



---

**WORLD  
SQUASH**

---

---

**WSF**

---

# **WORLD SQUASH ENKELSPEL 2014**

**(Inclusief bijlagen 1-9)**

**NEDERLANDSE VERTALING**  
(door Jacques Wielandt)

**EFFECTIEF 1 JANUARI 2014**

## Het reglement van het enkelspel Squash 2014

Op 23 oktober 2013 keurde de jaarlijkse Algemene Vergadering van de WSF een herziene versie van het Squashreglement goed. **Dit nieuwe reglement is op 1 januari 2014 ingegaan.**

Het reglement 2014 bevat relatief weinig wijzigingen ten opzichte van het huidige reglement, waardoor squashspelers, scheidsrechters en toeschouwers niet veel aanpassingen hoeven te maken. Het reglement 2014 is wel opnieuw gerangschikt (bijv. regel 12, Hinder, is nu regel 8) en het aantal regels is verminderd van 20 naar 15.

De volgende veranderingen zijn de belangrijkste:

1. Er zijn geen "richtlijnen" meer. Als gevolg daarvan bevat het reglement 2014 daarom 1500 minder woorden (8500) dan het huidige Reglement (10 000).
2. De Hinder Regel (Regel 8) is opnieuw beschreven om spelers, scheidsrechters en anderen het centrale begrip van hinder beter te helpen begrijpen om zo makkelijker tot de juiste beslissing te komen.
3. In het geval van een blessure of bloeden, uitsluitend veroorzaakt door de tegenstander, is nu een onderscheid gemaakt tussen een blessure of bloeden, veroorzaakt door een *opzettelijke* daad door een speler en een blessure, veroorzaakt door een *niet opzettelijke* handeling, waarbij de tegenstander niet onmiddellijk door kan spelen.

Terwijl onder het huidige reglement de straf voor niet opzettelijk toegebracht letsel aan de tegenstander het verlies van de wedstrijd was, is in het reglement 2014 de straf minder ernstig (zie regel 14.3.3 en 14.4.2/3). Hetzelfde principe geldt voor *opzettelijke* afleiding en *niet opzettelijke* afleiding (regel 12.2).

Lezers zullen ook een paar kleine wijzigingen opmerken:

- i) Voor alle fouten bij het serveren wordt nu simpelweg "fout" geroepen (bij het huidige reglement zijn er 5 calls mogelijk).
- ii) De instructie betreffende afleiding door publiek is opgenomen in regel 12 (Afleiding) als regel 12.4.
- iii) Voor een mede veroorzaakte blessure is de toegestane tijd teruggebracht van een uur tot 15 minuten, met de mogelijkheid van nog eens 15 minuten op verzoek van de geblesseerde speler (zie regel 14.3.2).
- iv) De bepaling voor een let als de bal buiten de baan komt na de eerste stuiter, is geschrapt.
- v) Bijlage 4 (Het drie-scheidsrechter systeem) en bijlage 5 (Video review systeem) zijn toegevoegd, na overleg met PSA en WSA.
- vi) De technische bijlagen (huidige 5.1-5.3) zijn voor extra duidelijkheid gescheiden en opnieuw genummerd in Bijlage 7 (Baan), Bijlage 8 (Bal), en Bijlage 9 (Racket).

Wij hopen dat deze simpelere versie van het reglement iedereen zal helpen om het spel beter te begrijpen en de regels beter toe te passen en zo een veiliger sportklimaat te creëren, wat weer voor een verdere groei van onze sport kan zorgen.

Rod Symington  
Director  
WSF Rules Commission

*Vertaald door:*  
*Jacques Wielandt*  
*Voorzitter*  
*SBN Scheidsrechtercommissie*

**SQUASH – REGLEMENT VOOR HET ENKELSPEL****Inhoudsopgave**

<b>1 HET SPEL .....</b>	<b>2</b>
<b>2 PUNTENTELLING .....</b>	<b>2</b>
<b>3 OFFICIALS .....</b>	<b>2</b>
<b>4 HET INSLAAN .....</b>	<b>3</b>
<b>5 DE SERVICE .....</b>	<b>3</b>
<b>6 HET SPEL .....</b>	<b>4</b>
<b>7 ONDERBREKINGEN .....</b>	<b>4</b>
<b>8 HINDER .....</b>	<b>5</b>
<b>9 BAL RAAKT EEN SPELER .....</b>	<b>7</b>
<b>10 BEZWAREN (APPEALS) .....</b>	<b>7</b>
<b>11 DE BAL .....</b>	<b>8</b>
<b>12 AFLEIDING .....</b>	<b>8</b>
<b>13 GEVALLEN VOORWERP .....</b>	<b>8</b>
<b>14 ZIEKTE, BLESSURE EN BLOEDEN .....</b>	<b>9</b>
<b>15 GEDRAG .....</b>	<b>10</b>
<b>BIJLAGE 1 – DEFINITIES .....</b>	<b>12</b>
<b>BIJLAGE 2 –CALLS VAN OFFICIALS .....</b>	<b>13</b>
<b>BIJLAGE 3 – ALTERNATIEVE PUNTENTELLING SYSTEMEN .....</b>	<b>15</b>
<b>BIJLAGE 4 – HET DRIE-SCHEIDSRECHTER SYSTEEM .....</b>	<b>16</b>
<b>BIJLAGE 5 – VIDEO HERZIENING .....</b>	<b>17</b>
<b>BIJLAGE 6 – BESCHERMBRIL .....</b>	<b>17</b>
<b>BIJLAGE 7 – TECHNISCHE SPECIFICATIES .....</b>	<b>18</b>
<b>BIJLAGE 8 – SPECIFICATIES VAN SQUASHBALLEN .....</b>	<b>20</b>
<b>BIJLAGE 9 – AFMETINGEN VAN EEN SQUASHRACKET .....</b>	<b>21</b>

## SQUASH – REGLEMENT VOOR HET ENKELSPEL

De definitie van de cursief geschreven woorden is te vinden in bijlage 1.

### INTRODUCTIE

Squash wordt gespeeld in een afgesloten ruimte, vaak met een hoge snelheid. Twee principes zijn essentieel om ordelijk te spelen:

**Veiligheid:** Spelers moeten altijd veiligheid op de eerste plaats zetten en geen enkele actie ondernemen die de tegenstander in gevaar kan brengen.

**Eerlijk spel:** Spelers moeten de rechten van de tegenstander respecteren en eerlijk spelen.

### 1 HET SPEL

- 1.1. Het enkelspel squash wordt gespeeld door en tussen twee spelers op een baan. Beide spelers zijn uitgerust met een racket om de bal te slaan. De baan, de bal en het racket moeten voldoen aan WSF specificaties (zie bijlagen 7, 8 en 9).
- 1.2. Elke rally begint met een service. Vervolgens slaan de spelers afwisselend de bal terug totdat de rally eindigt (zie regel 6: Het spel).
- 1.3. Het spel moet onafgebroken worden gespeeld, zover dat praktisch mogelijk is.

### 2 PUNTELLING

- 2.1 De winnaar van een rally krijgt 1 punt en serveert om zo de volgende rally te beginnen.
- 2.2 Elke game wordt gespeeld tot 11 punten, maar als de stand 10 gelijk wordt, gaat het spel door totdat een speler met 2 punten verschil leidt.
- 2.3 Een wedstrijd is normaal gesproken de beste van vijf games, maar kan ook de beste van drie games zijn.
- 2.4 Alternatieve puntentellingssystemen worden beschreven in bijlage 3.

### 3 OFFICIALS

- 3.1 Een wedstrijd moet normaliter worden geleid door een marker en een scheidsrechter, die beiden moeten bijhouden wat de stand is, welke speler moet serveren en vanuit welk vak geserveerd moet worden.
- 3.2 Als er slechts één official is, dan is deze official zowel marker als scheidsrechter. Een speler mag bezwaar (*appeal*) maken tegen een beslissing of tegen het ontbreken van een beslissing van de official in de hoedanigheid als marker bij dezelfde official in de hoedanigheid als scheidsrechter.
- 3.3 De juiste positie voor de officials is in het midden van en zo dicht mogelijk bij de achtermuur en net boven de uitlijn.
- 3.4 Een alternatief official systeem, genaamd het 3-scheidsrechter-systeem, wordt beschreven in bijlage 4.
- 3.5 Bij het aanspreken van spelers moeten officials, waar mogelijk, de achternaam gebruiken.
- 3.6 **De marker:**
  - 3.6.1 moet de wedstrijd aankondigen, het begin van elke game aankondigen en het resultaat van elke game en de match afroepen (zie bijlage 2);
  - 3.6.2 moet waar van toepassing afroepen “*foul*”, “*down*”, “*uit*”, “*not up*” of “*stop*”;
  - 3.6.3 moet geen afroep maken, als hij onzeker is over een service of een slag;
  - 3.6.4 moet de stand meteen aan het einde van een rally afroepen, met de stand van de serveerder als eerste en voorafgegaan door “*hand out*” als er van serveerder wordt gewisseld;
  - 3.6.5 moet de beslissing van de scheidsrechter herhalen na het verzoek van de speler voor een let en dan de stand afroepen;

- 3.6.6 moet wachten op de beslissing van de scheidsrechter na een *appeal* van de speler op een afroep van de marker of het ontbreken van de afroep van de marker en dan de stand afroepen;
  - 3.6.7 moet "gamebal" afroepen wanneer een speler nog één punt nodig heeft om een game te winnen, of "matchbal" wanneer een speler nog één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen;
  - 3.6.8 moet "10 gelijk, een speler moet winnen met twee punten verschil" afroepen als voor de eerste keer in een game de stand 10 gelijk wordt bereikt.
- 3.7 De scheidsrechter, wiens beslissing definitief is:**
- 3.7.1 moet de wedstrijd uitstellen als de baan niet geschikt is om op te spelen, of - als de wedstrijd al begonnen is - het spelen uitstellen en de stand handhaven totdat het spel later wordt hervat;
  - 3.7.2 moet een let toestaan als een rally wordt beïnvloed door een verandering van baancondities die niet door één van de speler is veroorzaakt;
  - 3.7.3 kan de wedstrijd aan een speler toekennen wiens tegenstander niet op de baan klaar staat om te spelen binnen de aangegeven tijd zoals aangegeven in de wedstrijdregels;
  - 3.7.4 moet oordelen over alle zaken, met inbegrip van alle verzoeken om een let en alle *appeals* tegen een afroep van een marker of het ontbreken daarvan;
  - 3.7.5 moet onmiddellijk oordelen als hij het niet eens is met de call of het ontbreken van de call van de marker en het spel stoppen als dat nodig is;
  - 3.7.6 moet de stand direct corrigeren als de marker de stand verkeerd afroept en het spel stoppen als dat nodig is;
  - 3.7.7 moet alle regels toepassen met betrekking tot tijd, "15 seconden", "Half-time" en "Time" aankondigen, waar van toepassing.  
Opmerking: Het is de verantwoordelijkheid van de speler dicht genoeg in de buurt te zijn om deze aankondigingen te horen;
  - 3.7.8 moet de juiste beslissing nemen als de bal één van de spelers raakt (zie regel 9: Bal raakt een speler);
  - 3.7.9 kan een let toestaan als hij geen beslissing kan nemen wanneer een speler een *appeal* maakt tegen een call van de marker of het ontbreken van een call;
  - 3.7.10 moet de speler om een toelichting vragen als hij niet zeker is wat de reden is voor het vragen van een let of een *appeal*;
  - 3.7.11 kan een verklaring geven over een beslissing;
  - 3.7.12 moet alle beslissingen afroepen met een stem luid genoeg om gehoord te worden door spelers, de marker en de toeschouwers;
  - 3.7.13 moet regel 15 (Gedrag) toepassen, als het gedrag van een speler onaanvaardbaar is;
  - 3.7.14 moet het spel onderbreken als het gedrag van een persoon, anders dan een speler, storend of beledigend is, totdat dat gedrag gestopt is, of totdat de beledigende persoon het gebied rondom de baan heeft verlaten.

## 4 HET INSLAAN

- 4.1 Aan het begin van een wedstrijd gaan de spelers de baan op om samen de bal warm te slaan voor een maximum van vijf minuten. Na tweeënhalve minuut moeten de spelers van baanheft wisselen, tenzij ze dat al eerder gedaan hebben.
- 4.2 De spelers moeten gelijke kansen krijgen om de bal te slaan. Een speler die de controle over de bal voor een onredelijke tijd behoudt, speelt oneerlijk in en regel 15 (Gedrag) moet worden toegepast.

## 5 DE SERVICE

- 5.1 De speler die de spin van een racket wint, begint met serveren.
- 5.2 Aan het begin van elke game en na elke wijziging van de serveerder, kiest de serveerder uit welk serveervak hij serveert. Met behoud van de service, moet de serveerder vanuit afwisselende vakken serveren.
- 5.3 Als een rally eindigt in een let, moet de serveerder opnieuw serveren uit hetzelfde vak.

- 5.4** Als de serveerder zich naar het verkeerde vak begeeft om te serveren, of als één van de spelers niet zeker is van het juiste vak, moet de marker de spelers meedelen wat het juiste vak is.
- 5.5** Als er een geschil is over het juiste vak, beslist de scheidsrechter.
- 5.6** Nadat de marker de score heeft afgeroepen, moeten beide spelers het spel hervatten zonder onnodige vertraging. Wel moet de serveerder wachten met serveren totdat de ontvanger klaar staat.
- 5.7** Een service is goed, als:
- 5.7.1 de serveerder de bal vanuit een hand of vanaf het racket laat vallen of opgooit en op de *juiste wijze* slaat bij een eerste of *nieuwe poging* voordat de bal iets anders raakt, en
  - 5.7.2 op het moment dat de serveerder de bal slaat, één voet in contact is met de vloer binnen het serveervak en met geen enkel deel van die voet de belijning van dat vak raakt, en
  - 5.7.3 de bal rechtstreeks naar de voormuur wordt geslagen en de bal de voormuur tussen de serveerlijn en de uitlijn raakt, maar niet de voor- en zijmuren tegelijkertijd raakt, en
  - 5.7.4 de bal, tenzij gevollerd door de ontvanger, voor de eerste keer stuitert in het tegenoverliggende *baankwart* zonder het aanraken van een lijn, en
  - 5.7.5 de bal niet *uit* wordt geserveerd.
- 5.8** Een service die niet voldoet aan regel 5.7 is fout en de ontvanger wint de rally. Opmerking: Een service die de serveerlijn raakt, of de shortlijn of de middenlijn of elke lijn die de bovenkant van de baan begrenst, is fout.
- 5.9** Als de serveerder de bal laat vallen of opgooit, maar geen *poging* doet te slaan, is dit geen service, en de serveerder mag opnieuw beginnen.
- 5.10** Een let is toegestaan als de ontvanger niet klaar is om terug te slaan en geen *poging* daartoe doet. Maar als die service fout is, verliest de serveerder de rally.
- 5.11** Als de serveerder vanuit het verkeerde vak serveert en de serveerder wint de rally, blijft de rally behouden en de serveerder serveert vervolgens vanuit het andere vak.
- 5.12** De serveerder moet niet serveren totdat de score door de marker is afgeroepen, wat deze zonder uitstel moet doen. In een dergelijk geval moet de scheidsrechter het spel stoppen en de serveerder instrueren te wachten tot de score is afgeroepen.

## 6 HET SPEL

- 6.1** Als de service goed is, gaat het spel door zolang elke slag goed is of totdat een speler een let vraagt of een *appeal* maakt. Het spel gaat ook door totdat één van de officials iets roept, of de bal een speler of zijn kleding raakt of het racket raakt van de speler-niet-aan-slag.
- 6.2** Een teruggeslagen bal is goed als de bal:
- 6.2.1 *juist* wordt geslagen voordat hij twee keer op de vloer heeft gestuiterd, en
  - 6.2.2 zonder het raken van één van de spelers, hun kleding of racket, de voormuur raakt, hetzij rechtstreeks of na het raken van een andere muur of muren, boven de tin en onder de uitlijn, zonder eerst op de grond te stuiten, en
  - 6.2.3 terugstuit van de voormuur zonder het aanraken van de tin, en
  - 6.2.4 niet uit is.

## 7 ONDERBREKINGEN

- 7.1** Een maximum van 90 seconden is toegestaan tussen het einde van het inslaan en de start van het spel en tussen elke game.
- 7.2** Spelers moeten klaar staan om het spel te hervatten aan het einde van elke pauze, maar het spel mag eerder worden hervat als beiden het er over eens zijn.
- 7.3** Een maximum van 90 seconden is toegestaan om beschadigde uitrusting te vervangen. Dit geldt ook voor brillen, beschermende brillen of een losgeraakte contactlens. De speler moet de vervanging zo snel mogelijk uitvoeren, of regel 15 (Gedrag) moet worden toegepast.
- 7.4** Onderbrekingen in het geval van letsel of bloeden zijn nader beschreven in regel 14 (Blessure).
- 7.5** Gedurende een onderbreking kan één of beide spelers tegen de bal aan slaan.

## 8 HINDER

**8.1** Na het voltooiën van een redelijke uitzwaai, moet een speler er alles aan doen om ruimte te maken, zodat wanneer de bal van de voormuur terug stuitert, de tegenstander:

8.1.1 een *redelijk zicht* op de bal heeft als deze terug stuitert van de voormuur, en

8.1.2 onbelemmerde directe toegang tot de bal heeft, en

8.1.3 de ruimte heeft om een redelijke zwaai naar de bal te maken, en

8.1.4 de vrijheid heeft om de bal te slaan op elk deel van de hele voormuur.

Hinder treedt op wanneer de speler de tegenstander niet al deze voorwaarden verschaft.

**8.2** Een speler-aan-slag die meent dat hinder heeft plaatsgevonden, mag stoppen en om een let verzoeken door bij voorkeur te zeggen: "let, please". Dat verzoek moet worden gedaan zonder onnodige vertraging.

Opmerkingen:

- Vóór de aanvaarding van enige vorm van een verzoek moet de scheidsrechter ervan overtuigd zijn dat de speler daadwerkelijk om een let verzoekt.
- Een verzoek om een let omvat ook een verzoek om een stroke.
- Normaal gesproken mag alleen de speler-aan-slag een let vragen vanwege hinder. Als de speler-niet-aan-slag een let vraagt wegens gebrek aan toegang, voordat de bal de voormuur heeft bereikt, kan dat verzoek in overweging worden genomen, ook al is die speler nog niet de speler-aan-slag.

**8.3** De scheidsrechter moet, indien onzeker over de reden van het verzoek, de speler om uitleg vragen.

**8.4** De scheidsrechter kan een let toestaan of een stroke toekennen zonder dat een verzoek daartoe is gedaan en kan het spel stoppen indien noodzakelijk, met name als het om veiligheidsredenen gaat.

**8.5** Als de speler-aan-slag de bal slaat en de tegenstander vraagt dan een let, maar de bal gaat *down of uit*, wint de tegenstander de rally.

### **8.6 Algemeen**

De volgende bepalingen gelden voor alle vormen van hinder:

8.6.1 als er geen hinder noch redelijke angst voor letsel was, wordt geen let gegeven;

8.6.2 als er hinder was maar de speler-aan-slag niet in staat is geweest de bal *goed terug* te slaan, wordt geen let gegeven;

8.6.3 als de speler-aan-slag doorspeelde na het punt van de hinder en vervolgens om een let vraagt, wordt geen let gegeven;

8.6.4 als er hinder was, maar het voorkwam niet dat de speler-aan-slag de bal kon zien en bij de bal kon komen en de bal *goed* kon *terugslaan* is dit minimale hinder en er wordt er geen let gegeven;

8.6.5 als de speler-aan-slag in staat was geweest de bal *goed terug* te slaan, maar de tegenstander deed niet alle moeite om de hinder te vermijden, wordt een stroke gegeven aan de speler-aan-slag;

8.6.6 als er hinder was en de tegenstander deed alle moeite om de hinder te vermijden en de speler-aan-slag was in staat geweest de bal *goed terug* te slaan, wordt een let gegeven;

8.6.7 als er hinder was en de speler-aan-slag was in staat geweest de bal *winnend terug* te slaan, wordt een stroke gegeven aan de speler-aan-slag.

In aanvulling op regel 8.6 zijn de volgende bepalingen van toepassing op specifieke situaties.

### **8.7 Voldoende zicht**

Voldoende zicht betekent genoeg tijd om de bal te zien en zich voor te bereiden om de bal te slaan als deze van de voormuur terugkomt.

8.7.1 Als de speler-aan-slag een let vraagt vanwege niet voldoende zicht op de bal wanneer deze van de voormuur terugkomt, gelden de bepalingen van 8.6.

### **8.8 Rechtstreekse toegang**

Als de speler-aan-slag een let vraagt voor geen rechtstreekse toegang tot de bal,

8.8.1 als er hinder was maar de speler-aan-slag niet alle moeite deed om bij de bal te komen en deze te spelen, wordt geen let gegeven;

Opmerking:

Alle moeite doen om bij de bal te komen en deze te spelen, houdt niet in dat je in contact komt met de tegenstander niet in. Als lichamelijk contact vermeden had kunnen worden, dan moet regel 15 (Gedrag) worden toegepast.



- 8.8.2 als de speler-aan-slag rechtstreekse toegang had, maar in plaats daarvan een indirecte weg nam naar de bal en vervolgens een let vraagt vanwege hinder, wordt geen let gegeven, tenzij regel 8.8.3 van toepassing is;
- 8.8.3 Als de speler-aan-slag op het verkeerde been werd gezet, maar liet zien dat hij zich kon herstellen en een goede bal kon terugslaan en dan de hinder ondervond, wordt een let gegeven. Tenzij de speler-aan-slag een *winnende slag* gemaakt had, in welk geval aan de speler-aan-slag een stroke wordt gegeven.

#### 8.9 Racketzwaai

Een redelijke zwaai bestaat uit een redelijke achterzwaai, een slag naar de bal en een redelijke uitzwaai. De achterzwaai en de uitzwaai van de speler-aan-slag zijn redelijk zolang zij niet meer dan noodzakelijk uitstrekken.

Als de speler-aan-slag een let vraagt voor hinder bij de zwaai, dan:

- 8.9.1 als de zwaai werd **beïnvloed** door licht contact met de tegenstander die alle moeite deed om de hinder te voorkomen, wordt een let gegeven. Tenzij de speler-aan-slag een *winnende bal geslagen* zou hebben, in welk geval een stroke wordt gegeven aan de speler-aan-slag;
- 8.9.2 als de zwaai werd **verhinderd** door contact met de tegenstander, wordt een stroke aan de speler-aan-slag gegeven, zelfs als de tegenstander alle moeite deed om de hinder te voorkomen.

#### 8.10 Overdreven zwaai

- 8.10.1 Als de speler-aan-slag de hinder veroorzaakt door een overdreven zwaai, wordt geen let gegeven.
- 8.10.2 Als er hinder was, maar de speler-aan-slag overdrijft de zwaai in een poging een stroke te krijgen, wordt een let gegeven.
- 8.10.3 De overmatige zwaai van de speler-aan-slag kan bijdragen tot hinder voor de tegenstander wanneer het de beurt van deze laatste is om de bal te spelen, in welk geval de tegenstander een let kan vragen.

#### 8.11 Vrijheid om de bal te slaan op elk deel van de gehele voormuur

Als de speler-aan-slag de bal niet slaat vanwege hinder bij de voormuur en een let vraagt, dan:

- 8.11.1 als er hinder was en de bal zou de speler-niet-aan-slag hebben geraakt op een directe weg naar de voormuur, wordt een stroke gegeven aan de speler-aan-slag. Tenzij de speler-aan-slag een *“turning”* of een *verdere poging* maakte, in welk geval een let wordt gegeven;
- 8.11.2 als de bal eerst de speler-niet-aan-slag zou hebben geraakt en dan een zijmuur voordat deze de voormuur bereikte, wordt een let gegeven, tenzij de slag een *winnende slag* zou zijn geweest, in welk geval een stroke wordt gegeven aan de speler-aan-slag, of
- 8.11.3 als de bal eerst de zijmuur zou hebben geraakt en dan de speler-niet-aan-slag voordat deze de voormuur bereikte, wordt een let gegeven. Tenzij de slag een *winnende slag* zou zijn geweest, in welk geval een stroke wordt gegeven aan de speler-aan-slag.

#### 8.12 Verdere poging.

Als de speler-aan-slag een let vraagt vanwege hinder bij een *verdere poging* de bal te slaan en goed terug geslagen zou hebben, dan:

- 8.12.1 als de speler-niet-aan-slag geen tijd had om de hinder te voorkomen, wordt een let gegeven.

#### 8.13 Turning (draai)

Turning is de actie van de speler waarbij hij de bal rechts van het lichaam slaat (of waarbij hij in de positie is om te slaan) nadat de bal eerst links achter hem langs is gegaan - of omgekeerd -. Het maakt niet uit of de speler fysiek draait of niet.

Als de speler-aan-slag hinder ondervindt bij een *turning* en de bal *goed* kon *terugslaan*:

- 8.13.1 als de zwaai werd voorkomen, zelfs als de tegenstander alle moeite deed om de hinder te voorkomen, wordt een stroke gegeven aan de speler-aan-slag;
- 8.13.2 als de speler-niet-aan-slag geen tijd had om de hinder te voorkomen, wordt een let gegeven;
- 8.13.3 als de speler-aan-slag de bal kon hebben geslagen zonder *turning*, maar een *turning* maakte om de mogelijkheid te krijgen een let te vragen, wordt geen let gegeven.
- 8.13.4 wanneer de speler-aan-slag een *turning* maakt, moet de scheidsrechter altijd overwegen of de actie gevaarlijk was en dienovereenkomstig handelen.



## 9 BAL RAAKT EEN SPELER

- 9.1 Als de bal, op weg naar de voormuur, de speler-niet-aan-slag, zijn racket of kleding raakt, moet het spel worden gestopt:
- 9.1.1 als de geslagen bal niet goed is, wint de speler-niet-aan-slag de rally;
  - 9.1.2 als de geslagen bal direct naar de voormuur ging en als de speler-aan-slag een eerste poging deed zonder een *turning* gemaakt te hebben, wordt een stroke gegeven aan de speler-aan-slag;
  - 9.1.3 als de bal een andere muur had geraakt of zou hebben geraakt vóór de voormuur en de speler-aan-slag niet een *turning* had gemaakt, wordt een let gegeven. Tenzij de slag een *winnende slag* zou zijn geweest, in welk geval een stroke wordt gegeven aan de speler-aan-slag;
  - 9.1.4 als de speler-aan-slag geen *turning* had gemaakt maar een *verdere poging* deed, wordt een let gegeven;
  - 9.1.5 als de speler-aan-slag een *turning* had gemaakt, wordt een stroke gegeven aan de speler-niet-aan-slag. Tenzij de speler-niet-aan-slag een opzettelijke beweging maakte om de bal te onderscheppen, waarbij in dat geval een stroke wordt gegeven aan de speler-aan-slag.
- 9.2 Als de bal terugkeert van de voormuur en voordat de bal twee keer op de grond stuitert een speler raakt, moet het spel stoppen:
- 9.2.1 als de bal de **speler-niet-aan-slag** of het racket van de speler-niet-aan-slag raakt, voordat de speler-aan-slag een poging heeft gedaan om de bal te slaan en er geen hinder heeft plaatsgevonden, dan wint de speler-aan-slag de rally. Tenzij de positie van de speler-aan-slag er voor heeft gezorgd, dat de bal de speler-niet-aan-slag heeft geraakt, in welk geval een let wordt gegeven;
  - 9.2.2 als de bal de **speler-niet-aan-slag** of het racket van de speler-niet-aan-slag raakt, nadat de speler-aan-slag één of meerdere pogingen heeft gedaan om de bal te slaan, dan wordt een let gegeven, mits de speler-aan-slag goed had kunnen slaan. Anders wint de speler-niet-aan-slag de rally;
  - 9.2.3 als de bal de **speler-aan-slag** raakt en er geen hinder is, dan wint de speler-niet-aan-slag de rally. Als er hinder is opgetreden, is regel 8 (hinder) van toepassing.
- 9.3 Als de speler-aan-slag de speler-niet-aan-slag met de bal raakt, dan moet de scheidsrechter overwegen of de actie gevaarlijk was en dienovereenkomstig handelen.

## 10 APPEALS (BEZWAREN)

- 10.1 Beide spelers kunnen het spel tijdens de rally stoppen en een appeal maken tegen het ontbreken van een call van de marker door te zeggen "appeal, please".
- 10.2 De verliezer van een rally kan een appeal maken tegen elke call of het ontbreken van een call van de marker door te zeggen "appeal, please".
- 10.3 Als de scheidsrechter onzeker is voor welke slag appeal wordt gemaakt, moet de scheidsrechter om verduidelijking vragen. Als er meer dan één appeal is, moet de scheidsrechter een ieder overwegen.
- 10.4 Nadat de bal is geserveerd, kan geen van beide spelers een appeal maken tegen iets dat zich voor de service heeft voorgedaan, met uitzondering van een kapotte bal.
- 10.5 Aan het einde van een game moet een appeal met betrekking tot de laatste rally onmiddellijk worden gedaan.
- 10.6 In antwoord op een appeal tegen een call of ontbreken van een call van de marker, moet de scheidsrechter:
- 10.6.1 als de call of het ontbreken van de call van de marker juist was, het resultaat van de rally laten gelden, of
  - 10.6.2 als de call van de marker onjuist was, een let geven, tenzij de call van de marker een *winnende slag* van één van beide spelers onderbrak, in welk geval een stroke aan die speler wordt gegeven, of
  - 10.6.3 als de marker geen call maakte op een service of slag die niet goed was, de rally toekennen aan de andere speler, of
  - 10.6.4 als de scheidsrechter onzeker was of het serveren goed was, wordt een let gespeeld, of

- 10.6.5 als de scheidsrechter onzeker was of de slag goed was, een let laten spelen, tenzij de call van de marker een *winnende slag* van de andere speler onderbrak, in welk geval de rally aan die speler wordt toegekend.
- 10.7 In alle gevallen is de beslissing van de scheidsrechter onherroepelijk.

## 11 DE BAL

- 11.1 Als de bal tijdens een rally kapot gaat, wordt voor de rally een let gegeven.
- 11.2 Als een speler stopt met spelen om een *appeal* te maken dat de bal kapot is en het blijkt dat de bal niet kapot is, verliest die speler de rally.
- 11.3 Als de ontvanger, voordat hij *probeert* de service terug te slaan, een *appeal* maakt dat de bal kapot is en de bal blijkt kapot te zijn, moet de scheidsrechter, als hij onzeker is wanneer de bal kapot ging, een let geven voor de vorige rally.
- 11.4 Een speler die aan het einde van een game een *appeal* wil maken dat de bal gebroken is, moet dat meteen doen voor het verlaten van de baan.
- 11.5 De bal moet worden vervangen als beide spelers het er over eens zijn of als de scheidsrechter het eens is met een verzoek van een speler.
- 11.6 Als een bal is vervangen, of als de spelers na een onderbreking het spel hervatten, kunnen de spelers de bal opwarmen. Het spel wordt hervat wanneer beide spelers het er over eens zijn of bij goeddunken van de scheidsrechter, welke ook eerder moge zijn.
- 11.7 De bal moet te allen tijde op de baan blijven, tenzij de scheidsrechter toestaat dat deze wordt weggehaald.
- 11.8 Als de bal in een deel van de baan wordt ingeklemd, wordt een let gegeven.
- 11.9 Een let kan worden gegeven als de bal enig voorwerp op de baan raakt.
- 11.10 Er wordt geen let gegeven voor een ongewone stuiter.

## 12 AFLEIDING

- 12.1 Beide spelers kunnen een let vragen wegens afleiding, maar moeten dit meteen doen.
- 12.2 Als de afleiding werd veroorzaakt door één van de spelers:
- 12.2.1 als dit **zonder opzet** was, wordt een let gegeven. Tenzij een speler een *winnende slag* had onderbroken, in welk geval de rally wordt toegekend aan de andere speler;
- 12.2.2 als dit **opzettelijk** was, moet regel 15 (Gedrag) worden toegepast.
- 12.3 Als de afleiding niet werd veroorzaakt door één van de spelers wordt een let gegeven, tenzij een *winnende slag* van een speler werd onderbroken, in welk geval de rally wordt toegekend aan die speler.
- 12.4 Bij sommige gebeurtenissen kunnen reacties vanuit het publiek optreden. Om het plezier van het publiek te stimuleren, kan regel 12.3 worden opgeschort, en als plotseling uit het publiek geluid optreedt, zullen de spelers naar verwachting blijven spelen en scheidsrechters zullen het publiek niet vragen stil te zijn. Echter, een speler die het spel stopt en een let vraagt als gevolg van hard of geïsoleerd lawaai van buiten de baan kan een let worden gegeven voor afleiding.

## 13 GEVALLEN VOORWERP

- 13.1 Een speler die een racket laat vallen mag hem oprapen en doorspelen, behalve als de bal het racket raakt. Ook als hierdoor afleiding optreedt, of als de scheidsrechter een gedragsstraf hanteert, mag er niet doorgespeeld worden.
- 13.2 Een speler-aan-slag die door hinder zijn racket laat vallen, mag een let vragen.
- 13.3 Een speler-niet-aan-slag die het racket laat vallen vanwege contact tijdens een poging van de speler-aan-slag om de bal te bereiken, kan een let vragen, en regel 12 (Afleiding) is van toepassing.
- 13.4 Als er een voorwerp, anders dan een racket van een speler, op de vloer valt tijdens een rally, stopt het spel:
- 13.4.1 als het voorwerp van een speler viel zonder enig contact met de tegenstander, wint de tegenstander de rally;
- 13.4.2 als het voorwerp van een speler viel als gevolg van contact met de tegenstander, wordt een let gegeven. Tenzij de speler-aan-slag een *winnende slag* heeft geslagen, of een let vraagt vanwege hinder, in welk geval regel 8 (Hinder) wordt toegepast;

- 13.4.3 als het voorwerp dat valt, niet afkomstig is van een speler, wordt een let gegeven, tenzij
- 13.4.4 van de speler-aan-slag de winnende slag werd onderbroken. In welk geval de rally wordt toegekend aan de speler-aan-slag;
- 13.4.5 als het voorwerp niet gezien werd totdat de rally was beëindigd en geen effect had op de uitkomst van de rally, telt het resultaat van de rally.

## 14 ZIEKTE, BLESSURE EN BLOEDEN

### 14.1 Ziekte

- 14.1.1 Een speler die lijdt aan een ziekte die noch een blessure noch bloeden inhoudt, moet gewoon blijven doorspelen, of de lopende game opgeven en de 90 seconden onderbreking tussen de games gebruiken om te herstellen. Denk hierbij aan kramp, misselijkheid, kortademigheid en astma.  
Slechts één game mag worden opgegeven. De speler moet daarna doorspelen, of de wedstrijd opgeven.
- 14.1.2 Als braaksel of andere handeling van een speler ervoor zorgt dat de baan onbespeelbaar wordt, wordt de wedstrijd toegekend aan de tegenstander.

### 14.2 Blessure

De scheidsrechter:

- 14.2.1 moet, als hij niet overtuigd is dat de blessure echt is, de speler adviseren om te beslissen het spel onmiddellijk te hervatten, of de lopende game op te geven en de 90 seconden onderbreking tussen games te gebruiken en dan het spel te hervatten, of de wedstrijd op te geven. Er mag slechts één game opgegeven worden;
- 14.2.2 moet, als hij overtuigd is dat de blessure echt is, beide spelers adviseren over het soort blessure en over de toegestane tijd voor herstel. Hersteltijd is alleen toegestaan op het moment dat de blessure plaatsvindt;
- 14.2.3 moet, als hij overtuigd is dat dit een herhaling is van een eerder in de wedstrijd opgelopen blessure, de speler adviseren het spel onmiddellijk te hervatten, of de lopende game op te geven en de 90 seconden onderbreking tussen de games te gebruiken en dan het spel te hervatten, of de wedstrijd op te geven. Er mag slechts één game opgegeven worden;

Opmerking: Een speler die een game opgeeft, behoudt de reeds behaalde punten.

### 14.3 Soorten blessures:

- 14.3.1 **Zelf veroorzaakt:** wanneer de blessure het gevolg is van het eigen optreden van de speler. Dit omvat een spierscheur of verstuijing, of een blauwe plek als gevolg van een botsing met een muur of voorover vallen.  
De speler krijgt drie minuten om te herstellen en als hij niet klaar is om het spel te hervatten, moet hij die game opgeven en de 90 seconden onderbreking tussen de games benutten voor verder herstel. Er mag slechts één game opgegeven worden. De speler moet daarna het spel hervatten of de wedstrijd opgeven.
- 14.3.2 **Mede veroorzaakt:** wanneer de blessure het gevolg is van onopzettelijk optreden door beide spelers.  
De geblesseerde speler krijgt 15 minuten om zich te herstellen. Dit kan naar het oordeel van de scheidsrechter verlengd worden met nog eens 15 minuten. Als de speler dan niet meer verder kan, wordt de wedstrijd toegekend aan de tegenstander. De score aan het einde van de rally, waarin de blessure zich heeft voorgedaan, blijft gelden.
- 14.3.3 **Door de tegenstander veroorzaakt:** wanneer de blessure veroorzaakt wordt door alleen de tegenstander.
  - 14.3.3.1 Als de blessure **per ongeluk** wordt veroorzaakt door de tegenstander, moet de regel 15 (Gedrag) worden toegepast. De geblesseerde speler krijgt 15 minuten om te herstellen. Als de speler dan niet verder kan spelen, wordt de wedstrijd toegekend aan de geblesseerde speler.
  - 14.3.3.2 Als de blessure wordt veroorzaakt door **opzettelijk of gevaarlijk** spel of handelen van de tegenstander en als de geblesseerde speler enige tijd nodig heeft voor herstel, wordt de wedstrijd toegekend aan de geblesseerde speler. Als de geblesseerde speler in staat is om verder te gaan zonder vertraging, moet regel 15 (Gedrag) worden toegepast.

#### 14.4 Bloeden

- 14.4.1 Wanneer bloeden optreedt, moet het spel gestopt worden en de speler moet de baan verlaten en het bloeden meteen stelpen. Redelijke tijd voor de behandeling is toegestaan. Het spel mag alleen worden hervat nadat het bloeden is gestopt en waar mogelijk de wond is bedekt.
  - 14.4.2 Als het bloeden **per ongeluk veroorzaakt** werd door de tegenstander, dan moet regel 15, (Gedrag) worden toegepast.
  - 14.4.3 Als het bloeden het resultaat is van **opzettelijk of gevaarlijk** spelen of handelen van de tegenstander, wordt de wedstrijd toegekend aan de geblesseerde speler.
  - 14.4.4 Een speler die niet in staat is om het bloeden binnen de toegestane tijd te stoppen moet ofwel één game opgeven en de 90 seconden onderbreking nemen en vervolgens doorspelen, of de wedstrijd opgeven.
  - 14.4.5 Als er tijdens het spel weer bloed zichtbaar wordt, dan wordt er geen verdere hersteltijd toegestaan en moet de speler een lopende game opgeven en gebruikmaken van de 90 seconden onderbreking tussen de games in voor verdere behandeling. Als het bloeden dan niet is gestopt, moet de speler de wedstrijd opgeven.
  - 14.4.6 De baan moet worden schoongemaakt en met bloed bevlekte kleding moet worden vervangen.
- 14.5 Een geblesseerde speler mag het spel hervatten voor het einde van elke toegestane hersteltijd. Beide spelers moet een redelijke tijd worden gegeven om zich voor te bereiden op spelhervatting.
- 14.6 Het is altijd de beslissing van de geblesseerde speler om al dan niet verder te spelen.

#### 15 GEDRAG

- 15.1 Spelers moeten voldoen aan alle toernooiregelgevingen aanvullend op deze regels.
- 15.2 Spelers mogen geen voorwerpen binnen de baan plaatsen.
- 15.3 Spelers mogen de baan tijdens een game niet verlaten zonder de toestemming van de scheidsrechter.
- 15.4 Spelers mogen niet om een vervanging van een official vragen.
- 15.5 Spelers moeten zich niet gedragen op een manier die oneerlijk, gevaarlijk, beledigend, aanstootgevend, of op enigerlei wijze schadelijk is voor de sport.
- 15.6 Als het gedrag van een speler onaanvaardbaar is, moet de scheidsrechter de speler bestraffen, en zo nodig het spel stoppen.  
Ongewenst gedrag omvat, maar is niet beperkt tot:
  - 15.6.1 hoorbare of zichtbare obsceniteit;
  - 15.6.2 verbale, fysieke of andere vormen van mishandeling;
  - 15.6.3 onnodig lichamelijk contact, waaronder het duwen van de tegenstander;
  - 15.6.4 gevaarlijk spel, met inbegrip van een buitensporige racketzwaai;
  - 15.6.5 verschil van mening met een official;
  - 15.6.6 mishandeling van uitrusting of baan;
  - 15.6.7 oneerlijk inslaan;
  - 15.6.8 het vertragen van het spel, met inbegrip van te laat terugkeren op de baan;
  - 15.6.9 opzettelijke afleiding;
  - 15.6.10 coaching ontvangen tijdens het spel.
- 15.7 Een speler die zich schuldig maakt aan een strafbaar feit kan een conduct warning krijgen of bestraft worden met een conduct stroke, conduct game of conduct match, afhankelijk van de ernst van het strafbare feit.
- 15.8 De scheidsrechter kan meer dan één waarschuwing, stroke of game aan een speler opleggen voor een volgende vergelijkbare overtreding, op voorwaarde dat een dergelijke straf niet minder streng mag zijn dan de vorige straf voor hetzelfde vergrijp.
- 15.9 Een waarschuwing of een straf kan door de scheidsrechter worden opgelegd op elk gewenst moment, met inbegrip van tijdens het inspelen en na afloop van de wedstrijd.
- 15.10 Als de scheidsrechter:
  - 15.10.1 het spel stopt om een conduct warning te geven, wordt een let gegeven;
  - 15.10.2 het spel stopt om een conduct stroke te geven, dan wordt de conduct stroke het resultaat van de rally;

- 15.10.3 een conduct stroke toekent nadat een rally is afgelopen, telt het resultaat van de rally en de conduct stroke wordt toegevoegd aan de score zonder verandering van serveervak;
  - 15.10.4 een conduct game toekent, die game die aan de gang is of de volgende game als een game niet aan de gang is. In het laatste geval is een aanvullende onderbreking van 90 seconden niet van toepassing;
  - 15.10.5 een conduct game of conduct match toekent, behoudt de overtredende speler alle punten of games die hij al heeft gewonnen;
- 15.11** Wanneer een conduct straf is opgelegd, moet de scheidsrechter de vereiste documentatie invullen.

-oOo-

## BIJLAGE 1 - DEFINITIES

APPEAL	Het verzoek van een speler aan de scheidsrechter om een call of het ontbreken van de call van de marker te herzien, of bezwaar aan te tekenen dat de bal kapot is.
BAANKWART	Eén van de twee gelijke delen van de baan begrensd door de short lijn, een zijmuur, de achtermuur en de middenlijn
CORRECT	Wanneer de bal wordt geslagen met het racket in de hand, niet meer dan één keer en zonder langdurig contact op het racket.
DOWN	Een slag die de tin of de vloer raakt vóór het bereiken van de voormuur, of de voormuur raakt en dan de tin.
FOUT	Een service die niet goed is.
GAME	Een deel van een wedstrijd. Een speler moet drie games winnen om een best of vijf-wedstrijd te winnen en twee games om een best of drie-game wedstrijd te winnen.
GOEDE SLAG	Een slag die correct is geslagen en waarbij de bal naar de voormuur gaat, of direct of na het raken van een andere muur of muren zonder uit te gaan, en die de voormuur raakt boven de tin en onder de uitlijn.
HAND OUT	Een verandering van de serveerder.
LET	Het resultaat van een rally waarbij geen enkele speler wint. De serveerder serveert opnieuw uit hetzelfde vak.
MATCH	De volledige wedstrijd, inclusief het inspelen.
NOT UP	Een slag die: <ul style="list-style-type: none"><li>• een speler niet correct slaat, of</li><li>• meer dan eenmaal stuiter op de vloer voordat deze wordt geslagen, of</li><li>• de speler-aan-slag of de kleding van de speler-aan-slag raakt.</li></ul>
OP VERKEERDE BEEN	De situatie waarin een speler, vooruitlopend op de baan van de bal, beweegt in een bepaalde richting, terwijl de speler-aan-slag de bal raakt in een andere richting.
UIT	Een slag die: <ul style="list-style-type: none"><li>• de muur raakt op of boven de uitlijn, of</li><li>• enig armatuur boven de uitlijn, of</li><li>• de bovenrand van een muur van de baan raakt, of</li><li>• over een muur en uit de baan gaat, of</li><li>• door enig armatuur gaat..</li></ul>
POGING	Elke voorwaartse beweging van het racket naar de bal. Een nep zwaai is ook een poging, maar racketvoorbereiding met slechts een achterzwaai en geen voorwaartse beweging naar de bal is geen poging
RALLY	Een goede service gevolgd door één of meer afwisselende slagen totdat een speler er niet in slaagt om een goede slag te maken.
SPELER-AAN-SLAG	Een speler is de speler-aan-slag vanaf het moment dat de slag van de tegenstander terugkomt van de voormuur tot het moment dat de slag van de speler de voormuur raakt.
TIN	Het gebied van de voormuur over de volle breedte van de baan reikend van de vloer tot en met de laagste horizontale lijn.
TURNING	De actie van de speler-aan-slag waarbij hij de bal rechts van het lichaam slaat, of in de positie is om te slaan, nadat eerst de bal links achter hem was gepasseerd, of omgekeerd, of de speler-aan-slag daadwerkelijk draait of niet
VAK, SERVEERVAK	Een vierkant gebied aan elke zijde van de baan begrensd door de short lijn, een zijmuur en door 2 andere lijnen, van waar de serveerder serveert.
VERDERE POGING	Een volgende poging van de speler-aan-slag om te serveren of een bal terug te slaan die nog in spel is, nadat hij al één of meer pogingen gemaakt heeft.
VOLDOENDE ZICHT	Genoeg tijd om de bal te zien en voor te bereiden op de slag als deze terugkomt van de voormuur
WINNENDE SLAG	Een goede slag, die de tegenstander niet kon halen.

## BIJLAGE 2 – CALLS VAN OFFICIALS

### 2.1 MARKER

- DOWN Om aan te geven dat de slag van een speler de tin raakte of de vloer vóór het de voormuur bereikte, of de voormuur raakte en dan de tin.
- FAULT FOUT: Om aan te geven dat een service niet goed was.
- HAND OUT Om een verandering van serveerder aan te geven.
- NOT UP Om aan te geven dat een slag niet correct was geslagen, of meer dan één keer op de grond stuitte alvorens te worden geslagen, of de speler-aan-slag raakte of de kleding van de speler-aan-slag.
- OUT UIT: Om aan te geven dat een slag:
  - de muur op of boven de buitenlijn raakt, of
  - een verlichtingsarmatuur boven de uitlijn raakt, of
  - de bovenste rand van een muur van de baan, raakt of
  - over een muur en buiten de baan komt, of
  - door een verlichtingsarmatuur gaat.
- 10-ALL, A PLAYER MUST WIN BY 2 POINTS 10 GELIJK, EEN SPELER MOET WINNEN MET TWEE PUNTEN VERSCHIL: Om bij 10 gelijk aan te geven dat een speler moet winnen met twee punten verschil om de game te winnen. Uitsluitend af te roepen bij de eerste keer in een game.
- GAME BALL GAMEBAL: Om aan te geven dat een speler nog één punt nodig heeft om het spel te winnen.
- MATCH BALL MATCHBAL: Om aan te geven dat een speler nog één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen.
- YES LET / LET Om het besluit van de scheidsrechter te herhalen dat een rally moet worden overgespeeld.
- STROKE TO PLAYER or TEAM STROKE VOOR SPELER of TEAM: Om het besluit van de scheidsrechter te herhalen een stroke toe te kennen aan een speler of team.
- NO LET Om het besluit van de scheidsrechter te herhalen dat een verzoek om een let niet wordt gegeven.

### Voorbeelden van calls van de marker in het Nederlands en Engels

#### 1. Match introductie / Match introduction

Minimaal vereist	Smit serveert, De Jong ontvangt beste van vijf games 0-0	Smith serves, Jones receives best of five games love-all
Competitie	Victoria tegen Flevoparq Nummer 1 spelers Smit voor Victoria serveert De Jong voor Flevoparq ontvangt beste van vijf games 0-0	Chapel A versus Birmingham Number 1 players Chris Ryder for Birmingham serves Daryl Selby for Chapel A receives best of five games love-all
Nationale Kampioenschappen	Nederlandse Kampioenschappen 2014 Halve Finale Heren B Smit serveert De Jong ontvangt beste van vijf games 0-0	British Open 2014 Final Ladies Laura Massaro serves Allison Waters receives best of five games love-all
Teamkampioenschappen	Nederlandse Team Kampioenschappen 2014, Poule wedstrijden Meersquash tegen de Dieput nummer 1 spelers Ravelli serveert, Anjema ontvangt beste van vijf games 0-0	European Team Championships 2014 Pool event The Netherlands versus England 1st string players Anjema serves, Matthew receives best of five games love-all



2. Volgorde van de calls:

- i) Alles wat de score beïnvloedt (bijv. stroke voor De Jong).
- ii) De score beginnend met de score van de serveerder (bijv. 10-5).
- iii) Reacties op de score (bijv. gamebal).

Stroke voor de Jong, hand out, 10-5 gamebal	Stroke to Jones, hand out, 10-5, game ball
Yes let, 10-12 gamebal	Yes let, 10-12, game ball

3. Het afroepen van de score:

Not up, hand out, 4-3	Not up, hand out, 4-3
Yes let, 3-4	Yes let, 3-4
Stroke voor De Jong, 10-8, gamebal	Stroke to Jones, 10-8, game ball
Fout, hand out, 8-3	Fault, hand out, 8-3
Not up, 10 gelijk, een speler moet winnen met 2 punten verschil	Not up, 10-all, a player must win by 2 points
13-12, matchbal	13-12, match ball

4. Einde van een game:

11-3, game voor De Jong, Smit leidt met 1 game tegen 0	11-3, game to Smith, Smith leads 1 game to love
11-6, game voor Smit, De Jong leidt met 2 games tegen 1	11-6, game to Smith, Jones leads 2 games to 1
11-9, game voor Smit, stand is 2-2	11-9, game to Smith, it is two games all
11-8, match voor De Jong, 3 games tegen 2, 11-3, 11-7, 6-11, 9-11, 11-8	11-8, match to Jones, 3 games to 2, 3-11, 11-7, 6-11, 9-11, 11-8

5. Start van opeenvolgende games:

Smit leidt met 1 game tegen 0, 0-0	Smith leads 1 game to 0, love-all
De Jong leidt met 2 games tegen 1, Smit serveert, 0-0	Jones leads 2 games to 1, Smith to serve, love-all
Stand is 2-2, Smit serveert, 0-0	2 games all, Smith to serve, love-all

## 2.2 SCHEIDSRECHTER

VIJFTIEN SECONDEN	Om te adviseren dat er 15 seconden van een toegestane onderbreking overblijven.
HALF-TIME	Om te adviseren dat er tweeënhalve minuut van de speeltijd is verlopen.
LET / SPEEL EEN LET	Om te adviseren dat een rally opnieuw gespeeld moet worden in omstandigheden waarin de bewoording "Yes let," niet geschikt is (bijvoorbeeld als geen van beide spelers om een let heeft gevraagd). Om een let te weigeren.
NO LET	
STROKE TO (speler of team)	Om te adviseren dat een stroke is gegeven.
TIJD	Om aan te geven dat een toegestane onderbreking is verstreken.
YES LET	Om een let te geven.
CONDUCT WAARSCHUWING	Om te adviseren dat een conduct waarschuwing wordt afgegeven, bijvoorbeeld: "Conduct waarschuwing Smit voor het vertragen van het spel".
CONDUCT STROKE	Om te adviseren dat een conduct stroke wordt toegekend, bijvoorbeeld: "Conduct Smit, stroke voor (andere speler of team) voor het vertragen van het spel".
CONDUCT GAME	Om te adviseren dat een conduct game wordt toegekend, bijvoorbeeld: "Conduct De Jong, game voor (andere speler of team) wegens mishandelen van de tegenstander".
CONDUCT MATCH	Om te adviseren dat een conduct Match wordt toegekend, bijvoorbeeld: "Conduct de Jong, match voor (andere speler of team) voor meningsverschil met de scheidsrechter".

### **BIJLAGE 3 - ALTERNATIEVE scoresystemen**

#### **1. Point-a-rally puntentelling tot 15**

Regel 2 (Puntentelling) wordt vervangen door (zie cursief):

- 2.1 De winnaar van een rally scoort 1 punt en serveert om de volgende rally beginnen.
- 2.2 *Elk spel wordt gespeeld tot 15 punten, met dien verstande dat als de score 14-gelijk wordt, het spel doorgaat totdat een speler met twee punten leidt.*
- 2.3 Een wedstrijd is normaal gesproken de beste van vijf games, maar kan de beste van drie zijn.

#### **2. Hand-in/hand-out puntentelling**

Regel 2 (Puntentelling) wordt vervangen door (zie cursief):

- 2.1 *De serveerder krijgt een punt bij het winnen van een rally. De ontvanger wordt de serveerder zonder een verandering van de puntentelling bij het winnen van een rally.*
- 2.2 *Elke game wordt tot 9 punten gespeeld, met dien verstande dat als de score 8-gelijk wordt, de ontvanger voor de volgende service kiest, om door te gaan met die game of tot 9 (bekend als "Set 1") of tot 10 (bekend als "Set 2"). De ontvanger moet deze keuze duidelijk aangeven aan de marker, scheidsrechter en de tegenstander.*
- 2.3 Een wedstrijd is normaal gesproken de beste van vijf games, maar kan de beste van drie zijn.

## BIJLAGE 4 - HET DRIE-SCHEIDSRECHTER-SYSTEEM

1. Het drie-scheidsrechter-systeem maakt gebruik van een centrale scheidsrechter (CR: center referee) en twee zijscheidsrechters (SRs: side referees), die als één team moeten samenwerken. Allen moeten de hoogst beschikbaar erkende scheidsrechters zijn. Als de drie officials niet van een vergelijkbaar niveau zijn, dan moet de scheidsrechter van het hoogste niveau normaal gesproken optreden als de CR.
2. De CR, die ook de marker is, controleert de wedstrijd en moet met de SRs voor de wedstrijd overleggen en indien nodig (en mogelijk) tussen de games in om de consequente regeltoepassing en interpretatie proberen te verzekeren. Eén van de SRs houdt als back-up de puntentelling bij. Bij een verschil, is de puntentelling van de CR definitief.
3. De twee SRs moeten achter de achtermuur zitten aan iedere kant in lijn met de binnenlijn van het serveervak, één rij voor de CR. ;
4. De SRs maken aan het einde van – en niet tijdens - rally's beslissingen alleen voor de volgende zaken:
  - 4.1 als een speler een let vraagt, of een appeal maakt tegen een call of ontbreken van een call door de CR, zoals down, not up, uit, of fout;
  - 4.2 als het zicht van een scheidsrechter wordt belemmerd, is de beslissing van die scheidsrechter "Yes let";
  - 4.3 als de CR niet zeker is van de reden voor een appeal, moet de CR de speler om verduidelijking vragen;
  - 4.4 als een SR onzeker is waarvoor een appeal wordt gemaakt, moet de SR de CR om opheldering vragen.
5. Alleen de CR beslist over alle andere zaken, zoals onderbreking, gedrag, verwonding, afleiding, kapotte bal, gevallen voorwerp en baanconditie, op geen van deze beslissingen mag een appeal worden gevraagd.
6. Over elke appeal moet worden beslist door alle drie de scheidsrechters, gelijktijdig en onafhankelijk van elkaar.
7. Een meerderheidsbeslissing van de drie scheidsrechters is definitief, tenzij met een video scheidsrechter systeem wordt gewerkt.
8. De beslissing van de drie scheidsrechters moet door de CR worden afgeroepen zonder de individuele beslissingen te onthullen.
9. In het geval van drie verschillende beslissingen (Yes let, No let, Stroke), zal de uiteindelijke beslissing "Yes let" zijn.
10. Spelers mogen alleen met de CR praten. De dialoog moet tot een minimum worden beperkt.
11. De scheidsrechters kunnen hun beslissingen geven met behulp van (in volgorde van voorkeur):
  1. Elektronische consoles, of
  2. Scheidsrechter "Decision Cards", of
  3. Handsignalen.
12. Als de handsignalen worden gebruikt:

Yes let	=	Duim en wijsvinger in de vorm van een "L".
Stroke	=	Vuist.
No let	=	Hand vlak, palm naar beneden.
Bal was Down / Not up / Out / Fout	=	Duim omlaag.
Bal was Goed	=	Duim omhoog.

### **BIJLAGE 5 - VIDEO REVIEW (HERZIENING)**

Kan worden gebruikt wanneer deze techniek beschikbaar is.

#### **REGELS / PROCEDURE**

1. Een speler mag een herziening van een beslissing betreffende hinder en alleen voor een Let, Stroke of No let vragen, maar kan geen appeal maken tegen een call van de marker. Elke speler heeft één review per game, als de originele beslissing wordt overruled, behoudt de speler de review.
2. De speler moet duidelijk en onmiddellijk de centrale scheidsrechter (CR) voor een "Video review please" vragen.
3. De CR zegt vervolgens: "Video review, please, (naam van de speler), op de Yes let / No let / Stroke beslissing".
4. De herhalingen worden getoond op de schermen.
5. De beslissing van de Video Review Official, wiens beslissing definitief is, zal op de schermen worden weergegeven.
6. De CR zegt dan: "Yes let / No let / Stroke beslissing gehandhaafd, (naam speler) heeft geen review meer", of "Yes let / No let / Stroke beslissing overruled, (naam speler) heeft nog één review".
7. Wanneer de score 10 gelijk wordt, zal elke speler maar één verdere review beschikbaar hebben. Ongebruikte reviews mogen niet meegenomen worden voorbij de score van 10 gelijk of naar een volgende game. De CR roept af: "10 gelijk, een speler moet winnen met twee punten verschil, elke speler heeft nog één review".
8. Als een video review niet beschikbaar is vanwege technische problemen, zal dit niet als een review worden gebruikt.

### **BIJLAGE 6 - BESCHERMBRIL**

De WSF raadt aan dat alle squashers beschermende brillen dragen. Deze dient vervaardigd te zijn volgens een geschikte nationale standaard en dient tijdens het spel – ook tijdens het inspelen – correct gedragen te worden (over de ogen). Huidige nationale normen voor racketsport oogbescherming worden gepubliceerd door de "Canadian Standards Association", de "United States ASTM", "Standards Australia / Nieuw-Zeeland" en de "British Standards Institution". Het is de verantwoordelijkheid van de speler om ervoor te zorgen dat de kwaliteit van het gedragen product geschikt is voor het doel.

Een veiligheidsbril, die aan één van de bovenstaande normen (of gelijkwaardig) voldoet, is verplicht voor alle dubbel en jeugd evenementen goedgekeurd door de WSF.

## BIJLAGE 7 – TECHNISCHE SPECIFICATIES

### Bijlage 7.1

#### BESCHRIJVING EN AFMETINGEN VAN EEN BAAN VOOR ENKELSPEL

##### BESCHRIJVING

Een squashbaan is een rechthoekig gebied dat wordt begrensd door vier muren: de voormuur, 2 zijmuren en de achtermuur. Deze heeft een vlakke vloer en een vrije hoogte boven het speelveld.

##### AFMETINGEN

Lengte van de baan tussen speelvlakken .....	9750 mm
Breedte van de baan tussen speelvlakken .....	6400 mm
Diagonaal.....	11665 mm
Hoogte boven de vloer tot aan de onderrand van de voormuurlijn .....	4570 mm
Hoogte boven de vloer tot aan de onderrand van de achtermuurlijn .....	2130 mm
Hoogte boven de vloer tot aan de onderrand van de serveerlijn op de voormuur.....	1780 mm
Hoogte boven de vloer tot bovenrand van de tin .....	480 mm
Afstand tot dichtstbijzijnde rand van de short lijn van de achtermuur .....	4260 mm
Inwendige afmetingen van serveervakken .....	1600 mm
Breedte van alle lijnen.....	50 mm
Minimale vrije hoogte boven de vloer van de baan.....	5640 mm

##### OPMERKINGEN

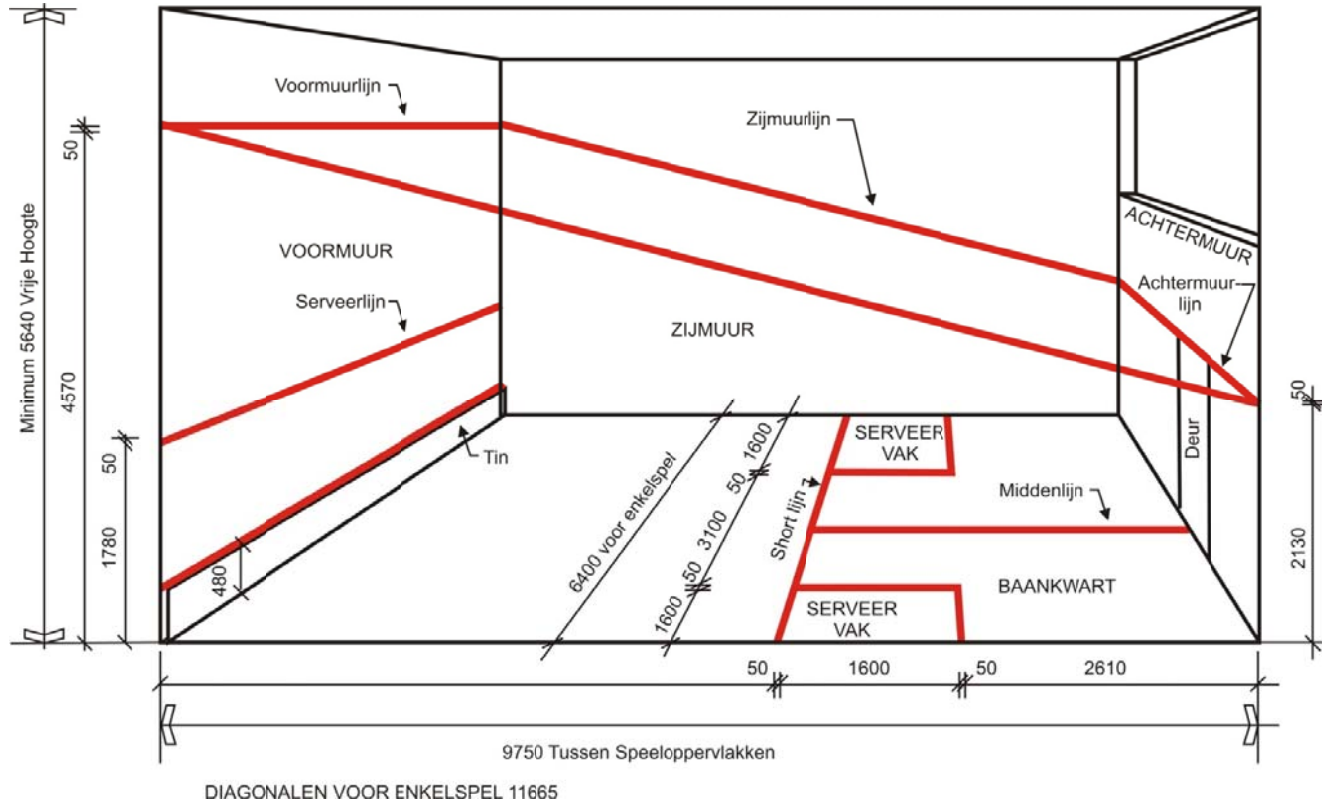
1. De zijmuurlijnen verbinden de voorste muurlijn en de achtermuurlijn.
2. Het serveervak is een vierkant dat wordt gevormd door de short lijn, een zijmuur en twee andere lijnen gemarkeerd op de vloer.
3. De lengte, breedte en diagonaal van de baan worden gemeten op een hoogte van 1000 mm boven de vloer.
4. Het wordt aanbevolen dat de voorste muurlijn, zijmuurlijnen, achtermuurlijn en de 50 mm bovenkant van de tin zodanig zijn gevormd dat elke bal, die hen raakt, afbuigt.
5. De tin mag niet meer dan 45 mm uitsteken van de voorste muur.
6. Het wordt aanbevolen dat de deur naar de baan in het midden is van de achtermuur.
7. De algemene configuratie van een squashbaan, de afmetingen en de markeringen zijn geïllustreerd op het diagram bijlage 7.2.

##### BOUW

Een squashbaan kan worden opgebouwd uit verschillende materialen mits deze geschikte stui-ter eigenschappen voor de bal heeft en veilig is om te spelen, maar de WSF publiceert squashbaan specificaties die aanbevolen normen bevatten. Een nationaal of regionaal bestuursorgaan kan eisen dat aan de WSF-normen moet worden voldaan voor wedstrijden.

BIJLAGE 7.2

ALGEMENE CONFIGURATIE VAN DE INTERNATIONALE BAAN VOOR HET ENKELSPEL



## BIJLAGE 8 – SPECIFICATIES VAN SQUASHBALLEN

### 1. EEN STANDAARD DUBBELE GELE STIP (WESTRIJD) BAL

De volgende specificatie is de standaard voor een dubbele gele stip (wedstrijd) bal gebruikt volgens de squashregels:

- Diameter (mm)  $40,0 \pm 0.5$
- Gewicht (gram)  $24,0 \pm 1.0$
- Stijfheid (N/mm) bij 23 °C + 3.2 of – 0.4
- Naadkracht (N/mm) 6.0 minimum
- Stuiter Veerkracht - van 254 centimeter
  - bij 23 °C 12% minimum
  - bij 45 °C 25% - 30%

### 2. EEN STANDAARD ENKELE GELE STIP (CLUB) BAL

De volgende specificatie is de standaard voor een enkele gele stip (club) bal gebruikt volgens de squashregels:

- Diameter (mm)  $40,0 \pm 0.5$
- Gewicht (gram)  $24,0 \pm 1,0$
- Stijfheid (N/mm) bij 23 °C + 3.2 of - 0,4
- Naadkracht (N mm) 6.0 minimum
- Stuiter Veerkracht - van 254 centimeter
  - bij 23 °C 15% minimum
  - bij 45 °C 30% - 35%

### OPMERKINGEN

1. De volledige procedure voor het testen van ballen naar de bovengenoemde specificaties is verkrijgbaar bij de WSF. De WSF zal zorg dragen voor het testen van ballen volgens standaard procedures als dit wordt aangevraagd.
2. Er zijn geen specificaties vastgelegd voor snellere of tragere snelheden van de bal, die gebruikt kunnen worden door spelers die meer of minder bekwaam zijn of vanwege de baanomstandigheden die warmer of kouder zijn dan die degene die bepaald zijn voor de club- en wedstrijdspecificaties. Waar hogere snelheden van de bal worden geproduceerd, kunnen ze variëren van diameter en gewicht van de bovengenoemde specificaties. Het is aanbevolen dat ballen zijn voorzien van een permanente kleur code of markering om hun snelheid of gebruikscategorie aan te geven. Het is ook aanbevolen dat de ballen voor beginners en verbeteraars over het algemeen voldoen aan de terugveerelasticiteit cijfers hieronder.
  - Beginner: terugveerelasticiteit @ 23 °C niet minder dan 17%
  - terugveerelasticiteit @ 45 °C 36% tot 38%
  - Gevorderde: terugveerelasticiteit @ 23 °C niet minder dan 15%
  - terugveerelasticiteit @ 45 °C 33% tot 36%

Specificaties voor ballen die momenteel aan die vereisten voldoen, kunnen worden verkregen door ze bij de WSF aan te vragen.

De snelheid van de ballen kan ook als volgt worden aangegeven:

- Super traag - gele stip (enkel of dubbel)
- Traag - witte stip of groene stip
- Medium - rode stip
- Snel - blauwe stip

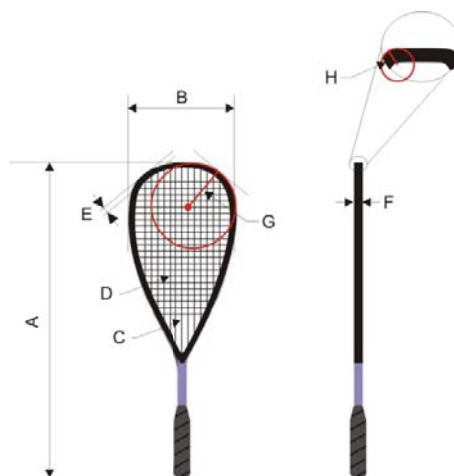
3. Ballen die worden gebruikt bij Wereldkampioenschappen of bij een vergelijkbaar spelniveau moeten voldoen aan de bovengenoemde specificaties voor de standaard dubbele stip (competitie) bal. Aanvullende persoonlijke testen kunnen door de WSF worden uitgevoerd met spelers van de benoemde norm om te bepalen de geschiktheid van de genomineerde bal voor gebruik bij het Kampioenschap.
4. Gele stip ballen met een diameter groter dan 40,0 mm als hierboven omschreven, maar die daarentegen voldoen aan de specificaties, kunnen worden toegelaten voor gebruik in toernooien door de officiële organiserende instantie.



## BIJLAGE 9 – AFMETINGEN VAN EEN SQUASHRACKET

### AFMETINGEN

A. Maximale lengte .....	686 mm
B. Maximale breedte, loodrecht gemeten op de steel .....	215 mm
C. Maximale lengte van de snaren.....	390 mm
D. Maximum snaaroppervlak .....	500 cm <sup>2</sup>
E. Minimale breedte van een frame of structureel deel (gemeten in het vlak van de snaren) .....	7 mm
F. Maximale diepte van een frame of structureel deel (gemeten loodrecht op het vlak van de snaren).....	26 mm
G. Minimale straal van buitenste kromming op elk punt van het frame .....	50 mm
H. Minimum kromtestraal van elke rand van het frame of ander structureel deel.....	2mm



### GEWICHT

Maximaal gewicht 255 gram

### BOUW

- Het racketblad is gedefinieerd als dat deel van het racket wat het snarengedebiet bevat en omgeeft.
- Snaren en snaareinden moeten binnen het racketblad inspringen, of in gevallen waar de insteek niet praktisch is vanwege het materiaal of ontwerp van het racket, moeten beschermd worden door een veilig vastgemaakte stootrand.
- De stootrand moet gemaakt zijn van flexibel materiaal wat niet kan verkreukelen in scherpe randen als gevolg van schurende contact met vloer of muren.
- De stootrand moet wit, kleurloos of materiaal zonder pigment zijn. Als een fabrikant, uit cosmetisch oogpunt, voor een gekleurde bumperstrip koos, dan moet de fabrikant tot tevredenheid van de WSF demonstreren dat na contact dit geen gekleurde resten op de muren of vloer van de baan achterlaat.
- Het frame van het racket moet van een kleur en/of materiaal zijn dat niet een vlek achterlaat op de muren of vloer als gevolg van contact tijdens normaal spel.
- Snaren moeten van darm, nylon of een vervangend materiaal zijn, mits geen metaal wordt gebruikt.
- Slechts twee lagen van snaren mogen worden toegestaan en deze moeten waar ze kruisen afwisselend gevlochten of verbonden zijn en het snarenpatroon moet algemeen gelijkvormig zijn en een enkel vlak vormen in het racketblad.
- Kousen, afstandhouders voor snaren of andere voorzieningen die aan enig deel van het racket zijn vastgemaakt, mogen alleen gebruikt worden om slijtage of trilling te beperken of te voorkomen en moeten voor dat doel redelijk in afmeting en plaatsing zijn. Ze mogen niet aangebracht zijn op enig deel van de snaren in het slaggebied (gedefinieerd als het gebied gevormd door overlappende snaren).
- Er mag geen gebied zonder snaren zijn binnen de racket constructie, die een bol groter dan 50 mm kan doorlaten.
- De totale racket constructie inclusief blad moet symmetrisch zijn rondom het centrum van het racket in een lijn verticaal getrokken vanuit het blad naar de steel, gezien in vooraanzicht.
- Alle veranderingen aan de specificatie van een racket zijn onderhevig aan een aangekondigde periode van twee jaar voordat deze van kracht worden.

De WSF zal oordelen over de vraag of een racket of prototype voldoet aan de bovengenoemde specificaties, ofwel voldoet of niet voldoet om ermee te spelen en zal richtlijnen uitvaardigen om te assisteren met de interpretatie van bovengenoemde.



---

**WORLD  
SQUASH**

---

**WSF**

---

Gepubliceerd januari 2014 door:

**Squash Bond Nederland**  
Postbus 711  
2700 AS Zoetermeer  
Nederland  
Telefoon: +31 (0)79-3438157  
Email: [info@squash.nl](mailto:info@squash.nl)  
Website: [www.squash.nl](http://www.squash.nl)  
Bezoekers:  
Van der Hagenstraat 26A  
2722 NT Zoetermeer

Gepubliceerd november 2013 door:

**WSF Ltd**  
25 Russell Street  
Hastings  
East Sussex TN34 1QU  
Verenigd Koninkrijk  
Telefoon: 44 + 1424 447440  
E-mail: [wsf@worldsquash.org](mailto:wsf@worldsquash.org)  
Website: [www.worldsquash.org](http://www.worldsquash.org)