

# Squashregels



sport&gezondheidscentrum  
ZUIDWEST FRIESLAND

## Rally points

De Squash Bond Nederland heeft besloten per 2009-2010 te spelen volgens de PAR score (Point-a-Rally). Dit is een scoremethode waarbij iedere rally een punt inhoudt. Servicewissels vinden nog wel plaats, maar ook de ontvangende speler krijgt een punt bij de winst in de rally.

## Puntentelling

Een wedstrijd zal gaan om drie gewonnen games. Iedere game gaat tot elf punten, tenzij de stand 10-10 bereikt is. In dit geval gaat de game door tot een van de spelers wint met twee punten verschil. De gamescore wordt dus bv. 12-10 of 17-15.

## Serveren

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

In tegenstelling tot tennis is bij squash een bal uit als deze op de lijn valt. De speler die de voorafgaande game wint, serveert als eerste in de volgende game. Bij het begin van elke game en bij het begin van elke servicebeurt, mag de serveerder kiezen vanuit welk servicevak te gaan serveren. Na het winnen van een rally zal de serveerder vervolgens vanuit het andere servicevak serveren. Tijdens het serveren staat een speler minstens met een deel van één voet binnen het servicevak. Een correcte service is rechtstreeks op de voormuur, boven de servicelijn en onder de uitlijn zodat de bal, tenzij deze wordt gevollerd, de vloer bereikt in het achterste kwart van de baan tegenover het vak van de serveerder.

## Correct terugspelen

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

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

## Rally's

Na een correcte service slaan de spelers de bal beurtelings tot één van de spelers er niet in slaagt de bal correct terug te spelen. Een rally bestaat uit een service en een aantal correct teruggespeelde ballen. Een speler wint een rally wanneer zijn tegenstander er niet in slaagt de bal correct te serveren of terug te spelen, of wanneer de speler probeert de bal te spelen en deze de tegenstander raakt (met inbegrip van het racket of iets dat de speler draagt). Een speler zal tijdens een rally de bal nooit slaan wanneer het gevaar bestaat dat hij zijn tegenstander kan raken met het racket of met de bal. In dit geval stopt het spel en wordt de rally opnieuw gespeeld ("een let") of de tegenstander wordt bestraft.

## Het raken van de tegenstander met de bal

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

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

## Turning (zich omdraaien)

Als de speler zich heeft omgedraaid om de bal te volgen of indien de bal achter de speler is omgegaan - in beide gevallen slaat hij de bal rechts van het lichaam nadat de bal links was voorbijgekomen (of vice-versa) - dan heeft de speler aan slag een "TURNING" uitgevoerd. Wanneer een tegenstander geraakt wordt met de bal nadat de speler aan slag zich omdraaide, dan gaat de rally naar de tegenstander. Wanneer de speler aan slag, tijdens het omdraaien, stopt omdat hij bang is zijn tegenstander te raken, wordt een let gespeeld. Dit wordt aangeraden wanneer een speler zich wil omdraaien maar onzeker is over de positie van zijn tegenstander.

## Hinderen

Wanneer het zijn beurt is om de bal te spelen, heeft de speler het recht om niet gehinderd te worden door de tegenstander. Om hinderen te voorkomen, moet de tegenstander er alles aan doen om de speler ongehinderd vrij bereik tot de bal te geven, een fair zicht op de bal, ruimte om een redelijke zwaai te kunnen maken en de vrijheid om de bal op ieder deel van de voormuur te slaan. Een speler die toch gehinderd wordt, kan dit aanvaarden en doorspelen, of kiezen om het spel te stoppen. Het is beter om het spel te stoppen als de mogelijkheid bestaat om met de tegenstander in aanraking te komen, of hem te slaan met het racket of de bal.

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

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

## Lets

Een let is een onbesliste rally. De rally telt niet en de serveerder serveert opnieuw vanuit het hetzelfde servicevak. Buiten de gevallen die vermeld werden in de bovenstaande paragrafen waarin een let wordt toegestaan, kunnen lets ook worden toegestaan in andere omstandigheden. Een let kan bijvoorbeeld worden toegestaan indien de bal een voorwerp raakt dat zich op de vloer bevindt, of indien de speler aan slag de bal niet speelt aangezien hij gerechtvaardigd angst heeft om zijn tegenstander te blesseren. Een let moet worden toegestaan indien de ontvanger niet klaar staat en deze geen poging doet om de service terug te slaan, of indien de bal lek gaat tijdens het spel.