sollte die entsprechende Angabe fehlen, gilt (2) ff entsprechend.
 2. Bei Verfehlungen, die ihrer Art nach in mehreren Bereichen des Spielbetriebes vorkommen können (z.B. Bundesliga und Einzelturniere), wird das Bußgeld von der für diesen Bereich verantwortlichen spielleitenden Stelle verhängt.
 3. Als spielleitende Stelle gemäß (2) gilt für die - Bundesliga der Bundesliga-Spielleiter oder dessen Stellvertreter;
 - Bundesliga-Aufstiegsspiele und Qualifikationsturniere hierzu der Sportausschuss des DSQV oder dessen Beauftragter;
 - offiziellen nationalen und internationalen Turniere der Damen-und Herrenklasse der Sportausschuss des DSQV oder dessen Beauftragte;
 - offiziellen nationalen und internationalen Turniere im Jugendbereich der Jugendausschuss des DSQV oder dessen Beauftragte;
 - offiziellen nationalen und internationalen Turniere im Seniorenbereich der Seniorenausschuss des DSQV oder dessen Beauftragte;
 - anderen Turnieren, bei denen diese Rechtsordnung Anwendung findet der Sport- (im Erwachsenenbereich) bzw. Jugendausschuss (im Jugendbereich) oder dessen Beauftragte.
- Veranstalter bzw. Ausrichter dieser Turniere müssen zu ahndende Vorkommnisse beim DSQV anzeigen. Sollte eine eindeutige Qualifizierung oder Zuordnung im Einzelfall nicht möglich sein, gilt als spielleitende Stelle der Sportausschuss des DSQV oder dessen Beauftragte.

4. Beauftragte des Sportausschusses, Jugendausschusses oder Seniorenausschusses werden von diesen Ausschüssen mit einfacher Mehrheit gewählt.
5. Die die Strafe verhängende spielleitende Stelle hat bei der Ausstellung des Bußgeldbescheides auf die Einspruchsmöglichkeiten hinzuweisen. Bei Verhängung von Bußgeldern oder Strafen gegen Einzelspieler sind der zuständige Verein und dessen Landesverband zu informieren.
6. Geldbußen, die gegen einzelne Personen verhängt worden sind, werden - außer bei Schiedsrichtern und Oberschiedsrichtern – dem Verein in Rechnung gestellt, der für die Meldung der betroffenen Person verantwortlich war. Der Verein haftet für die fristgerechte Zahlung der Geldbuße. Schiedsrichter und Oberschiedsrichter haften selbstschuldnerisch.
7. Ordnungswidrigkeiten/Verfehlungen
 - 7.1 Zurückziehen einer Mannschaft aus dem Spielbetrieb nach dem Meldeschluss oder in der laufenden Saison
- Geldbuße € 100,00 bis € 3.000,--
 - 7.2 Nichtmelden einer Mannschaft für den Spielbetrieb in einer Liga nach Teilnahme an den Aufstiegsspielen und direkter Qualifizierung
- Geldbuße € 100,00 bis € 3.000,--
 - 7.3 Nichtantreten zu einem angesetzten Spieltag im Mannschaftsspielbetrieb oder bei Mannschaftsturnieren (inklusive Aufstiegsrunden)
- Geldbuße € 100,00 bis € 1.000,--
 - 7.4 Fehlen eines Spielers zum Spielbeginn im Mannschaftsspielbetrieb oder bei Mannschaftsturnieren
- Geldbuße € 20,00 bis € 500,00
 - 7.5 Verschulden eines Spielabbruches durch einen Verein
- Geldbuße € 50,00 bis € 1.000,--
 - 7.6 Spiele ohne Genehmigung oder gegen gesperrte Mannschaften
- Geldbuße € 50,00 bis € 300,00
 - 7.7 Nichtteilnahme am bzw. Zurückziehen einer Jugendmannschaft aus dem Jugendspielbetrieb
- Geldbuße € 100,00 bis € 3.000,--
 - 7.8 Nicht fristgemäßes Vorliegen von Unterlagen für die Erteilung der Spielberechtigung im Mannschaftsspielbetrieb
- Geldbuße € 20,-- bis € 100,-- je fehlender Unterlage
 - 7.9 Gestrichen
 - 7.10 Antreten eines Spielers im Liga-Spielbetrieb ohne Vereinsname oder -logo
- Geldbuße € 30,-- bis € 100,-- pro Spieler
 - 7.11 Vernachlässigung des Ordnungsdienstes, mangelnder Schutz der Schiedsrichter oder Spieler
- Geldbuße € 50,-- bis € 500,--
 - 7.12 Fehlen oder verspätetes Absenden von Spielberichten oder Abrechnungsformularen
- Geldbuße € 30,-- bis € 200,--
 - 7.13 Nichtmeldung oder verspätete Meldung geforderter Spiel-Endergebnisse oder -Zwischenergebnisse oder Mannschaftsaufstellungen
- Geldbuße € 20,-- bis € 300,--
 - 7.14 Fehlen von Spielerpässen oder Lizenzen zum Spielbeginn
- Geldbuße € 10,-- je Lizenz
 - 7.15 Einsatz gesperrter oder nicht spielberechtigter Spieler
- Geldbuße € 20,-- bis € 100,--
- Beim Einsatz eines gesperrten Spielers kann die Sperre um bis zu drei Monaten verlängert werden.
 - 7.16 Mangelhaftes oder fehlerhaftes Ausfüllen des Spielformulars/-berichtes oder der Spielerpässe
- Geldbuße € 10,--
 - 7.17 Fehlen eines Schiedsrichters, Turnierleiters oder Oberschiedsrichters
- Geldbuße € 20,-- bis € 100,--
 - 7.18 Verspätete Meldung zu einem Einzelturnier, wenn die Meldung noch angenommen wird
- Geldbuße € 0,-- bis € 30,-- [zusätzlich zur Meldegebühr]
 - 7.19 Verspätete Meldung zu einem Mannschaftsturnier oder dem Spielbetrieb, wenn die Meldung noch angenommen wird
- Geldbuße € 0,-- bis € 300,-- (zusätzlich zur Meldegebühr)
 - 7.20 Absagen bei einem Einzelturnier nach erfolgter Auslosung
- Geldbuße € 0,-- bis € 30,--(zusätzlich zur Meldegebühr)
 - 7.21 Nichterscheinen zu einem Einzelturnier ohne Absage
- Geldbuße € 0,-- bis € 300,--
- Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu einem Monat verhängt werden.
 - 7.22 Absagen bei einem Mannschaftsturnier nach erfolgter Auslosung
- Geldbuße € 0,-- bis € 1.000,-- (zusätzlich zur Meldegebühr)
 - 7.23 Nichterscheinen zu einem Mannschaftsturnier ohne Absage
- Geldbuße € 0,-- bis € 2.500,--
 - 7.24 Unpünktliches Erscheinen zum Turnierbeginn oder zu einem einzelnen Spiel
- Geldbuße € 0,-- bis € 50,--

- 7.25 Bei Teilnahme an einem anderen Turnier oder Schaukampf trotz vorheriger Meldung zu einem anderen Turnier
 - Geldbuße € 0,-- bis € 500,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu sechs Monaten verhängt werden.
- 7.26 Teilnahme an einem Turnier, das nicht angemeldet war
 - Geldbuße € 0,-- bis € 100,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu einem Monat verhängt werden.
- 7.27 Teilnahme an einem Turnier, das nicht genehmigt war
 - Geldbuße € 0,-- bis € 300,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu drei Monaten verhängt werden.
- 7.28 Teilnahme an einem Schaukampf, obwohl gleichzeitig im Umkreis von 150 km ein vom Sportausschuss genehmigtes Turnier stattfindet
 - Geldbuße € 0,-- bis € 300,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu drei Monaten verhängt werden.
- 7.29 Unpünktliches Erscheinen zum Schiedsrichtern oder Verweigern des Schiedsrichteramtes nach Aufforderung durch den Oberschiedsrichter oder die Turnierleitung
 - Geldbuße € 0,-- bis € 100,--
- 7.30 Abbruch eines Turniers oder Spieles ohne Verletzung
 - Geldbuße € 0,-- bis € 300,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu einem Monat verhängt werden.
- 7.31 Spielen ohne erkennbaren Einsatz oder ohne volle sportliche Leistungsfähigkeit
 - Geldbuße € 0,-- bis € 300,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu drei Monaten verhängt werden.
- 7.32 Strafen gemäß Regel 17 (code of conduct) durch den Schiedsrichter oder Oberschiedsrichter
 - Verwarnung € 30,--
 - Strafschlag € 60,--
 - Strafsatz € 100,--
 - Disqualifikation € 150,-- sowie 1 Spieltag Sperre
 - Bei Mehrfach-Verstößen und Wiederholungstaten kann zusätzlich eine Sperre von bis zu sechs Monaten verhängt werden, im Falle der Nummer 7.35 auch länger
- 7.33 Beeinflussen des Spielausgangs durch Absprache
 - Geldbuße € 0,-- bis € 3.000,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu sechs Monaten verhängt werden.
- 7.34 Verweigerung von Interviews mit den Medien
 - Geldbuße € 0,-- bis € 300,--
- 7.35 Unsportliches Verhalten in- und außerhalb des Courts oder Benehmen, das dem Ansehen des DSQV oder des Squashsports schadet
 - Geldbuße € 0,-- bis € 1.000,--
 - Zusätzlich kann eine Sperre von bis zu drei Monaten verhängt werden.
 Bei Mehrfach-Verstößen und Wiederholungstaten kann eine längere Sperre verhängt werden.
 - Die Sperre gemäß Nummer 7.35 ist als bundesweit gültig zu erklären und führt für den Zeitraum der Geltung zum Verlust der Spielerlaubnis.
- 7.36 Verlust eines Spielerpasses
 - Geldbuße € 0,-- bis € 50,--
- 7.37 Verweigerung der Rückgabe eines Spielerpasses an den Landesverband
 - Geldbuße € 0,-- bis € 50,--
- 7.38 Änderungen im Spielerpass durch nicht autorisierte Personen
 - Geldbuße € 0,-- bis € 50,--
- 7.39 Beantragung eines Spielerpasses, obwohl bereits früher ein Spielerpass ausgestellt war
 - Geldbuße € 0,-- bis € 500,--
- 7.40 Unterlassen der sofortigen Meldung eines höheren Einsatzes eines Spielers, die zur Zahlung einer Kostenerstattung führen würde
 - Geldbuße € 0,-- bis € 100,--
- 7.41 Verspätetes Einreichen von Doping-Formularen innerhalb der Nachfrist
 - Geldbuße € 0,-- bis € 30,--
- 7.42 Nichteinsenden der Kopie des Spielerwechselantrages an die DSQV-Geschäftsstelle bei LV-übergreifenden Wechseln
 - Geldbuße € 0,-- bis € 30,--
- 7.43 Uneinheitliche Bekleidung einer Bundesligamannschaft
 - Geldbuße € 0,-- bis € 50,--
- 7.44 Fehlende(s) DSL-Abzeichen im Bundesligaspielbetrieb pro Mannschaft und Spieltag
 - Geldbuße € 0,-- bis € 50,--
- 7.45 a) Verspätung einer Mannschaft (oder einzelner Spieler) im Bundesligaspielbetrieb bei 29 bis 15 Minuten vor dem angesetzten Termin pro Mannschaft und Spieltag
 - Geldbuße € 0,-- bis € 50,--

- 7.45 b) Verspätung einer Mannschaft (oder einzelner Spieler) im Bundesligaspielbetrieb bei weniger als 15 Minuten vor dem angesetzten Termin pro Mannschaft und Spieltag
- Geldbuße € 0,-- bis € 300,--
- 7.46 Unberechtigte Änderung / Fälschen von Spielberichten oder Schiedsrichterberichten
- Geldbuße € 0,-- bis € 500,--
8. Im Wiederholungsfall einer oder mehrerer der in 7. aufgeführten Verfehlungen oder Ordnungswidrigkeiten innerhalb eines Zeitraumes von 12 Kalendermonaten wird das auszusprechende Bußgeld bzw. Strafmaß verdoppelt.
9. Wird durch auferlegte Geldbußen gegen Spieler, Mannschaften oder Vereine innerhalb von 12 Kalendermonaten der folgende Gesamtbetrag überschritten, so kann der Spieler, die Mannschaft oder der Verein vom Sportausschuss des DSQV (in reinen Jugendangelegenheiten vom Jugendausschuss des DSQV) für einen Zeitraum von bis zu drei Kalendermonaten für die Teilnahme am Spielbetrieb auf Bundes- und Länderebene gesperrt werden.
Es gelten folgende Gesamtbeträge:
für Einzelspieler: - € 300,-- in 12 Kalendermonaten
für Vereine für eine einzelne Mannschaft - € 600,-- in 12 Kalendermonaten
für alle Mannschaften eines Vereines - € 1.000,-- in 12 Kalendermonaten
10. Ausgesprochene Zeitsperren betreffen alle Turniere und Veranstaltungen, die unter eine Ordnung des DSQV, eines ihm angeschlossenen Landesverbandes oder der Deutschen Squash Liga fallen.
11. Nichtbeachtung von Fristen durch einen Landesverband des DSQV, sofern die Frist- oder Terminsetzung durch die Satzung, eine Ordnung des DSQV oder durch Beschluss der Mitgliederversammlung des DSQV festgesetzt wurde und die DSQV-Geschäftsstelle ausdrücklich auf den Termin hingewiesen hat, wird durch eine Geldbuße von € 0,-- bis € 300,-- geahndet. Zuständig hierfür ist das Präsidium des DSQV.
12. Bei Verstößen gegen die Dopingvorschriften können gegen einen Athleten oder andere Personen (wie z.B. Betreuer, Trainer, Arzt) Sperren oder Sanktionen verhängt werden. Das Strafmaß erstreckt sich von einer öffentlichen Verwarnung bis zu einer lebenslangen Sperre. Im Übrigen gilt der aktuelle WADA-/NADA-Code sowie die Anti Dopingordnung des DSQV (**ADO**) **nebst Kommentaren**. Die Sperren oder sonstigen Sanktionen werden durch die DSQV Spruchkammer oder das deutsche Sportschiedsgericht ausgesprochen.

Stand: 15.10. Oktober 2011

Anhang 12 – Eine kurze Zusammenfassung der Doppelregeln

Ein Doppel-Squashcourt ist 1,22 m breiter als ein Einzelcourt, hat aber die gleiche Länge. Die Beschreibung, Maße, Zeichen und Konstruktion müssen darüber hinaus die gleichen sein wie bei einem WSF-Court für das Einzel. Es darf aber auch auf einem Einzelcourt gespielt werden.

Im Doppel müssen alle 4 Spieler auf dem Court einen korrekten Augenschutz tragen; sollten sie diesen nicht besitzen, so müssen sie über die Gefahren des Doppels belehrt werden und sie müssen eine umfassende Verzichtserklärung unter schreiben, die Schadensersatzforderungen gegen ihre Gegner, die Schiedsrichter, die Turnierveranstalter und alle beteiligten Squashverbände ausschließt.

Viele Spielregeln für das Doppel sind im Wesentlichen die gleichen wie für das Einzelspiel.

Zählweise: ("Punkt-pro-Ballwechsel-Zählweise") bedeutet: jeder Ballwechsel zählt, jede Mannschaft darf punkten.

Jeder Satz wird bis 9 oder 15 Punkte gespielt; Ausnahme: beim Stand von 8-beide bzw. 14-beide müssen die Rückschläger vor dem nächsten Aufschlag bestimmen, ob der Satz bis 9 oder 15 (keine Verlängerung) oder bis 11/17 Punkte (Verlängerung bis 11/17) gespielt wird; es darf über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt werden.

Warmspielen: Beide Spielparteien spielen sich getrennt je 2,5 Minuten von insgesamt 5 Minuten auf dem Court warm. Danach 90 Sekunden bis Spielbeginn.

Aufschlag: Das Team, das die Wahl gewonnen hat, darf bestimmen, ob es aufschlagen oder den Aufschlag annehmen will.

Die Gewinner des ersten und jedes folgenden Satzes haben das gleiche Wahlrecht.

Das Doppel, das aufschlägt, nennt man die "Aufschläger" ("1. Aufschläger" + "2. Aufschläger"), das Doppel, das den Aufschlag annimmt, die "Rückschläger".

Jeder Aufschläger hat zwei Aufschlagversuche. Sollte der 1. Aufschlag ungültig sein, muss der Punktrichter "2. Aufschlag" rufen. Sollte der 2. Aufschlag auch ungültig sein, verliert er den Punkt und das Aufschlagrecht. Nun schlägt der 2. Aufschläger solange auf, bis sein Doppel wieder einen Ballwechsel verliert – der Punktrichter ruft "Aufschlagwechsel" und das Aufschlagrecht wechselt auf die bisherigen Rückschläger über.

Beim ersten Aufschlag in jedem Satz schlägt immer nur der zweite Spieler (2. Aufschläger) des aufschlagenden Teams auf; bei Ballwechselverlust dann sofort "Aufschlagwechsel" der Teams. Nach jedem "Aufschlagwechsel" darf das dann aufschlagende Team jeweils die Seite für den "1. Aufschläger" neu wählen. Danach muss aber abwechselnd von jeder Seite aufgeschlagen werden, bis das Aufschlagrecht wieder zum anderen Team wechselt.

Wenn die Aufschläger einen Punkt machen, behalten sie das Aufschlagrecht. Wenn die Rückschläger einen Ballwechsel gewinnen, bekommen sie einen Punkt und der zweite Spieler der Aufschläger muss nun seinen Aufschlag ausführen.

Die Reihenfolge, wer als Erster und wer als Zweiter in einem Doppel aufschlägt, darf während eines laufenden Satzes nicht geändert werden, wohl aber vor Beginn eines neuen Satzes. Vor Spielbeginn muss jedes Doppel bestimmen, welcher Spieler den Aufschlag von der rechten und welcher von der linken Seite annimmt; dies darf vor Beginn jeden neuen Satzes geändert werden, muss aber deutlich angesagt werden.

Zwischen den Sätzen wird eine Pause von 90 Sekunden gewährt.

Punkte: Eine Mannschaft (Rückschläger) gewinnt einen Ballwechsel, wenn der zweite Aufschlag der Aufschläger ungültig war, wenn die Gegner keinen gültigen Rückschlag spielen oder wenn der – von der Stirnwand zurückspringende – Ball einen der Gegner trifft (ohne dass Behinderung vorlag).

Alle Fälle, in denen ein Gegner von einem zur Stirnwand fliegenden Ball (sei es über die Seitenwand oder direkt) getroffen wird oder getroffen werden könnte, sind Letball-Situationen. Wenn ein Spieler jedoch von seinen eigenen Partnern mit dem Ball getroffen wird, bekommen die Gegner den Punkt.

Behinderung: Die Spieler haben beim Doppel nur zwei Rechte: auf freien, direkten Zugang zum Ball und auf ausreichenden Platz zur Schlagauführung; nicht jedoch das Recht, immer jeden Teil der Stirnwand anspielen zu können. Wenn ein Spieler es unterlässt zu schlagen, weil er befürchten muss, dass der direkt zur Stirnwand gespielte Ball den Gegner treffen könnte, gibt es nur einen "Letball". Ansonsten sind die Situationen für "Letball" und "Kein Let" die gleichen wie beim Einzelspiel, aber "Ball-an"-Entscheidungen sind seltener und auf die Fälle beschränkt, in denen jedwede Anstrengung unterblieben ist, eine Behinderung zu vermeiden oder in denen wirklich ein Gewinn bringender Rückschlag verhindert wurde.

Wenn sich die Spieler eines Teams gegenseitig behindern, wird kein Letball gewährt.

Einsprüche: Gegen Punktrichterrufe beim ersten Aufschlag(-versuch) gibt es kein Einspruchsrecht, ansonsten sind die Einsprüche gegen einen Punktrichterruf (oder unterbliebenen Ruf) dieselben wie beim Einzelspiel. WSF 6.97/B.S.

Anhang 13 – DUNLOP-Mini-Squash

Wie man Mini-Squash spielt

"Mini-Squash" wurde als Einführung für das Squashspiel entwickelt. Es fördert die Entwicklung der Schläger-Geschicklichkeit und der Koordination zwischen Hand und Auge, die für das normale Squashspiel erforderlich ist. Die Ausrüstung wurde so entwickelt, dass junge Spieler sehr schnell in der Lage sind, ein Spiel aufzuziehen und es für sie auch kein Problem sein wird, den Ball weit in die hinteren Ecken des Courts zu schlagen. Diese Ausführungen erläutern die empfohlenen Regeln beim Spiel zwischen zwei Spielern auf einem Standardcourt mit WSF-geprüften Schlägern und Bällen. Die Spielmethode darf den Fähigkeiten der Spieler und den äußeren Bedingungen angepasst werden. Das Spiel darf auch außerhalb eines Squashcourts stattfinden, zum Beispiel in einer Sporthalle oder gegen eine geeignete Wand, innerhalb oder außerhalb eines Gebäudes. Ein Hauptvorteil von Mini-Squash ist, dass ein Spieler allein spielen oder trainieren kann; kein Partner oder Gegner ist erforderlich. Das Spiel kann auch auf speziell gestalteten Mini-Courts stattfinden, wie sie zum Beispiel bereits in Neuseeland, Schottland und Deutschland in Gebrauch sind.

1. Der Aufschlag

- 1.1 Die Spieler drehen einen Schläger, um das erste Aufschlagrecht zu ermitteln.
- 1.2 Der Spieler, der die Wahl gewinnt, hat zwei Aufschläge, je einen aus jedem Aufschlagfeld. Er darf von jeder Seite beginnen.
- 1.3 Der zweite Spieler hat dann ebenfalls zwei Aufschläge – je einen von jeder Seite – und das Aufschlagrecht wechselt auf diese Weise kontinuierlich während des Spiels.
- 1.4 Der Aufschläger muss während des Aufschlags mit mindestens dem Teil eines Fußes im Aufschlagviereck Kontakt zum Boden haben.
- 1.5 Der Spieler wirft den Ball nach oben und schlägt ihn, bevor er wieder den Boden berührt.
- 1.6 Der Aufschlag soll direkt gegen die Stirnwand – oberhalb der Aufschlaglinie – geschlagen werden und dann in die gegenüberliegende Courthälfte zurückprallen, wie sie durch eine gedachte Verlängerung der Mittellinie abgegrenzt würde.
- 1.7 Zwei Versuche sind bei jedem Aufschlag erlaubt. Wenn keiner gelingt, verliert der Aufschläger einen Punkt.

Anmerkungen zum Aufschlag

Sollte ein Spieler Schwierigkeiten mit den oben angegebenen Regeln haben, werden folgende Änderungen empfohlen:

- a) mehr Aufschlagversuche erlauben,
- b) der Ball darf vor dem Aufschlag erst auf den Boden und/oder gegen die Wand geworfen werden,
- c) der Aufschläger darf sich vor die Querlinie stellen.

2. Das Spiel

- 2.1 Nach dem Aufschlag schlagen die Spieler den Ball abwechselnd, entweder direkt aus der Luft (volley) oder nach einmaligem Aufspringen auf den Boden.

Ein Spieler verliert einen Punkt, wenn er

 - a) den Ball spielt, nachdem er mehr als einmal aufgesprungen ist,
 - b) den Ball auf oder über die Auslinie schlägt,
 - c) den Ball gegen das Tin oder die Tinleiste schlägt,
 - d) den Ball auf den Boden schlägt, bevor er die Stirnwand berührt hat,
 - e) den Ball zweimal hintereinander schlägt.
- 2.2 Wenn der Ball einen Spieler trifft oder die Spieler sich behindern, wird auf Letball (Wiederholung) entschieden und der Ballwechsel wiederholt, mit Aufschlag aus dem gleichen Feld.

3. Die Zählweise

- 3.1 Gewinner des Spiels ist, wer die meisten Punkte erzielt. Ein Punkt kann bei jedem Ballwechsel gewonnen werden, entweder durch den Aufschläger oder den Rückschläger.
- 3.2 Sieger des Spiels ist derjenige, der zuerst 15 Punkte erreicht hat.
- 3.3 Wird mehr als ein Satz gespielt, so hat der Gewinner des vorherigen Satzes zuerst das Aufschlagrecht.

Anmerkungen: Wenn es die Zeit erlaubt, können die Spieler mehr als einen Satz austragen, beispielsweise 3 oder 5 oder so viele wie festgelegt. Sieger ist derjenige mit der größeren Anzahl gewonnener Sätze. Ein Spiel darf aber auch zeitlich begrenzt werden. Sieger ist dann der Spieler mit der höchsten Punktzahl am Ende der Spielzeit.