



Spelregels squash enkelspel

OFFICIELE VERTALING VAN DE WSF REGELS IN HET NEDERLANDS

Geldig sinds: April 2009

Beschikbaar gesteld door:

[Squash Racket Blog](#)

Onderdeel van:



[Squash racket webwinkel SquashDeal.nl](#)

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	5
BEKNOPTE REGELS VOOR HET SQUASH	5
DE PUNTENTELLING (Regel 2)	5
HET INSLAAN (Regel 3)	5
HET SERVEREN (Regel 4).....	5
HET CORRECT TERUGSPELEN (Regel 6)	6
RALLY'S (Regel 8)	6
"TURNING" (DRAAI)(Regel 9)	7
VERDERE POGINGEN OM DE BAL TE SLAAN (Regel 10)	7
HINDEREN (Regel 12)	8
LETS (Regel 13)	8
CONTINUÏTEIT VAN HET SPEL (Regel 7).....	9
PLICHTEN VAN DE SPELERS (Regel 15)	10
GEDRAG OP DE BAAN (Regel 17)	10
WERELD SQUASH REGELS VOOR HET ENKELSPEL 2009	10
1 HET SPEL	11
2 DE PUNTENTELLING.....	12
3 HET INSLAAN (zie definitie in aanhangsel 2)	13
4 HET SERVEREN	14
5 HET SPELEN.....	16
6 HET CORRECT TERUGSPELEN	17
7 CONTINUÏTEIT VAN HET SPEL.....	18
8 HET WINNEN VAN EEN RALLY	20
9 HET RAKEN VAN DE TEGENSTANDER DOOR DE BAL EN "TURNING" (DRAAIEN) VAN EEN SPELER	21
10 VERDERE POGINGEN OM DE BAL TE SLAAN	23
11 APPEALS.....	24
12 HINDEREN.....	26
13 LETS.....	29
14 DE BAL	31
15 TAKEN VAN DE SPELERS	32

16 BLOEDEN, ZIEKTE, ONWEL WORDEN EN BLESSURE (zie ook schema in aanhangsel 4.2) ..	33
17 GEDRAG OP DE BAAN	36
18 HET LEIDEN VAN EEN WEDSTRIJD	38
19 TAKEN VAN EEN MARKER.....	39
20 TAKEN VAN DE SCHEIDSRECHTER	40
AANHANGSELS	42
Aanhangsel 1 RICHTLIJNEN VOOR INTERPRETATIE VAN DE REGELS	42
Richtlijn 1 HET WISSELEN VAN UITRUSTING	42
Richtlijn2 TIJD REKKEN	42
Richtlijn 3 GEVALLEN VOORWERP	43
Richtlijn 4 SPELER GERAAKT DOOR DE BAL, ALSMEDE "TURNING" EN VERDERE POGING	43
Richtlijn 5 HINDEREN TIJDENS TURNING OF EEN VERDERE POGING.....	44
Richtlijn 6 ALLE MOEITE DOEN EN MINIMAAL HINDEREN.....	45
Richtlijn 7 HINDEREN DOOR DE ZWAAI VAN DE SPELER EN EEN REDELIJKE VREES OM DE TEGENSTANDER TE RAKEN	46
Richtlijn 8 METHODE VAN APPELLEREN.....	46
Richtlijn 9 MOMENT VAN APPELLEREN.....	47
Richtlijn 10 VROEGE APPEALS	47
Richtlijn 11 HET CREËREN VAN HINDER	48
Richtlijn 12 AANZIENLIJK OF OPZETTELIJK LICHAMELIJK CONTACT	48
Richtlijn 13 KAPOTTE BAL	49
Richtlijn 14 BLOEDEN, ZIEKTE, ONWEL WORDEN OF BLESSURE.....	49
Richtlijn 15 AANWIJZINGEN GEVEN (COACHEN).....	50
Richtlijn 16 STEEDS ZWAARDERE STRAFFEN	51
Richtlijn 17 EÉN OFFICIAL	52
Richtlijn 19 RICHTLIJNEN VOOR DE SCHEIDSRECHTER.....	54
Aanhangsel 2	55
DEFINITIES	55
Aanhangsel 3.1 BESLISSINGEN VAN DE MARKER	60
Aanhangsel 3.2 BESLISSINGEN VAN DE SCHEIDSRECHTER	61

Aanhangsel 4.1 STROOMSCHEMA: SCHEIDSRECHTERS DENKLIJN VOLGENS REGEL 12 HINDEREN.....	62
Aanhangsel 6 OOGBESCHERMING	71
Aanhangsel 7 ALTERNATIEVE PUNTENTELLINGEN.....	71
Aanhangsel 8.2 EXPERIMENTELE REGELS.....	73

INLEIDING

BEKNOPTE REGELS VOOR HET SQUASH

WIJZIGING

Deze beknopte versie van de regels voor het Wereld Squash enkelspel is bedoeld om spelers te helpen om de basisregels te begrijpen. Alle spelers zouden de volledige regels behoren te lezen. De regelnummers die tussen haakjes staan verwijzen naar de volledige regels. Deze wijziging is vanaf 1 april 2009 van kracht.

DE PUNTENTELLING (Regel 2)

Een wedstrijd gaat om drie of vijf gewonnen games (“best of three games” of “best of three games”). Iedere game wordt tot 11 punten gespeeld. De speler die het als eerste 11 punten behaalt, wint de game, behalve als de stand 10-10 wordt, dan gaat het spel door totdat een speler met twee punten leidt.

Elke speler kan punten behalen (PAR: Point-A-Rally ofwel Punt-Per-Rally). De serveerder die een rally wint, behaalt een punt en behoudt de service; de ontvanger die de rally wint behaalt een punt en wordt de serveerder.

HET INSLAAN (Regel 3)

Voor aanvang van een wedstrijd, mogen de spelers tot 5 minuten (2½ minuut aan elke kant) zichzelf en de bal opwarmen op de baan waarop de wedstrijd gespeeld gaat worden.

Wanneer een bal tijdens een wedstrijd wordt vervangen, of indien de wedstrijd na enige onderbreking wordt voortgezet, slaan de spelers de bal warm tot speelconditie.

De bal mag tijdens elke onderbreking van de wedstrijd worden opgewarmd door één van beide spelers.

HET SERVEREN (Regel 4)

Het spel begint met de opslag. Welke speler als eerste mag serveren wordt beslist door het draaien

van een racket. Daarna blijft de serveerder serveren totdat hij een rally verliest, waarna de tegenstander de serveerder wordt en de serveerder "hand-out" wordt.

De speler die de voorafgaande game wint, serveert als eerste in de daaropvolgende game. Bij het begin van elke game en wanneer de service overgaat van de ene speler naar de andere speler, mag de serveerder kiezen vanuit welk serveervak hij serveert. Na het winnen van een rally zal de serveerder vervolgens vanuit het andere serveervak serveren.

Bij het serveren staat de serveerder met minstens een deel van één voet op de vloer binnen het serveervak. De service is correct, wanneer de bal rechtstreeks op de voormuur boven de servicelijn en onder de uitlijn wordt geslagen, zodat de bal op de terugweg, tenzij deze wordt gevolleerd, op de vloer komt in het achterste kwart van de baan tegenover het vak van de serveerder.

HET CORRECT TERUGSPELEN (Regel 6)

Een bal is correct teruggeslagen wanneer hij, voordat hij 2 keer op de vloer stuit, wordt gespeeld op de voormuur boven de tin en onder de uitlijn, zonder dat deze eerst de vloer heeft geraakt. De bal mag wel de zij- en/of achtermuur raken alvorens hij de voormuur bereikt.

Een bal is niet correct teruggespeeld wanneer hij "NOT UP" is (de bal wordt geslagen nadat hij meer dan één keer heeft gestuit, of niet correct wordt geslagen, of na dubbel contact), of "DOWN" is (de bal nadat hij werd geslagen, de vloer raakt of de tin), of "OUT" ("UIT") is (de bal raakt een muur op of boven de uitlijn).

RALLY'S (Regel 8)

Nadat een correcte service is geslagen, slaan de spelers beurtelings de bal totdat 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 - voordat de speler probeert de bal te spelen - deze de tegenstander raakt (met inbegrip van het racket of iets dat de speler draagt) wanneer de tegenstander niet aan slag is.

LET OP: EEN SPELER BEHOORT TIJDENS EEN RALLY DE BAL NIET TE SLAAN WANNEER HET GEVAAR BESTAAT DAT HIJ ZIJN TEGENSTANDER ZOU KUNNEN RAKEN MET HET RACKET OF MET DE BAL. IN

DAT GEVAL STOPT HET SPEL EN WORDT DE RALLY OF OPNIEUW GESPEELD ("EEN LET") OF DE TEGENSTANDER WORDT BESTRAFT.

HET RAKEN VAN DE TEGENSTANDER MET DE BAL (Regel 9)

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

- Indien de bal correct zou zijn teruggespeeld en de bal tegen de voormuur zou zijn geslagen zonder daarbij een andere muur te hebben geraakt, dan wint de speler die de bal sloeg de rally, op voorwaarde dat de speler geen "turning" (draai) maakte.
- Indien de bal tegen een andere muur is geslagen of zou zijn geslagen en de bal zou correct teruggeslagen zijn, dan wordt een LET gespeeld.
- Indien de bal niet correct zou zijn teruggespeeld, verliest de speler die de bal sloeg, de rally.

"TURNING" (DRAAI)(Regel 9)

Als de speler zich heeft omgedraaid om de bal te volgen of indien de bal achter de speler is omgegaan - in beide gevallen slaat hij de bal rechts van het lichaam nadat de bal eerst links voorbij was gekomen (of vice-versa) - dan heeft de speler een "turning" (draai) gemaakt.

Wanneer een tegenstander door de bal geraakt wordt nadat de speler aan slag een turning maakte, dan wordt de rally aan de tegenstander toegekend.

Wanneer de speler aan slag tijdens een turning stopt, omdat hij bang is om zijn tegenstander te raken, dan wordt een LET gespeeld. Dit wordt aangeraden in gevallen waarbij een speler een turning maakt maar onzeker is over de positie van zijn tegenstander.

VERDERE POGINGEN OM DE BAL TE SLAAN (Regel 10)

De speler mag, nadat hij de bal probeert te slaan en deze mist, een verdere poging doen om de bal terug te slaan.

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

HINDEREN (Regel 12)

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

Om hinderen te voorkomen, moet de tegenstander pogen de speler ongehinderd vrije toegang tot de bal te geven, vrij zicht op de bal te geven, ruimte om een volledige zwaai naar de bal te kunnen maken en de vrijheid om de bal op ongeacht welk deel van de voormuur te slaan.

Als een speler vindt dat hij door de tegenstander gehinderd wordt, kan hij dit aanvaarden en doorspelen, of kan hij het spel staken. Het is beter om het spel te stoppen als de mogelijkheid bestaat om met de tegenstander in aanraking te komen, of hem met het racket of de bal te slaan.

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

- De speler heeft recht op een LET als hij de bal had kunnen terugspelen en de tegenstander iedere poging deed om hinderen te voorkomen.
- De speler heeft geen recht op een LET (d.w.z. verliest de rally) indien hij de bal niet had kunnen terugspelen, of het hinderen aanvaardt en verder speelt of het hinderen zo minimaal was dat de toegang van de speler naar 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 hinderen te voorkomen, of indien de speler een winnende slag zou hebben geslagen, of indien de speler zijn tegenstander met de bal zou hebben geraakt, die rechtstreeks naar de voormuur zou zijn gegaan.

LETS (Regel 13)

Een LET is een onbesliste rally. De rally telt niet en de serveerder serveert opnieuw vanuit hetzelfde serveervak.

Naast de gevallen die vermeld staan in de bovenstaande paragrafen waarin een LET wordt toegestaan, kunnen LETS ook worden toegestaan bij 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 gerechtvaardigde angst heeft om de tegenstander te blesseren.

Een LET moet worden toegestaan indien de ontvanger niet klaar staat en geen poging doet om de opslag terug te slaan, of indien de bal breekt tijdens het spel.

CONTINUÏTEIT VAN HET SPEL (Regel 7)

Nadat een speler heeft geserveerd, hoort het spel tijdens de game onafgebroken door te gaan. Er behoort geen onderbreking tussen het einde van een rally en het begin van de volgende rally te zijn. Tussen alle games in wordt een rust van 90 seconden toegestaan.

Spelers mogen kledingstukken of uitrusting wisselen indien dit nodig is.

BLOEDING, BLESSURE EN ZIEKTE (Regel 16)

Als een blessure optreedt die met bloed gepaard gaat, moet het bloeden worden gestopt voordat de speler door mag gaan. Een speler krijgt een redelijke hoeveelheid tijd om de bloedende wond te verzorgen.

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

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

Voor een blessure waarbij geen sprake is van bloed, moet worden beslist of deze werd veroorzaakt door de tegenstander, door zichzelf, of door beide spelers.

- Indien deze werd veroorzaakt door de tegenstander en hersteltijd benodigd is, dan wint de geblesseerde speler de wedstrijd.
- Indien de speler de blessure zelf veroorzaakte, krijgt hij 3 minuten om te herstellen en moet dan verder spelen, of een game opgeven daarbij gebruik makend van de toegestane 90 seconden rusttijd tussen de games in.
- Indien beide spelers er bij betrokken waren, wordt de speler een uur gegund om te herstellen.

Een speler die ziek is moet verder spelen of hij moet een game opgeven en de 90 seconden rust gebruiken om te herstellen. Krampen, zich ziek voelen, en ademloosheid (astma inbegrepen) worden gezien als ziek zijn. Indien een speler overgeeft op de baan, wint de tegenstander de wedstrijd.

PLICHTEN VAN DE SPELERS (Regel 15)

Regel 15 biedt richtlijnen voor de spelers. In regel 15.6 staat bijvoorbeeld dat het opzettelijk afleiden niet is toegestaan. Spelers behoren deze regel in zijn geheel te lezen.

Een aantal van de 8 onderverdelingen behandelt situaties die betrekking hebben op wedstrijden die worden geleid door officials (scheidsrechter/marker). De inzet van officials wordt niet in deze beknopte versie behandeld.

GEDRAG OP DE BAAN (Regel 17)

Agressief, verstorend of intimiderend gedrag bij squash is niet aanvaardbaar.

In deze categorie vallen: onbehoorlijk taalgebruik en onbehoorlijke gebaren, beledigingen en handtastelijkheden, aanmerkingen op de leiding, misbruik van het racket, de baan of de bal, onnodig fysiek contact, een overdreven grote racketzwaai, oneerlijk warm slaan van de bal, tijd rekken, het laat terugkeren op de baan, opzettelijk of gevaarlijk spel of gedrag en coachen (behalve in de periode tussen de games in).

WERELD SQUASH REGELS VOOR HET ENKELSPEL 2009

Let wel:

- Het werkwoord "dienen", betekent een verplichting zonder alternatief.
- Het werkwoord "moeten" betekent een verplichting, waarbij in gebreke blijven leidt tot een consequentie.
- Het werkwoord "mogen" betekent dat er een keuze is om het al dan niet te doen.
- Omwille van de eenvoud worden met het woord "speler" tevens "speelster" bedoeld; met "hij" en "zijn" wordt tevens "zij" en "haar" bedoeld.
- Schuingedrukte woorden en termen worden met een bepaalde bedoeling gebruikt zoals beschreven in aanhangsel 2.

1 HET SPEL

Het enkelspel Squash wordt gespeeld door twee spelers met ieder een racket, en met een bal en op een baan, waarbij deze drie aan de door de WSF voorgeschreven normen voldoen (zie aanhangsel 5).

2 DE PUNTENTELLING

2.1 Elke speler kan punten behalen. De serveerder die een rally wint, behaalt een punt en behoudt de service; de ontvanger die een rally wint, behaalt een punt en wordt de serveerder.

2.2 Een wedstrijd bestaat uit twee of drie gewonnen games ("best of three games" of "best of five games"), al naar gelang de keuze van de wedstrijdleiding.

2.3 Elke game wordt tot 11 punten gespeeld. De speler die het eerst 11 punten behaalt, wint de game, behalve als de stand 10-gelijk wordt, dan gaat het spel door totdat een speler met twee punten leidt.

2.4 Elke keer dat de score 10-gelijk wordt behaald, zal de marker afroepen: "10-all, a player must win by 2 points ("10-gelijk, een speler moet winnen met 2 punten meer").

2.5 De marker roept "GAME BALL" af om aan te geven dat een speler, die voor staat, nog één punt nodig heeft om de betreffende game te winnen of "MATCH BALL" om aan te geven dat een speler, die voor staat nog één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen. Dit omvat de situaties waarbij de ontvanger nog 1 punt nodig heeft om de game of match te winnen (b.v. "10-6, GAME (of MATCH) BALL" gevolgd door "HAND OUT, 7-10, GAME (of MATCH) BALL").

3 HET INSLAAN (zie definitie in aanhangsel 2)

3.1 Onmiddellijk voorafgaand aan het begin van de wedstrijd mogen beide spelers gedurende vijf minuten samen inslaan op de wedstrijd baan.

Na 2½ minuut inslaan, zal de scheidsrechter "HALF TIME" afroepen en de spelers zullen van kant wisselen tenzij ze dit al gedaan hebben.

De scheidsrechter zal de spelers ook informeren wanneer de tijd voor het inslaan verstreken is door "TIME" ("TIJD") af te roepen.

3.2 Tijdens het inslaan moeten beide spelers gelijke mogelijkheden krijgen om de bal te slaan. Een speler die voor een onredelijke tijd aan slag blijft, is niet fair aan het inslaan. De scheidsrechter zal beslissen wanneer het inslaan niet fair is en zal dan Regel 17 toepassen.

3.3 Elke speler mag de bal tijdens elke onderbreking warm slaan.

3.4 De spelers mogen naar goeddunken van de scheidsrechter na elke onderbreking de bal warm slaan tot speelconditie.

4 HET SERVEREN

4.1 Het spel begint met een service en door het draaien van een racket wordt beslist, wie als eerste mag beginnen met serveren. De serveerder gaat daarna door met serveren totdat hij een rally verliest, waarna de tegenstander de serveerder wordt en deze procedure blijft tijdens de gehele wedstrijd gelden. Aan het begin van de tweede en elke volgende game serveert de winnaar van de voorafgaande game.

4.2 Aan het begin van elke game en bij elke keer dat de speler de service krijgt, mag de serveerder kiezen vanuit welk serveervak hij gaat serveren. De serveerder zal daarna, zolang hij de serveerder blijft, bij het serveren wisselen van serveervak. Als een rally echter met een LET eindigt, dan moet de serveerder weer vanuit hetzelfde serveervak serveren.

Indien de serveerder naar het verkeerde serveervak gaat, of als één van de spelers niet zeker is wat het correcte serveervak is, zal de marker aangeven welke het correcte serveervak is. De scheidsrechter zal beslissen welk serveervak de juiste is als de marker niet zeker of juist is of als er een discussie over ontstaat.

4.3 Om te serveren, zal een speler vanuit één hand of vanaf het racket de bal loslaten en hem vervolgens slaan. Indien de speler geen poging doet om de bal te slaan nadat deze wordt losgelaten, zal hij de bal opnieuw loslaten voor deze service.

4.4 Een service is correct indien aan alle voorwaarden van Regels 4.4.1 - 4.4.5 zijn voldaan:

4.4.1 De serveerder maakt met een deel van één voet contact met de vloer binnen het serveervak, zonder dat een ander deel van dezelfde voet de lijn van het serveervak raakt (een deel van deze voet mag zich boven deze lijn verheffen indien dit de lijn niet raakt) op het ogenblik dat hij de bal slaat;

4.4.2 De serveerder slaat de bal na het loslaten bij de service op correcte wijze bij de eerste of verdere poging, voordat de bal op de vloer komt, of een muur aanraakt, of iets dat de speler draagt;

4.4.3 De serveerder slaat de bal rechtstreeks op de voormuur tussen de servicelijn en de uitlijnen;

4.4.4 De eerste stuit van de bal op de vloer terecht komt op het baankwart dat tegenover het serveervak ligt, zonder dat die de shortlijn of middenlijn raakt, tenzij de bal door de ontvanger wordt gevolleerd;

4.4.5 De serveerder slaat de bal niet uit.

4.5 Een service die niet voldoet aan de bepalingen van regels 4.4.1 - 4.4.5 is niet correct en de marker zal de van toepassing zijnde beslissing afroepen:

De beslissingen zijn:

- a) "FOOT FAULT " ("VOETFOUT") voor Regel 4.4.1
- b) "NOT UP" voor Regel 4.4.2
- c) "FAULT" ("FOUT") voor Regel 4.4.3 als de bal eerst een zijmuur raakt of de voormuur op of onder de servicelijn maar boven de tin.
- d) "DOWN" voor Regel 4.4.3 als de bal op de tin of de vloer wordt geslagen.
- e) "FAULT" ("FOUT") voor Regel 4.4.4
- f) "OUT" ("UIT") voor Regel 4.4.5

Een service waarbij de bal de voormuur en de zijmuur gelijktijdig heeft geraakt, is niet correct en wordt "FAULT" ("FOUT") genoemd.

4.6 De serveerder mag niet serveren voordat de marker de score volledig heeft afgeroepen. De marker moet de score zonder uitstel afroepen. Indien de serveerder serveert of dit probeert te doen voordat de marker de score volledig heeft afgeroepen, dan zal de scheidsrechter het spel stoppen en van de serveerder verlangen te wachten totdat de marker de score volledig heeft afgeroepen.

5 HET SPELEN

Nadat de serveerder een correcte service heeft geslagen, slaan de spelers om de beurt de bal, totdat één van de spelers er niet in slaagt de bal correct terug te slaan, of de bal op enigerlei wijze niet langer correct in het spel is volgens de regels, of een speler appelleert, of de marker of de scheidsrechter een beslissing neemt.

6 HET CORRECT TERUGSPELEN

Een bal wordt correct teruggespeeld indien aan alle voorwaarden van Regels 6.1 - 6.3 is voldaan:

6.1 De speler aan slag, slaat de bal correct terug voordat deze twee keer op de vloer heeft gestuit.

6.2 De bal raakt de voormuur boven de lat, ofwel rechtstreeks of via de zijmu(u)r(en) en/of de achtermuur, zonder eerst de vloer te raken of enig lichaamsdeel van de speler aan slag of zijn uitrusting, of het racket van de tegenstander, zijn lichaam of uitrusting.

6.3 De bal niet "out" (uit) is.

7 CONTINUITEIT VAN HET SPEL

Nadat de serveerder voor de eerste keer serveert, dient de wedstrijd onafgebroken door te worden gespeeld, voor zover dat praktisch is. Echter:

7.1 Het spel kan op elk moment door de scheidsrechter worden gestaakt vanwege onvoldoend licht of andere omstandigheden, welke buiten de macht van de spelers en de officials liggen, voor zolang als de scheidsrechter dit nodig acht. De score blijft gehandhaafd. Indien een andere baan beschikbaar is en de oorspronkelijke baan onbruikbaar blijft om te spelen, mag de scheidsrechter de wedstrijd naar de andere baan verplaatsen.

7.2 Een rust van 90 seconden wordt toegestaan tussen het einde van het inslaan en het begin van de eerste game en tussen alle games in. De spelers mogen de baan verlaten tijdens die rustperiodes, maar moeten klaar staan om het spel te hervatten voor het einde van de rust van 90 seconden. Wanneer beide spelers het eens zijn mag het spel eerder dan het verstrijken van de 90 seconden worden hervat.

7.3 (RL1) * Wanneer een speler de scheidsrechter ervan overtuigt dat het veranderen van zijn uitrusting, kleding of schoeisel noodzakelijk is, dan mag de speler de baan verlaten. De speler moet deze wisseling zo snel mogelijk uitvoeren en moet dit binnen de 90 seconden doen.

7.4 Wanneer er nog 15 seconden van een toegestane rust van 90 seconden resteren, dan dient de scheidsrechter "FIFTEEN SECONDS" ("VIJFTIEN SECONDEN") af te roepen om de spelers aan te geven dat ze klaar moeten gaan staan om het spel te hervatten. Aan het eind van de rust dient de scheidsrechter "TIME" ("TIJD") af te roepen.

Het is de verantwoordelijkheid van de spelers om zich binnen gehoorsafstand van de scheidsrechter te bevinden om het afroepen van "FIFTEEN SECONDS" ("VIJFTIEN SECONDEN") en "TIME" ("TIJD") te kunnen horen.

Als één of beide spelers niet klaar staan om het spel te hervatten wanneer "TIME" ("TIJD") is afgeroepen, dan zal de scheidsrechter Regel 17 toepassen.

7.5 Indien een speler geblesseerd, ziek of onwel is geworden, zal de scheidsrechter Regel 16 toepassen.

7.6 (RL2) Wanneer de scheidsrechter oordeelt dat een speler het spel op onredelijke wijze heeft vertraagd, zal hij Regel 17 toepassen.

7.7 (RL3) In het geval een voorwerp, behalve het racket van een speler, op de vloer van de baan valt terwijl er een rally aan de gang is, zijn de bepalingen dat:

7.7.1 als de scheidsrechter een gevallen voorwerp opmerkt, deze het spel onmiddellijk onderbreekt.

7.7.2 als een speler een gevallen voorwerp opmerkt, hij het spel mag onderbreken en appelleren.

7.7.3 als een voorwerp van een speler valt, die speler de rally verliest, tenzij de bepalingen van Regel 7.7.5 gelden, of tenzij één en ander een gevolg is van een botsing van de spelers. In het laatste geval zal de scheidsrechter een LET toestaan, tenzij er om een LET wegens hinderen wordt gevraagd, waarop de scheidsrechter regel 12 zal toepassen.

7.7.4 als een voorwerp valt, maar niet van één van de spelers afkomstig is, de scheidsrechter een LET zal toestaan, tenzij de bepalingen van Regel 7.7.5 van toepassing zijn.

7.7.5 als een speler al een winnende slag heeft geslagen op het moment dat er een voorwerp op de vloer van de baan valt, die speler de rally wint.

7.7.6 als een voorwerp onopgemerkt blijft gedurende de hele rally, het resultaat van de rally blijft gelden.

7.8 (RL3) Als een speler een racket laat vallen, zal de scheidsrechter de rally laten doorgaan, tenzij er zich hinderen voordeed (Regel 12), of de bal het racket raakte (Regel 13.1.1), of er afleiding was (Regel 13.1.3), of de scheidsrechter een bestraffing (conduct penalty) toepast (Regel 17).

8 HET WINNEN VAN EEN RALLY

Een speler wint een rally wanneer:

8.1 de tegenstander er niet in slaagt om een correcte service te slaan (Regel 4.4);

8.2 de tegenstander er niet in slaagt de bal correct terug te slaan, tenzij de scheidsrechter een LET toestaat of een STROKE aan de tegenstander toekent;

8.3 (RL4) de bal een tegenstander (met inbegrip van iets dat de speler aanheeft of draagt) raakt, wanneer de tegenstander niet aan slag is en er geen sprake is van hinderen, tenzij anders omschreven in regels 9 en 10. Als er sprake is van hinderen, dan zijn de bepalingen van Regel 12 van toepassing. In alle gevallen beslist de scheidsrechter conform de regels;

8.4 de scheidsrechter conform de Regels een STROKE toekent aan de speler.

9 HET RAKEN VAN DE TEGENSTANDER DOOR DE BAL EN "TURNING" (DRAAIEN) VAN EEN SPELER

9.1 (RL4) Als de speler aan slag de bal slaat en deze, voordat hij de voormuur bereikt, de tegenstander raakt (met inbegrip van iets dat de speler aanheeft of draagt), dan zal het spel worden gestopt. De scheidsrechter zal, bovenop het beschouwen van een mogelijke overtreding van Regel 17, de baan van de bal beoordelen en zal:

9.1.1 een STROKE toekennen aan de speler aan slag indien de terugslag correct zou zijn geweest en de bal de voormuur zou hebben geraakt zonder daarbij eerst een andere muur te hebben geraakt, tenzij Regel 9.1.2 of 9.1.3 van toepassing is;

9.1.2 (RL4 & RL5) als de speler aan slag een turning maakte, een STROKE toekennen aan de tegenstander, tenzij de tegenstander met opzet een beweging maakte om de terugslag te onderscheppen, in welk geval de scheidsrechter een STROKE zal toekennen aan de speler aan slag;

9.1.3 (RL5) als de terugslag van de speler aan slag een verdere poging is, een LET toekennen, als regel 9.1.2 niet van toepassing is;

9.1.4 een LET toekennen als de bal een andere muur dan de voormuur raakte of zou hebben geraakt en de terugslag correct zou zijn geweest, tenzij Regel 9.1.5 van toepassing is;

9.1.5 als hij beslist dat de terugslag een winnende bal zou zijn geweest, een STROKE toekennen aan de speler aan slag;

9.1.6 een STROKE toekennen aan de tegenstander als de terugslag niet correct zou zijn geweest.

9.2 (RL5) als de speler aan slag een draai maakt:

9.2.1 mag deze speler, voordat hij de bal slaat, angst hebbend om de tegenstander met de bal te raken, stoppen en appelleren. De scheidsrechter zal:

9.2.1.1 een LET toekennen, als hij beslist dat de angst om de tegenstander met de bal te

raken, redelijk was en de speler aan slag een correcte terugslag had kunnen slaan, tenzij Regel 9.2.3 van toepassing is, of

9.2.1.2 geen LET toekennen, als hij beslist dat de speler aan slag geen correcte bal had kunnen terugslaan.

9.2.2 De speler aan slag mag bij hinderen het spel stoppen en appelleren. De scheidsrechter zal:

9.2.2.1 een LET toekennen, als hij beslist dat de speler aan slag niet in de staat is om de poging de bal te spelen uit te voeren vanwege hinderen door de tegenstander, of

9.2.2.2 een STROKE toekennen aan de speler aan slag, als hij beslist dat de tegenstander niet alle mogelijke moeite deed om het hinderen bij de draai te vermijden, of

9.2.2.3 geen LET toekennen, als hij beslist dat de speler aan slag geen correcte terugslag had kunnen spelen ongeacht het hinderen.

9.2.3 De scheidsrechter zal geen LET toekennen als hij beslist dat de draai uitgevoerd werd om te mogen appelleren in plaats van een poging te doen de bal terug te slaan.

10 VERDERE POGINGEN OM DE BAL TE SLAAN

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

10.1 Indien de bal, nadat deze gemist is, de tegenstander raakt (met inbegrip van iets dat de speler aanheeft of draagt), zal de scheidsrechter:

10.1.1 een LET toekennen, als hij beslist dat de speler anders een correcte bal had kunnen terugslaan, of

10.1.2 een STROKE toekennen aan de tegenstander, als hij beslist dat de speler geen correcte bal had kunnen terugslaan.

10.2 De scheidsrechter zal een LET toekennen als één van deze verdere pogingen correct was, maar de correcte terugslag naar de voormuur voorkomen werd doordat de tegenstander geraakt werd, met inbegrip van iets dat de speler aan heeft of draagt.

10.3 Tijdens verdere pogingen mag de speler bij hinderen het spel stoppen en appelleren. De scheidsrechter zal:

10.3.1 een LET toekennen, als een correcte terugslag mogelijk is maar de speler niet de verdere poging om de bal te slaan kan uitvoeren, of

10.3.2 een STROKE aan de speler toekennen, als hij beslist dat tijdens de verdere poging de tegenstander niet alle mogelijke moeite deed om het hinderen te voorkomen, of

10.3.3 geen LET toekennen, als hij beslist dat de verdere poging niet had geleid tot een correcte terugslag.

11 APPEALS

De speler die een rally verliest mag een "appeal" (bezwaar) aan de scheidsrechter richten om een beslissing van de marker, die van invloed was op die rally, te herroepen.

Een speler moet elk appeal volgens de bepalingen van Regel 11 laten voorafgaan door het zeggen van "appeal please". Het spel stopt wanneer een speler appelleert. De scheidsrechter mag, bij onzekerheid wat de reden van een appeal is, de speler om uitleg vragen.

Als de scheidsrechter het appeal volgens Regel 11 niet honoreert, dan blijft de beslissing van de marker overeind. Wanneer de scheidsrechter niet zeker is, dan zal de scheidsrechter een LET toestaan, behalve als de bepalingen van Regels 11.2.1, 11.5 of 11.6 gelden.

Appeals en tussenkomsten van de scheidsrechter in specifieke situaties worden hieronder behandeld (zie ook Regel 20.4).

11.1 Appeals over de service.

11.1.1 Als de marker "FOOT FAULT" ("VOETFOUT"), "FAULT" ("FOUT"), "NOT UP", "DOWN" of "OUT" ("UIT") roept bij de service, mag de speler appelleren. Als de scheidsrechter het appeal honoreert, zal hij een LET toekennen.

11.1.2 Als de marker na de service niets roept, mag de ontvanger appelleren, onmiddellijk of aan het eind van de rally. De scheidsrechter zal, als hij zeker was dat de service niet correct was, zonder te wachten op een appeal, het spel onderbreken en de STROKE aan de tegenstander toekennen. Als antwoord op een appeal zal de scheidsrechter:

11.1.2.1 Als hij zeker is dat de service goed was, de STROKE toekennen aan de serveerder.

11.1.2.2 Als hij niet zeker is, een LET toekennen.

11.2 Appeals over het spel, niet over de service.

11.2.1 Als de marker na een slag van een speler "NOT UP", "DOWN" of "UIT" ("OUT") roept,

dan mag de speler appeleren. De scheidsrechter zal als hij het appeal honoreert of wanneer hij onzeker is over de beslissing van de marker:

11.2.1.1 een LET toekennen, tenzij Regel 11.2.1.2 of 11.2.1.3 van toepassing is;

11.2.1.2 een STROKE toekennen aan de speler, als de marker de winnende slag van deze speler onderbroken had;

11.2.1.3 een STROKE toekennen aan de tegenstander, als het afroepen van de marker een winnende slag van de tegenstander onderbroken of verhinderd had.

12 HINDEREN

12.1 De speler die aan de beurt is om de bal te slaan, mag geen hinder van de tegenstander ondervinden.

12.2 Om hinderen te voorkomen, moet de tegenstander alle moeite doen om de speler:

12.2.1 (RL6) ongehinderd rechtstreekse toegang tot de bal te geven na het voltooiën van een redelijke uitzwaai;

12.2.2 afdoende zicht op de bal te geven nadat deze terugkomt van de voormuur;

12.2.3 (RL7) de vrijheid te geven om de bal met een redelijke zwaai te spelen.

12.2.4 de vrijheid te geven om de bal rechtstreeks naar elk gedeelte van de voormuur te spelen.

12.3 Hinderen treedt op wanneer een speler niet voldoet aan één van de bepalingen van Regel 12.2, zelfs als de tegenstander alle moeite heeft gedaan om aan deze bepalingen te voldoen.

12.4 Een overdreven zwaai van een speler kan bijdragen tot hinder van de tegenstander wanneer het zijn beurt is om de bal te spelen.

12.5 Een speler die mogelijk hinder gaat ondervinden, heeft de keuze of door te spelen of te stoppen en te appelleren bij de scheidsrechter.

12.5.1 (RL8) Een speler die een LET of een STROKE wil, moet appelleren door het zeggen van "LET PLEASE".

12.5.2 (RL9, RL10) Alleen de speler die aan slag is mag appelleren. De speler moet ofwel onmiddellijk appelleren wanneer het hinderen optreedt of, wanneer hij duidelijk niet verder speelt, na het ogenblik van het hinderen, zonder onredelijk uitstel.

12.6 De scheidsrechter zal een beslissing nemen op het appeal en zal zijn beslissing kenbaar maken met de woorden "NO LET", "STROKE TO (naam speler of team)", of "YES LET" (zie stroomdiagram in

aanhangsel 4.1). Alleen de scheidsrechter maakt alle beslissingen en deze zijn definitief. De scheidsrechter mag, indien hij niet zeker is van de reden van het appeal, uitleg vragen aan de speler.

12.7 De scheidsrechter zal geen LET toestaan en de speler verliest de rally, als de scheidsrechter beslist dat:

12.7.1 (RL6) er geen hinder was of dat het hinderen zo minimaal was dat afdoende zicht op de bal en vrijheid om bij de bal te komen en deze te spelen, niet beïnvloed werden;

12.7.2 (RL6) er wel sprake van hinderen was, maar de speler of niet in staat zou zijn geweest een correcte bal te slaan, of niet voldoende moeite deed om bij de bal te komen en hem te spelen;

12.7.3 de speler verder ging na het hinderen en doorspeelde;

12.7.4 (RL11) de speler bij het naar de bal gaan, hinderen veroorzaakte.

12.8 De scheidsrechter zal de STROKE aan de speler toekennen als:

12.8.1 er hinder was en de tegenstander niet alle moeite deed om dat te voorkomen en de speler in staat was geweest om een correcte bal te terug te slaan;

12.8.2 (RL7) er hinder was en de tegenstander alle moeite deed om dat te voorkomen, maar de positie van de tegenstander het voor de speler onmogelijk maakte om een redelijke zwaai te maken en de speler in staat geweest zou zijn om een correcte bal terug te slaan;

12.8.3 (RL7) er hinder was, de tegenstander alle moeite deed om dat te voorkomen en de speler een winnende bal terug geslagen zou hebben;

12.8.4 de speler ervan afzag de bal te spelen omdat de bal in een directe lijn naar de voormuur de tegenstander duidelijk geraakt zou hebben; of naar de zijmuur, maar dan zou van een winnende terugslag sprake zijn geweest (tenzij in beide gevallen er sprake was van "turning" of van een verdere poging).

12.9 De scheidsrechter mag ook een LET toestaan wanneer er sprake was van hinderen, terwijl de

tegenstander alle moeite deed om dat te voorkomen en de speler de bal correct had kunnen terugspelen.

12.10 De scheidsrechter zal geen STROKE toekennen aan een speler die hinderen veroorzaakt door een overdreven zwaai.

12.11 De scheidsrechter mag een LET toekennen volgens Regel 12.9 of een STROKE toekennen volgens Regel 12.8 zonder een appeal en indien noodzakelijk zal hij het spel onderbreken om dat te doen.

12.12 De scheidsrechter mag ook Regel 17 toepassen wanneer hinderen zich voordoet. De scheidsrechter zal het spel stilleggen als dat nog niet gestopt was en een gepaste straf toepassen als:

12.12.1 (RL12) de speler beduidend en opzettelijk lichamelijk contact met de tegenstander maakte of omgekeerd;

12.12.2 de speler de tegenstander in gevaar bracht met een overdreven zwaai van het racket.

13 LETS

In aanvulling op LETS die onder andere regels worden toegestaan, mag of zal de scheidsrechter LETS toekennen onder bepaalde andere gevallen. Een speler dient een LET te vragen met de volgende woorden "LET PLEASE". De scheidsrechter mag, indien hij onzeker is over de reden van het appeal, de speler om een uitleg vragen.

13.1 De scheidsrechter mag een LET toekennen als:

13.1.1 de bal tijdens het spel enig voorwerp dat op de vloer ligt, raakt (zie Regel 15.3);

13.1.2 (RL7) de speler zich er van weerhoudt om de bal te spelen op welke muur dan ook met inbegrip van de achtermuur, ten gevolge van een redelijke angst om de tegenstander te blesseren;

13.1.3 de scheidsrechter bepaalt of een gebeurtenis op of buiten de baan één van de beide spelers verstoort. Een speler die appelleert omdat hij werd afgeleid moet dit onmiddellijk doen zodra dit voorval zich voordoet. Niettegenstaande het bovenstaande, kan de scheidsrechter ook een STROKE toekennen aan een speler die werd afgeleid, als deze speler een winnende slag had kunnen spelen als hij niet was afgeleid;

13.1.4 de scheidsrechter bepaalt dat een wijziging in de omstandigheden van de baan het resultaat van de rally beïnvloedde.

13.2 De scheidsrechter zal een LET toestaan als:

13.2.1 de ontvanger niet klaar staat en geen poging doet om de service terug te slaan;

13.2.2 de bal kapot gaat tijdens het spel;

13.2.3 de scheidsrechter niet in staat is een beslissing te maken over het appeal;

13.2.4 een speler zou een goede bal teruggeslagen hebben, maar de bal blijft in een deel van het baanoppervlak steken, daarmee voorkomend dat de bal meer dan één keer op de vloer kan stuiten, of de bal gaat uit nadat hij eenmaal gestuit heeft.

13.3 Als de speler een LET vraagt volgens Regels 13.1.1 tot 13.1.4, zal de scheidsrechter alleen een LET toekennen indien hij in staat zou zijn geweest de bal correct te spelen. Voor een appeal gevraagd door de tegenstander volgens de Regels 13.1.1, 13.1.3 en 13.1.4, is dit niet vereist.

13.4 Als de speler probeert de bal te spelen, kan de scheidsrechter nog steeds een LET toekennen volgens Regels 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 en 13.2.2.

13.5 De voorwaarden voor appeals volgens Regel 13 zijn:

13.5.1 een appeal van een speler is noodzakelijk opdat de scheidsrechter een LET zou toekennen volgens Regels 13.1.2 (alleen de speler), 13.1.3, 13.2.1 (alleen de ontvanger) en 13.2.3;

13.5.2 een appeal van een speler of een tussenkomst van de scheidsrechter zonder een appeal als Regels 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 en 13.2.4 van toepassing zijn.

14 DE BAL

14.1 Op elk moment dat het spel stil ligt, mogen beide spelers of de scheidsrechter de bal onderzoeken. De scheidsrechter mag een andere bal geven indien beide spelers hiermee akkoord gaan, of na een appeal van één van de spelers.

14.2 Als een bal tijdens het spelen kapot gaat, zal de scheidsrechter nadat hij zich heeft overtuigd dat de bal gebroken is, deze onmiddellijk vervangen.

14.3 Als de bal tijdens het spel breekt zonder dat dit tijdens de rally werd opgemerkt, zal de scheidsrechter een LET toekennen voor de rally waarin de bal kapot ging, wanneer de serveerder daarom vraagt voor de volgende service of wanneer de ontvanger van de service daarom vraagt voor hij een poging doet om deze service terug te slaan.

14.3.1 (RL13) Als de ontvanger appelleert voor hij probeert de service terug te slaan en de scheidsrechter beslist dat de bal brak tijdens die service, dan zal de scheidsrechter een LET toestaan voor uitsluitend die rally, maar als hij onzeker is ook een LET toestaan voor de daaraan voorafgaande rally.

14.4 Het gestelde onder Regel 14.3 geldt niet voor de laatste rally van een game. In dat geval moet een speler meteen na de rally appelleren.

14.5 Als een speler tijdens een rally stopt om te appelleren dat de bal kapot is en vervolgens blijkt dat dit niet het geval is, dan verliest de speler de rally.

14.6 De bal moet altijd op de baan blijven, tenzij de scheidsrechter toestaat dat deze er van af mag.

14.7 Wanneer de scheidsrechter een andere bal heeft gegeven of wanneer de spelers de wedstrijd na een onderbreking voortzetten, zal de scheidsrechter toestaan dat de spelers de bal opwarmen tot speelconditie. Het spel wordt dan hervat op aangeven van de scheidsrechter, of wanneer beide spelers het ermee eens zijn, wat ook eerder optreedt.

15 TAKEN VAN DE SPELERS

15.1 De spelers moeten alle regels en de geest van het spel in acht nemen. Wanneer dit niet gebeurt, kan het spel in diskrediet worden gebracht en Regel 17 kan worden toegepast.

15.2 Spelers moeten op het aangekondigde tijdstip van de wedstrijd klaar staan om te spelen.

15.3 Spelers mogen geen voorwerpen, kleding of uitrusting binnen de baan leggen.

15.4 Spelers mogen de baan niet verlaten tijdens een game zonder de toestemming van de scheidsrechter. Indien zij dit toch doen mag de scheidsrechter Regel 17 toepassen.

15.5 Spelers mogen niet vragen om de scheidsrechter of marker te vervangen.

15.6 Een speler mag zijn tegenstander niet met opzet afleiden. Als dit gebeurt, zal de scheidsrechter Regel 17 toepassen.

15.7 Spelers moeten een appeal laten voorafgaan door de woorden "LET PLEASE" of "APPEAL PLEASE" afhankelijk van de situatie. Het wijzen met de vinger of met het racket, andere gebaren, gefronste wenkbrauwen of andere oogactiviteiten zijn geen standaard erkende methodes om te appelleren.

15.8 De spelers moeten alle bijkomende competitierglementen respecteren (zoals de kledingbepalingen tijdens een bepaald toernooi), evenals de regels bepaald in dit Reglement.

16 BLOEDEN, ZIEKTE, ONWEL WORDEN EN BLESSURE (zie ook schema in aanhangsel 4.2)

16.1 Bloeden: de scheidsrechter zal het spel onmiddellijk stoppen wanneer een speler zichtbaar aan het bloeden is, een open wond heeft of bloedvlekken op zijn kleding heeft. Voordat de scheidsrechter de speler toestaat verder te spelen, moet de speler ervoor zorgen dat het bloeden wordt gestopt, de wond afgedekt wordt en elk kledingstuk met bloedvlekken is vervangen. Hiervoor geeft hij de speler een redelijke en benodigde hoeveelheid tijd, indien dit binnen het toernooischema voorhanden is.

Als het bloeden uitsluitend door de tegenstander werd veroorzaakt, zal de scheidsrechter de wedstrijd onmiddellijk toekennen aan de speler.

16.1.1 Opnieuw optreden van de bloeding: als het bloeden opnieuw optreedt en hiervoor al een herstelperiode werd toegestaan, dan zal de scheidsrechter geen verdere hersteltijd toestaan behalve in het geval dat de speler een game die bezig is, mag opgeven en daarmee gebruik maakt van de 90 seconden rust tussen twee games in. Als het zichtbare bloeden doorgaat na deze rust van 90 seconden, dan moet de speler de wedstrijd opgeven. Een speler mag slechts één game opgeven voor een rust van 90 seconden.

Als de bedekking van een wond tijdens de wedstrijd eraf valt of verwijderd wordt, en de wond weer bloot komt te liggen, zal de scheidsrechter dit opvatten als het terugkeren van de bloeding, tenzij alle tekenen van de bloeding zijn verdwenen.

16.2 Ziekte of onwel worden: een speler die last heeft van ziekte of die onwel is geworden, wat niet gepaard gaat met bloeden, heeft de volgende mogelijkheden:

16.2.1 verder te spelen zonder rust;

16.2.2 een game die bezig is, op te geven en zo een rust van 90 seconden te aanvaarden, of

16.2.3 de wedstrijd op te geven.

Tekenen van vermoeidheid, vermeende ziekte, onwel worden, wat voor de scheidsrechter niet duidelijk zichtbaar kan zijn, of het terugkeren van een eerder aanwezige ziekte, zoals ook een

blesure opgelopen tijdens een vorige wedstrijd, zullen volgens Regel 16.2 worden beoordeeld. Dit omvat ook alle vormen van kramp, daadwerkelijke of opkomende misselijkheid en ademnood, met inbegrip van astma.

De scheidsrechter zal de spelers op de hoogte stellen van de beslissing en van de bepalingen van de regels.

16.3 Blessure:

16.3.1 Als een speler beweert dat een blessure is opgetreden, dan moet de scheidsrechter ervan overtuigd zijn dat het gaat om een echte blessure en, als dit het geval is, moet hij oordelen over welke soort blessure het gaat. Vervolgens moet hij de spelers op de hoogte brengen van de beslissing en van de bepalingen van de regels. De speler mag slechts blesuretijd krijgen onmiddellijk nadat de blessure zich voordeed.

De verschillende categorieën zijn:

16.3.1.1 zelfveroorzaakte, waarbij de tegenstander niet bijdroeg tot de blessure;

16.3.1.2 medeveroorzaakte, waar de tegenstander onopzettelijk tot de blessure bijdroeg of dit medeveroorzaakte. De scheidsrechter zal de woorden "onopzettelijk bijgedragen tot of onopzettelijk veroorzaakt door" niet interpreteren bij situaties waar een speler opzettelijk te weinig afstand houdt tot de tegenstander ("crowding");

16.3.1.3 door de tegenstander veroorzaakte, wanneer uitsluitend de tegenstander de blessure veroorzaakte.

16.3.2 Als de blessure gepaard gaat met bloeden, zal Regel 16.1 toegepast worden tot de bloeding wordt gestopt. Vervolgens zal Regel 16.3.3 worden toegepast.

16.3.3 Als de blessure niet met bloeden gepaard gaat, gelden de volgende regels:

16.3.3.1 Voor een zelfveroorzaakte blessure (Regel 16.3.1.1) zal de scheidsrechter een rust van 3 minuten aan de geblesseerde speler toestaan voor herstel. De scheidsrechter zal "TIME" ("TIJD") afroepen na het einde van deze 3 minuten, nadat

hij een 15 seconden waarschuwing heeft gegeven. Als de speler na de 3 minuten rust nog meer tijd vraagt, zal de scheidsrechter eisen dat de speler een game opgeeft, de 90 seconden rust accepteert en daarna het spel hervat of de wedstrijd opgeeft. Als de speler na het afroepen van "TIME" ("TIJD") niet op de baan terug is gekeerd, zal de scheidsrechter de wedstrijd toekennen aan de tegenstander;

16.3.3.2 Voor een medeveroorzaakte blessure (Regel 16.3.1.2) zal de scheidsrechter één uur toestaan aan de geblesseerde speler om te herstellen en zoveel bijkomende tijd als het tijdschema van de competitie toelaat. De scheidsrechter zal "TIME" ("TIJD") afroepen aan het einde van elke toegestane hersteltijd. De geblesseerde speler moet aan het einde van deze periode het spel voortzetten of de wedstrijd opgeven. Als de geblesseerde speler het spel voortzet, zal de score aan het einde van de rally, waarin de blessure zich voordeed, gelden.

16.3.3.3 Voor een blessure veroorzaakt door de tegenstander (Regel 16.3.1.3) zal de scheidsrechter Regel 17 toepassen en als de speler tijd nodig heeft om te herstellen, zal de scheidsrechter de wedstrijd toekennen aan de geblesseerde speler.

16.4 Als een geblesseerde speler, een bepaalde hersteltijd is toegestaan en het spel wenst te hervatten vóór het verstrijken van die periode, dan zal de scheidsrechter de tegenstander voldoende voorbereidingstijd geven om het spel te hervatten.

16.5 Als een speler beweert geblesseerd te zijn en de scheidsrechter niet van mening is dat er een blessure is opgetreden, zal de scheidsrechter eisen dat het spel wordt voortgezet, of dat een game wordt opgegeven, de rust wordt aanvaard en daarna of het spel wordt hervat, of de wedstrijd wordt opgegeven.

16.6 Als een game wordt opgegeven zal de speler de punten behouden, die hij al heeft gescoord en aan het einde van de rust van 90 seconden zal hij ofwel het spel hervatten of de wedstrijd opgeven.

17 GEDRAG OP DE BAAN

17.1 Als de scheidsrechter het gedrag van een speler op de baan beschouwt als verstorend, intimiderend of beledigend voor de tegenstander, een official of een toeschouwer, ofwel de speler op enigerlei wijze het spel in opspraak brengt, zal de scheidsrechter de speler bestraffen.

17.2 (RL15) Overtredingen, die onder deze regel vallen en die door de scheidsrechter afgehandeld dienen te worden, omvatten hoorbare en zichtbare onzedelijkheden, mondeling en lichamelijk wangedrag, commentaar op de marker of scheidsrechter, misbruik van racket, bal of baan, en het krijgen van aanwijzingen tijdens een game.

Andere overtredingen zijn aanzienlijk en opzettelijk lichamelijk contact (Regel 12.12.1), een overdreven zwaai van het racket (Regel 12.4), niet sportief warm slaan van de bal (Regel 3.2), het laat terugkeren op de baan (Regel 7.4), gevaarlijk spel of gedrag (Regel 16.3.1.3) en tijdrekken (Regel 7.6).

17.3 (RL16) De scheidsrechter zal één van de volgende bestraffingen voor deze en andere overtredingen toepassen.

- Waarschuwing (conduct warning)
- Punt toegekend aan de tegenstander (conduct stroke)
- Game toegekend aan de tegenstander (conduct game)
- Wedstrijd toegekend aan de tegenstander (conduct match)

17.3.1 Als de scheidsrechter het spel stopt om een waarschuwing te geven, zal hij een LET toestaan.

17.3.2 Als zich tijdens een rally iets voordoet waar een bestraffing met een CONDUCT STROKE van toepassing is, dan zal de scheidsrechter het spel stoppen, als het spel nog niet gestopt is, en een STROKE toekennen. Het toekennen van een CONDUCT STROKE wordt het resultaat van de rally.

17.3.3 Als de scheidsrechter een CONDUCT STROKE toekent als gevolg van iets wat zich tussen de rally's voordoet, dan blijft het resultaat van de rally gelden en wordt het toekennen van een CONDUCT STROKE bij de score toegevoegd maar zonder verdere wisseling van serveervak.

17.3.4 Als de scheidsrechter een CONDUCT GAME toekent, dan zal het de game zijn die aan de gang is of de volgende game als er geen game aan de gang is. In het laatste geval zal de rust tussen de games niet van toepassing zijn. De overtredende speler zal de punten behouden die al tijdens deze game werden gescoord.

18 HET LEIDEN VAN EEN WEDSTRIJD

18.1 (RL17) Een scheidsrechter leidt normaliter een wedstrijd, bijgestaan door een marker. Hoewel de scheidsrechter de taken van de marker ook op zich mag nemen, raadt de WSF aan dat afzonderlijke officials deze twee taken op zich nemen.

18.2 De correcte plaats voor de scheidsrechter en de marker is in het midden van de achtermuur, zo dicht mogelijk bij deze muur, boven de uitlijn op de achtermuur en liefst met stoelen.

19 TAKEN VAN EEN MARKER

19.1 (R18) De marker moet het spel afroepen, gevolgd door de score, waarbij hij de punten van de serveerder het eerst afroept. De marker zal services en teruggeslagen ballen afroepen die niet goed zijn, met de volgende woorden "FAULT" ("FOUT"), "FOOT FAULT" ("VOETFOUT"), "NOT UP", "DOWN", "OUT" ("UIT"), "HAND OUT" en "STOP" (zie aanhangsel 3.1) naargelang wat van toepassing is en zal de beslissingen van de scheidsrechter herhalen.

19.2 Aan het einde van de rally zal de marker zonder uitstel de score afroepen nadat de scheidsrechter beslist heeft over een mogelijke appeal.

19.3 Wanneer de marker iets afroept, dan dient de rally te stoppen.

19.4 Wanneer de marker geen zicht had op het spel of niet zeker was, dan zal hij niets afroepen.

19.5 Wanneer het spel stopt zonder dat de marker iets riep, dan zal de marker, als hij geen zicht had op het spel of niet zeker was, de spelers daarvan op de hoogte brengen en zal de scheidsrechter de betreffende beslissing maken. Als ook de scheidsrechter onzeker is zal hij een LET toestaan.

19.6 De marker zal de score en de juiste kant waar geserveerd moet worden, noteren.

20 TAKEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

20.1 De scheidsrechter treedt handelend op bij alle appeals, en neemt beslissingen waar dit volgens de regels nodig is en zal beslissen over alle appeals tegen het afroepen van de marker of het ontbreken daarvan. De beslissing van de scheidsrechter is bindend.

De scheidsrechter moet alle beslissingen aan de spelers op de baan meedelen en moet beslissingen aankondigen met een stem luid genoeg zodat dit kan worden gehoord op de baan en in het publiek. De scheidsrechter moet controlerend optreden:

20.2.1 wanneer één van de spelers appelleert, met inbegrip van een appeal tegen wat voor bijzonderheid dan ook;

20.2.2 om er zeker van te zijn dat alle terzake doende regels correct worden toegepast;

20.2.3 wanneer het gedrag van een toeschouwer, official, manager of coach storend is voor het spel of beledigend is richting de spelers, officials of toeschouwers. De scheidsrechter zal het spel stoppen tot de verstoring is opgehouden en, als dit nodig is, eisen dat de verstorende persoon of personen de zaal verlaten.

20.3 De scheidsrechter zal zich niet bemoeien met het afroepen van de score door de marker, tenzij de scheidsrechter beslist dat de marker de score niet correct heeft afgeroepen. In dat geval zal de scheidsrechter de score corrigeren en zal de marker de gecorrigeerde score afroepen.

20.4 De scheidsrechter zal zich niet bemoeien met het afroepen van het spel door de marker, tenzij naar de mening van de scheidsrechter de marker een fout heeft begaan door het spel niet te stoppen of heeft toegestaan het spel door te laten gaan, in welk geval de scheidsrechter onmiddellijk conform dient te handelen.

20.5 De scheidsrechter zal alle regels toepassen die betrekking hebben op tijd.

20.6 De scheidsrechter zal de score en de juiste kant waar geserveerd moet worden, noteren.

20.7 De scheidsrechter is er verantwoordelijk voor zeker te stellen dat de staat van de baan in goede orde is om te spelen.

20.8 De scheidsrechter kan de wedstrijd toekennen aan een speler, als de tegenstander van die speler niet binnen tien minuten na de vastgestelde aanvangstijd van de wedstrijd op de baan aanwezig en speelklaar is.

AANHANGSELS

Aanhangsel 1 RICHTLIJNEN VOOR INTERPRETATIE VAN DE REGELS

In de Regels wordt verwezen naar de nummers van de richtlijnen.

Inleiding

Het overheersende uitgangspunt betreffende de Regels van het Squashspel en de uitleg daarvan is een eerlijke uitkomst van elke wedstrijd mogelijk te maken. Dit houdt in dat de scheidsrechter de Regels tijdens de wedstrijd op eerlijke wijze toepast naar beide spelers toe.

De richtlijnen moeten gezamenlijk met de Regels gelezen worden en zijn goedgekeurd door de World Squash Federation.

Richtlijn 1 HET WISSELEN VAN UITRUSTING

Om te voorkomen, dat één van de spelers op oneerlijke wijze een rustperiode verkrijgt door het wisselen van uitrusting, moet de scheidsrechter erop toezien dat, alvorens hij de speler toestaat de baan te verlaten om te wisselen, de uitrusting daadwerkelijk wezenlijk verslechterd is.

De voorkeur voor een ander racket of andere schoenen, waar geen wezenlijke verslechtering zichtbaar is, is onvoldoende reden voor de speler om die uitrusting te wisselen. De speler mag de baan verlaten en de wissel zo snel mogelijk uitvoeren en moet dit binnen 90 seconden doen.

Als een speler zijn bril breekt of een contactlens verliest, dan wordt die speler 90 seconden gegund, waarna hij het spel dient te hervatten.

Indien een speler niet in staat is de wedstrijd te hervatten omdat hij geen reserve-uitrusting bij zich heeft, dan zal de scheidsrechter de wedstrijd aan zijn tegenstander toekennen.

Richtlijn2 TIJD REKKEN

Tijd rekken is een poging van een speler om een oneerlijk voordeel te behalen ten opzichte van zijn tegenstander. Voorbeelden zijn voortdurende discussie met de scheidsrechter en het langzaam klaar gaan staan om te serveren of om de service te ontvangen. De scheidsrechter zal Regel 17 toepassen wanneer dit gebeurt.

Het overdreven stuiten van de bal voor de speler serveert is tijd rekken, maar het houdt niet in dat de serveerder daarmee het recht om te serveren verliest.

Spelers moeten zich ervan bewust zijn dat bij de tussentijdse rustperiodes van 90 seconden, de scheidsrechters afroep van "VIJFTIEN SECONDEN" ("FIFTEEN SECONDS") een advies is om naar de baan terug te keren. Een speler die niet klaar staat om het spel te hervatten bij de afroep "TIME" ("TIJD") behaalt een oneerlijk voordeel en de scheidsrechter zal Regel 17 toepassen.

Richtlijn 3 GEVALLEN VOORWERP

Regel 7.7 maakt duidelijk dat, als een voorwerp op de vloer valt of wordt geworpen, het spel gestopt moet worden. Aangezien een blessure veroorzaakt kan worden wanneer een speler op een voorwerp stapt met een beduidende omvang en samenstelling, zal de scheidsrechter of de marker het spel stoppen met het woord "STOP", of de speler(s) mag (mogen) stoppen en appelleren. Als het gevallen voorwerp onopgemerkt is gebleven voor de spelers en de officials bij het einde van de rally en de scheidsrechter oordeelt dat dit geen invloed heeft gehad op het resultaat van de rally, dan blijft het resultaat van de rally gelden (Regel 7.7.6).

Spelers zijn verantwoordelijk voor het bij zich houden van hun uitrusting. Als algemene regel geldt, dat een speler de rally verliest wanneer hij een onderdeel van zijn uitrusting laat vallen of op de grond gooit.

Uitzonderingen hierop zijn gevallen voorwerpen als gevolg van een botsing en de scheidsrechter mag in dit geval een LET toekennen of indien de speler een winnende slag heeft geslagen een STROKE toekennen. Als de botsing resulteert in een appeal voor hinderen, dan krijgt Regel 12 voorrang. Wanneer een speler het racket laat vallen zonder dat er een botsing was met de tegenstander, dan zal de scheidsrechter in de meeste gevallen toestaan dat de rally doorgaat. Hier is in beschouwing genomen dat de speler al beduidend benadeeld is, aangezien hij het racket moet oprapen om in de rally te blijven.

De scheidsrechter behandelt het opzettelijk laten vallen of gooien van een voorwerp op de vloer van de baan volgens Regel 17.

Richtlijn 4 SPELER GERAAKT DOOR DE BAL, ALSMEDE "TURNING" EN VERDERE POGING

Als de tegenstander door de bal geraakt wordt, zal de scheidsrechter in alle gevallen een beslissing moeten nemen en de marker zal niets afroepen tot het moment dat de scheidsrechter deze beslissing heeft genomen.

Wanneer de tegenstander geraakt wordt door de bal die van de voormuur komt, zonder dat er sprake van hinderen was, dan verliest de tegenstander de rally, tenzij er sprake was van een verdere poging (Regel 10). De definitie van "poging" maakt duidelijk dat zelfs een schijnbeweging met het racket of een schijnbeweging naar de bal, uitgelegd moet worden als een poging, maar het voorbereiden van het racket met alleen een achterzwaai, zonder dat het racket naar de bal toe wordt bewogen, geen poging is.

Regels 9 en 10 behandelen de verschillende situaties waarin de bal, die naar de voormuur gaat, de tegenstander raakt.

Wanneer de bal de speler raakt (zonder dat er sprake was van hinderen), dan verliest de speler de rally en de marker zal "NOT UP" afroepen, omdat de speler de bal niet op correcte wijze sloeg. De scheidsrechter hoeft geen beslissing te nemen tenzij de marker niets roept.

Wanneer de bal één van de spelers raakt en er sprake was van hinderen, dan zal de scheidsrechter Regel 12 toepassen.

Wanneer een speler na een "turning" beslist om de bal te spelen, moet hij er zeker van zijn dat hij de tegenstander niet zal raken. Indien de speler de tegenstander wel met de bal raakt nadat hij een "turning" maakte, zal de scheidsrechter een STROKE toekennen aan de tegenstander, behalve als de tegenstander opzettelijk een beweging maakte om te voorkomen dat de bal correct op de voormuur zou worden geslagen, in welk geval de scheidsrechter een STROKE zal toekennen aan de speler.

Richtlijn 5 HINDEREN TIJDENS TURNING OF EEN VERDERE POGING

Wanneer een speler een turning maakt of een verdere poging doet om de bal te spelen, dan heeft de tegenstander nog steeds de verplichting om alle moeite te doen om de speler goed zicht op de bal te bieden en om bij de bal te kunnen komen en deze te spelen zoals bepaald in Regel 12. De turning echter of het zich herstellen voor een verdere poging gebeurt vaak zo snel dat de tegenstander geen redelijke mogelijkheid heeft om uit de weg te gaan voordat hinderen zich voordoet. In deze gevallen zal de scheidsrechter een LET toestaan.

Echter, als de tegenstander ruimschoots de tijd had om uit de weg te gaan maar geen moeite deed, of opzettelijk bewoog en zodoende hinderen veroorzaakte, zal de scheidsrechter een STROKE toekennen aan de speler.

Als een speler naar de bal reikt om aan één kant van zijn lichaam te slaan en vervolgens zijn racket voor zijn lichaam langs naar de ander kant brengt om de bal te slaan, dan wordt dit niet beschouwd als een turning, noch als een verdere poging en, als hinderen zich voordoet, Regel 12 van toepassing is. Deze positie komt regelmatig voor wanneer de bal tegelijkertijd de voormuur en de zijmuur heeft geraakt en vervolgens naar het midden van de baan kaatst.

Richtlijn 6 ALLE MOEITE DOEN EN MINIMAAL HINDEREN

De tegenstander moet alle moeite doen om uit de weg te gaan nadat hij de bal heeft geslagen. De route van de tegenstander moet het de speler mogelijk maken om ongehinderd directe toegang tot de bal te verkrijgen, tenzij die speler zo snel inloopt om de bal te spelen dat de uitweg voor de tegenstander wordt geblokkeerd. In dat laatste geval zal de scheidsrechter een LET toekennen, tenzij de speler geen correcte bal had kunnen spelen, in welk geval de scheidsrechter geen LET zal toestaan. Het is echter even belangrijk dat de speler alle moeite doet om naar de bal te gaan en de bal te spelen. Indien de speler niet alle moeite doet om naar de bal toe te gaan, dan is dit een belangrijke factor in de beoordeling van een scheidsrechter of de speler in staat zou zijn geweest om bij de bal te komen en om een correcte bal te kunnen slaan.

De scheidsrechter zal bepalen in welke mate een speler moeite moet doen, om aan te tonen dat hij "alle moeite doet". Dit geeft de speler niet het recht om overdreven hard tegen de tegenstander aan te botsen en de scheidsrechter zal aanzienlijk of opzettelijk lichamelijk contact bestraffen volgens Regel 12 of Regel 17.

Wanneer een speler appelleert voor een LET, nadat hij enig hinderen had ondervonden, zal de scheidsrechter geen LET toekennen wanneer hij beslist dat het hinderen geen invloed had op het zicht op de bal of op de vrijheid om bij de bal te komen en hem te spelen. Dit heet minimaal hinderen en omvat situaties zoals: de tegenstander kruiste erg snel de baan van de bal komend van de voormuur, maar vooralsnog de speler de mogelijkheid gaf op tijd de bal te zien; de speler scheerde langs de tegenstander op weg naar de bal zonder daardoor de directe toegang van de speler tot de bal te belemmeren; en de zwaai van het racket scheerde langs de kleding of racket van de tegenstander zonder de zwaai van het racket te beïnvloeden.

Echter, wanneer er zich hinderen voordeed, zal de scheidsrechter geen LET weigeren in situaties waarin de speler duidelijk alle moeite deed (zonder onnodig lichamelijk contact te hebben met de

tegenstander) om bij de bal te komen en aan de scheidsrechter heeft laten zien dat hij in staat was om bij de bal te komen.

Richtlijn 7 HINDEREN DOOR DE ZWAAI VAN DE SPELER EN EEN REDELIJKE VREES OM DE TEGENSTANDER TE RAKEN

Regel 12.2.3 laat de speler toe om de bal "vrijuit te slaan met een redelijke zwaai". Als de speler stopt met spelen omdat de tegenstander hem die vrijheid niet biedt en appelleert, dan zal de scheidsrechter de volgende opties beschouwen:

1. Indien de tegenstander te dicht bij stond en de speler niet de mogelijkheid bood om een redelijke zwaai te maken en met het racket werd geraakt of zou zijn geraakt, dan zal de scheidsrechter een STROKE aan de speler toekennen.

2. Als de speler stopt met spelen ten gevolge van licht contact met het racket van de tegenstander die alle moeite deed om uit de weg te gaan, dan zal de scheidsrechter een LET toekennen. Dit verschilt van minimaal hinderen zoals beschreven in RL6. De mate van contact moet aanzienlijk genoeg zijn om de zwaai van de speler te beïnvloeden, maar onvoldoende om deze onmogelijk te maken.

3. Als de speler stopt met spelen omdat hij bang is de tegenstander te raken, en de tegenstander, hoewel deze dichtbij staat, de speler niet belet om een redelijke zwaai uit te voeren, dan zal de scheidsrechter een LET toekennen volgens Regel 13.1.2 "redelijke angst voor blessure". Zolang de tegenstander een redelijke zwaai niet onmogelijk maakt, is een LET de correcte beslissing.

4. Als de speler stopt met spelen omdat hij bang is de tegenstander te raken en de tegenstander zich duidelijk buiten het bereik van een redelijke zwaai bevindt, dan zal de scheidsrechter geen LET toekennen, aangezien de speler de positie van de tegenstander niet correct heeft ingeschat.

Richtlijn 8 METHODE VAN APPELLEREN

Wanneer hinderen of situaties van Regel 13 zich voordoen, dan is de correcte wijze van appelleren het zeggen van "LET PLEASE" en voor andere voorvallen die onder Regel 11 vallen het zeggen van "APPEAL PLEASE".

Spelers gebruiken soms andere vormen van 'appeal' waaronder een omhoog gehouden hand of

racket, in het bijzonder wanneer de communicatie tussen de spelers en de scheidsrechter moeilijk is. Een scheidsrechter die een bepaalde vorm van appeal accepteert, die afwijkt van de gewoonlijke "let please" of "appeal please", moet ervan overtuigd zijn dat de speler daadwerkelijk een appeal maakt.

Richtlijn 9 MOMENT VAN APPELLEREN

Het moment van appelleren bij hinderen is belangrijk.

Wanneer er door de speler geappelleerd wordt in verband met onvoldoende zicht of vrijheid de bal direct naar de voormuur te spelen (wel bekend als "het kruisen van de vlucht" ("crossing the flight")) zal de scheidsrechter bij deze situatie rekening houden met het moment waarop de speler de bal had kunnen slaan.

In het geval van hinderen bij een achterzwaai, moet de appeal onmiddellijk zijn en voordat de speler een poging doet om de bal te spelen. Elke poging om de bal te slaan, nadat er sprake van hinderen was bij een achterzwaai, betekent dat de speler het hinderen accepteerde en het recht op appeal verspeelt.

Als er hinder is tijdens het slaan van de bal, waaronder ook een redelijke achterzwaai, slag en doorzwaai behoren, dan is een appeal gerechtvaardigd. De scheidsrechter zal bij het maken van een beslissing kijken of de tegenstander zich schuldig maakt aan "zich opdringen" ("crowding") en niet de vrijheid bood om de bal te spelen, en naargelang hiervan een LET of een STROKE toekennen.

Als een speler appelleert omdat hij niet klaar stond om de service te ontvangen, dan zal de scheidsrechter een LET toekennen, tenzij hij beslist dat de speler het spel onnodig vertraagde. In dat laatste geval kan de scheidsrechter Regel 17 toepassen.

Richtlijn 10 VROEGE APPEALS

Wanneer een speler voor hinderen appelleert voordat het resultaat van de slag van de tegenstander bekend is, wordt dit beschouwd als een vroege appeal. Wanneer de speler een vroege appeal maakt en de slag van de tegenstander gaat vervolgens down of uit (out), dan zal de scheidsrechter toestaan dat het resultaat van de rally blijft gelden en dat de speler de rally wint.

Wanneer de tegenstander vanwege hinderen appelleert voor een LET voordat de speler een redelijke uitzwaai heeft afgemaakt, dan wordt dit ook gezien als een vroege appeal. In dit geval heeft de tegenstander geen recht op appeal en zal de scheidsrechter geen LET toekennen.

Richtlijn 11 HET CREËREN VAN HINDER

Een tegenstander moet te allen tijde de speler ongehinderd vrije toegang geven om de bal te spelen. Soms echter ontstaat er een situatie, waarbij de tegenstander geen hinder heeft veroorzaakt (de tegenstander heeft bijvoorbeeld duidelijk voor de benodigde vrije toegang gezorgd) maar waarin de speler een indirecte route naar de bal kiest, wat de speler in de richting van of erg dicht bij de positie van de tegenstander brengt. Vervolgens appelleert die speler dan voor een LET, omdat er gehinderd werd bij de poging om bij de bal te komen.

Wanneer er geen terechte reden is voor deze indirecte route, dan heeft de speler het hinderen veroorzaakt daar waar geen hinder bestond en de scheidsrechter zal geen LET toekennen. Of de speler een correcte bal had kunnen slaan is geen punt van overweging; om de rally niet te verliezen moet de speler naar de bal toe gaan en de bal spelen.

Dit moet echter niet verward worden met twee situaties, waarin een speler bij zijn poging zich te herstellen van een nadelige positie, wordt belemmerd om in een rechte lijn naar de bal toe te gaan. In de eerste situatie is de speler "op het verkeerde been gezet" en verwacht hij dat de tegenstander de bal een bepaalde kant uit gaat slaan en die richting begint uit te gaan, maar omdat de speler verkeerd gegokt heeft, van richting verandert en de tegenstander op zijn weg vindt. In deze situatie zal de scheidsrechter een LET toekennen aan de speler, wanneer de speler duidelijk aantoont dat hij alsnog in staat is om de bal correct terug te spelen. Uiteraard zal de scheidsrechter een STROKE toekennen als de tegenstander verhindert dat de inkomende speler een winnende bal terugspeelt. Ten tweede, als de speler een slechte bal slaat en daarmee de tegenstander in een voordelige positie brengt, zal de scheidsrechter aan de speler een LET toestaan alleen als de speler, bij de poging om direct naar de bal te gaan voor de volgende slag, duidelijk aan de scheidsrechter laat zien dat hij, wanneer er niet gehinderd zou zijn, bij de bal had kunnen komen.

Richtlijn 12 AANZIENLIJK OF OPZETTELIJK LICHAAMELIJK CONTACT

Aanzienlijk of opzettelijk lichamelijke contact is zowel schadelijk als potentieel gevaarlijk voor het spel. In overduidelijke gevallen zal de scheidsrechter het spel stoppen en een toepasselijke straf toekennen. Wanneer de speler zich "afzet" tegen zijn tegenstander en dit geen behoorlijke invloed heeft op de tegenstander, dan zal de scheidsrechter toestaan dat de rally verdergaat en zal hij na het beëindigen van de rally een waarschuwing geven aan deze speler. Wanneer er behoorlijke invloed bestaat, zal de scheidsrechter het spel stoppen en Regel 17 toepassen.

Richtlijn 13 KAPOTTE BAL

Wanneer de ontvanger appelleert dat de bal gebroken is zonder dat hij probeert de service terug te slaan, zal de scheidsrechter normaal gezien een LET toestaan voor deze rally. Als de scheidsrechter echter vindt dat de bal in de vorige rally brak, dan zal de scheidsrechter een LET toekennen voor de vorige rally. Dit geldt eveneens als de service niet correct is.

Richtlijn 14 BLOEDEN, ZIEKTE, ONWEL WORDEN OF BLESSURE

1. Als een speler een duidelijk zichtbare bloeding heeft, zal de scheidsrechter eisen dat deze speler de baan onmiddellijk verlaat. De scheidsrechter zal niet toestaan dat het spel wordt voortgezet terwijl het bloeden zichtbaar is.

De scheidsrechter zal verzorgingstijd toestaan voor het bloeden volgens regel 16.1. Een speler, die niet in staat is om het bloeden te stelpen binnen de tijd die de scheidsrechter toestaat, moet of een game opgeven om 90 seconden extra te verkrijgen en dan zonder te bloeden verder te spelen of de wedstrijd opgeven.

Als de kleding van de speler bebloed is ten gevolge van de blessure, dan dient de speler deze kleding te vervangen voordat hij het spel hervat.

Als het bloeden na de verzorgingstijd nogmaals optreedt, zal de scheidsrechter geen extra verzorgingstijd toestaan, behalve wanneer de speler een game opgeeft die aan de gang was en de rust tussen de games gebruikt om te herstellen.

2. Een speler die op de baan last heeft van ziekte of die onwel is geworden, behalve wanneer er bloed zichtbaar is, heeft de optie om de game die aan de gang is voort te zetten, of die game of de wedstrijd op te geven.

Nadat hij de scheidsrechter heeft ingelicht, dient de speler voor herstel de 90 seconden tussen de games te nemen en daarna gereed te zijn om verder te spelen of de wedstrijd op te geven. De speler mag slechts één game opgeven.

Wanneer een speler overgeeft of op enige andere wijze de baan onbespeelbaar maakt, dan zal de scheidsrechter de wedstrijd toekennen aan de tegenstander, afgezien van het feit of de speler al dan

niet het spel kan voortzetten (Regel 17). De beslissing van de scheidsrechter betreffende de bespeelbaarheid van de baan is definitief.

Bij vermoeidheidsverschijnselen, vermeende blessures die niet redelijkerwijs duidelijk zijn voor de scheidsrechter, of een al aanwezige aandoening, zal de scheidsrechter geen hersteltijd toestaan (behalve dat de scheidsrechter voor de betrokken speler de mogelijkheid een game op te geven zal toestaan om 90 seconden rust te nemen tussen games in en daarna het spel te hervatten). In deze categorie vallen ook krampen (buikpijn of spierkramp), aanwezige of opkomende misselijkheid en ademnood met inbegrip van verschijnselen van aandoeningen van de luchtwegen.

3. Als een speler geblesseerd is, zal de scheidsrechter, nadat hij zich overtuigd heeft dat de blessure echt is, de spelers inlichten over de bepalingen van de Regels, de spelers informeren over de categorie tot welke deze blessure behoort en zal hij er zich van vergewissen dat de speler al dan niet de bedoeling heeft om het spel te hervatten.

Wanneer een speler last heeft van een zelf toegebrachte blessure, d.w.z. een blessure waarbij de tegenstander niet betrokken was zoals beschreven staat in Regel 16.3.1.1, dan zal de scheidsrechter hersteltijd toestaan zoals bepaald staat in Regel 16.3.3.1. Deze vorm van blessure kan het resultaat zijn van een slag, vooral aan het gezicht of hoofd, als gevolg van een botsing tegen de muren of de vloer, of een mogelijke spierscheur of een verstuikt gewricht wat de speler plotseling doet stoppen. Het is de verantwoordelijkheid van de geblesseerde speler om terug te zijn op de baan wanneer de scheidsrechter "TIME" ("TIJD") afroept, om of het spel te hervatten, of om te vragen om meer hersteltijd te krijgen als dit nodig blijkt, in het geval van een blessure die nog steeds aan het bloeden is. Indien de speler niet op de baan is wanneer "TIME" ("TIJD") is geroepen, dan zal de scheidsrechter de wedstrijd toekennen aan de tegenstander.

De speler zal de beslissing maken om door te spelen. De rol van de scheidsrechter is om vast te stellen of een blessure is opgetreden en om rustperiodes toe te staan en te bewaken en de Regels toe te passen wanneer de totaal toegestane hersteltijd is verstreken.

Richtlijn 15 AANWIJZINGEN GEVEN (COACHEN)

Het geven van aanwijzingen aan spelers mag uitsluitend tijdens de rust tussen de games in. Korte opmerkingen, die duidelijk de continuïteit van het spel niet onderbreken, om de speler aan te moedigen tussen de rally's in behoren niet tot het geven van aanwijzingen. De scheidsrechter zal

beslissen of de commentaren toelaatbare aanmoedigingen zijn of ontoelaatbare aanwijzingen.
Het gebruik van externe communicatiehulpmiddelen is verboden.

De scheidsrechter mag het geven van aanwijzingen in welke vorm dan ook tijdens het spel bestraffen door Regel 17 toe te passen op de speler die de aanwijzingen krijgt.

Richtlijn 16 STEEDS ZWAARDERE STRAFFEN

De straffen, die de scheidsrechter volgens Regel 17 kan hanteren, zijn de volgende:

- Een waarschuwing (Conduct Warning)
- Een punt aan de tegenstander toekennen (Conduct Stroke)
- Een game aan de tegenstander toekennen (Conduct Game)
- Een wedstrijd aan de tegenstander toekennen (Conduct Match)

De richtlijnen om de straffen toe te passen zijn de volgende:

Wanneer de scheidsrechter de eerste bestraffing oplegt voor een bepaalde overtreding, dan zou dit een waarschuwing, een stroke, een game of een wedstrijd kunnen zijn, afhankelijk van de ernst van de overtreding. Echter elke daaropvolgende bestraffing voor hetzelfde type van overtreding, voor dezelfde speler, zou niet minder zwaar mogen zijn dan de vorige bestraffing voor deze overtreding. De scheidsrechter mag dus meer dan één waarschuwing of stroke geven voor hetzelfde type overtreding, als de scheidsrechter beslist dat de overtreding geen zwaardere bestraffing vereist.

Bij het opleggen van straffen dient de scheidsrechter de volgende terminologie te gebruiken:

- "CONDUCT WARNING (naam van speler of team) VANWEGE (overtreding) "
- "CONDUCT STROKE (naam van speler of team) VANWEGE(overtreding),
STROKE VOOR naam van tegenstander of naam van het andere team)"
- "CONDUCT GAME (naam van speler of team) VANWEGE(overtreding),
GAME VOOR (naam van tegenstander of naam van het andere team)"
- "CONDUCT MATCH (naam van speler of team) VANWEGE(overtreding),
MATCH VOOR (naam van tegenstander of naam van het andere team)"

De marker zal slechts het deel van de beslissing van de scheidsrechter herhalen, dat betrekking heeft op de score.

Richtlijn 17 EÉN OFFICIAL

Als het niet mogelijk is om twee officials voor een wedstrijd aan te wijzen, dan zal één official optreden als marker én scheidsrechter. De official kondigt het spel aan en roept de score af als marker en neemt beslissingen over appeals als scheidsrechter.

Wanneer er slechts één official is, zullen de beslissingen die normaal gezien onmiddellijk door de scheidsrechter worden genomen - bijvoorbeeld wanneer de bal een speler raakt of wanneer hij appeals beantwoordt, die vallen onder de bepalingen van Regel 12 - geen problemen vormen. Er zijn echter beperkingen van de mogelijke appeals met betrekking tot de beslissingen van de marker.

Wanneer een marker een duidelijke beslissing neemt (bv. "OUT" ("UIT")), dan zal hij als scheidsrechter zijn beslissing bij een appeal hoogst waarschijnlijk niet wijzigen. Anderzijds, wanneer de marker niets afroept (bv. een vermeende foute service), kan een appeal nuttig zijn omdat de scheidsrechter kan antwoorden met "GOED" of "NIET ZEKER". In dat laatste geval zal de scheidsrechter een LET toestaan.

Richtlijn 18 RICHTLIJNEN VOOR DE MARKER

De marker zal niet correcte services of teruggeslagen ballen afroepen zodra deze zich voordoen, daarbij de correcte terminologie gebruikend, om zo de rally te stoppen.

De juiste volgorde van afroepen is:

1. Alles wat van invloed is op de score.
2. De score, waarbij de score van de serveerder het eerst genoemd wordt.
3. Opmerkingen bij de score.

Voorbeelden zijn:

1

2

3

NOT UP, HAND OUT

4-3

DOWN

10 BEIDEN

EEN SPELER MOET WINNEN MET TWEE PUNTEN MEER

OUT

10 BEIDEN

EEN SPELER MOET WINNEN MET TWEE PUNTEN MEER

YES LET

3-4

NO LET, HAND OUT

5-7

STROKE VOOR JANSEN

10-2

MATCH BALL

VOETFOUT, HAND OUT

0-0

FOUT, daarna appeal door de serveerder en scheidsrechter is niet zeker: YES LET

10-3

GAME BALL

Aankondiging van wedstrijd:

" JANSEN SERVEERT, PIETERSEN ONTVANGT, BEST OF FIVE GAMES, 0-0".

Aan het einde van een game:

"11-7, GAME VOOR JANSEN, JANSEN LEIDT MET EÉN GAME TEGEN NUL"

"12-10, GAME VOOR JANSEN, JANSEN LEIDT MET TWEE GAMES TEGEN NUL"

"11-3, GAME VOOR PIETERSEN, JANSEN LEIDT MET TWEE GAMES TEGEN EÉN"

"11-4, GAME VOOR PIETERSEN, DE STAND IS TWEE GAMES GELIJK"

"12-10, MATCH VOOR JANSEN 11-7, 12-10, 3-11, 4-11, 12-10"

Bij het begin van de volgende game:

"JANSEN LEIDT MET EÉN GAME TEGEN NUL, 0-0"

"JANSEN LEIDT MET TWEE GAMES TEGEN EÉN, PIETERSEN SERVEERT, 0-0".

"TWEE GAMES GELIJK, PIETERSEN SERVEERT, 0-0".

Nadat er een CONDUCT STROKE is toegekend:

"STROKE VOOR PIETERSEN, 7-2"

Nadat er een conduct game is toegekend:

"11-7, GAME TO JANSEN, TWEE GAMES GELIJK". (bijvoorbeeld bij een conduct game tegen Pieterse waarbij de stand 3-7 voor Pieterse was)

Richtlijn 19 RICHTLIJNEN VOOR DE SCHEIDSRECHTER

Aanspreken van de spelers: officials behoren bij voorkeur de achternaam (familienaam) en niet de voornaam van de speler te gebruiken, wanneer ze de spelers aanspreken. Dit voorkomt enige blijk van familiariteit wat zou gezien kunnen worden als partijdigheid door de spelers of door de toeschouwers.

Uitleg: Na een appeal van een speler neemt de scheidsrechter normaliter een beslissing en gaat het spel vervolgens door. Het kan in sommige gevallen toepasselijk zijn om een beslissing aan de spelers uit te leggen. In deze gevallen mag de scheidsrechter een beknopte uitleg geven na de beslissing. Het is behulpzaam voor de spelers wanneer de scheidsrechter de terminologie van de toegepaste regel gebruikt wanneer hij zijn beslissing toelicht.

Aanhangsel 2

DEFINITIES

ACHTERVAK

Het achterste gedeelte van de baan, begrensd door de "short" lijn, de zijmuren en de achtermuur.

APPEAL

Ofwel bezwaar. Een verzoek van een speler aan de scheidsrechter om een beslissing te nemen. Een appeal wordt gebruikt in twee contexten:

1. om de scheidsrechter te vragen een LET toe te staan, of een STROKE toe te kennen,
2. om de scheidsrechter te vragen om de beslissing van de marker te herzien.

De correcte manier voor een speler om te appelleren is met de woorden "APPEAL PLEASE" of "LET PLEASE".

BAANKWART

Eén van twee gelijke delen van de baan begrensd door de "short" lijn, de achtermuur en de middenlijn.

CORRECT GESLAGEN

Een bal is correct geslagen, wanneer die met het (in de hand gehouden) racket niet meer dan één keer wordt geraakt, of geen langdurig contact met het racket heeft.

CROWDING

De situatie waarbij een tegenstander te weinig afstand houdt tot de speler en deze geen vrijheid biedt om de bal te spelen.

DOWN

De term die gebruikt wordt om aan te geven dat een verder correct gerveerde of teruggeslagen bal de vloer raakt voor de bal de voormuur heeft geraakt, of de lat of de tin raakt voor hij op de vloer stuit. ("DOWN" wordt ook door de marker afgeroepen).

GAME

Gedeelte van een wedstrijd, te beginnen met een service en eindigend wanneer een speler 9 of 10 punten bereikt, in overeenstemming met de Regels.

GAME BALL

De stand van de score wanneer de serveerder nog één punt nodig heeft om de betreffende game te winnen ("GAME BALL" wordt door de marker afgeroepen).

HALF TIME

De helft van de inspeeltijd ("HALF TIME" wordt door de scheidsrechter afgeroepen).

HAND OUT

De omstandigheid waarbij de spelers van service wisselen. ("HAND OUT" wordt ook door de marker afgeroepen om aan te geven dat er een wisseling van serveren heeft plaatsgevonden).

HOOFDSCHIEDSRECHTER

De persoon die de algehele verantwoordelijkheid is toebedeeld voor het gedrag van de spelers en officials tijdens het toernooi, alsmede voor de toewijzing en het vervangen van de officials tijdens de wedstrijden. (zie het boekje van de WSF "Richtlijnen voor Toernooischeidsrechters" voor een volledige beschrijving).

INSLAAN

De tijd, onmiddellijk voorafgaand aan de start van de wedstrijd, die wordt toegestaan aan de spelers om zich voor te bereiden op de wedstrijd baan en om de bal op te warmen tot speelconditie.

LET

Een onbesliste rally. Als de scheidsrechter een LET toekent, wint geen van beide spelers een punt voor die rally en de serveerder zal opnieuw vanuit hetzelfde serveervak serveren.

LOSLATEN

De handeling bij het serveren van een speler door de bal op te gooien of te laten vallen vanuit een hand of vanaf het racket.

MATCH BALL

De stand van de score wanneer de serveerder nog één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen ("MATCH BALL" wordt ook door de marker afgeroepen).

MIDDENLIJN

Een lijn op de vloer parallel aan de zijmuren, die het achtergedeelte van de baan tussen de "short" lijn en de achtermuur in twee gelijke delen verdeelt en samen met de middenlijn de "T" vormt.

NOT UP

De uitdrukking om aan te geven dat een speler de bal niet in overeenstemming met de regels sloeg. "Not up" is van toepassing wanneer ofwel de speler de bal niet op correcte wijze sloeg, ofwel de bal meer dan één keer stuitte op de vloer voordat de speler hem slaat, of de bal de speler raakte (met inbegrip van iets dat die speler aan heeft of draagt, met uitzondering van het racket), of de serveerder één of meerdere pogingen deed om de bal te slaan, maar daarin niet slaagde. ("NOT UP" wordt ook door de marker afgeroepen).

OFFICIALS

De marker en de scheidsrechter.

"OUT" (UIT)

De term wordt gebruikt om aan te geven dat ofwel:

1. de bal de uitlijn geraakt heeft, of een muur boven de uitlijn, of het plafond, of enige installatie die aan het plafond en/of de muur boven de uitlijn bevestigd is, ofwel
2. de bal tussen enige installatie was gegaan, die aan het plafond en/of de muur boven de uitlijn bevestigd is, of
3. in aanvulling op 1. en 2., bij niet volledig gesloten banen de bal de uitlijn passeerde en buiten de baan terecht kwam zonder ook maar een muur te raken, of, wanneer er geen uitlijn is, over een muur ging en buiten de baan terecht kwam. ("UIT" of "OUT" wordt ook door de marker geroepen).

POGING

De beweging van het racket vanuit de achterzwaaipositie naar de bal toe.

PUNT

Een "eenheid" van het scoresysteem. De marker voegt één punt toe aan de score van een speler wanneer deze speler de serveerder is en een rally wint of een STROKE krijgt toegekend.

RALLY

Of alleen een service, of een service gevolgd door een onbepaald aantal slagen, eindigend wanneer een speler niet meer op correcte wijze de bal terug kan slaan, of wanneer de marker iets afroept of de scheidsrechter het spel stopt.

REDELIJKE ACHTERZWAAI

De handeling van een speler om het racket van het lichaam af te bewegen als voorbereiding op een zwaai naar de bal toe. Een achterzwaai is redelijk wanneer die niet overdreven is. Het is een overdreven achterzwaai wanneer de arm met het racket van de speler uitgestrekt wordt naar een rechte armpositie en/of wanneer het racket uitgestoken wordt met de steel vrijwel horizontaal. De scheidsrechter zal beslissen of een achterzwaai redelijk is of overdreven.

REDELIJKE UITZWAAI

De handeling van een speler waarbij de beweging van het racket wordt afgemaakt, nadat het contact met de bal heeft gemaakt. Een uitzwaai is redelijk wanneer die niet overdreven is. Er is sprake van een overdreven uitzwaai wanneer de arm met het racket van de speler uitgestrekt is naar een rechte armpositie en het racket ook uitgestrekt is met de steel horizontaal, in het bijzonder wanneer de uitgestrekte toestand langer dan een kort moment optreedt. Ook is er sprake van een overdreven uitzwaai wanneer de uitgestrekte arm naar een rechte armpositie een grotere boog beschrijft dan de doorgetrokken lijn van de baan van de bal. De scheidsrechter zal beslissen of een uitzwaai redelijk of overdreven is.

REDELIJKE ZWAAI

Dit omvat een redelijke achterzwaai, slag naar de bal en een redelijke uitzwaai.

SERVEERVAK

Een vierkant vak in elk kwartbaan, begrensd door deels de "short" lijn, deels de zijmuur en door twee andere lijnen, waarvandaan de serveerder serveert.

RUST

Een volgens de Regels voorgeschreven tijdsperiode, voor een onderbreking van het spel.

SERVICE

De handeling van een speler om de bal in het spel te brengen bij het begin van een rally.

SERVICELIJN

Een lijn op de voormuur tussen de tin en de uitlijn, die zich over de gehele breedte van de baan uitstrekt.

SHAPING

De voorbereiding van het racket alvorens een poging te maken.

"SHORT" LIJN

Een lijn op de vloer over de gehele breedte van de baan.

SPELER AAN SLAG

De speler die of aan de beurt is om de bal te slaan nadat die op de voormuur heeft gestuit, of die bezig is de bal te slaan, of die - tot aan het moment dat de bal de voormuur bereikt heeft - net de bal geslagen heeft.

STROKE

Een toekenning van de scheidsrechter wat voor de speler in het winnen van de rally resulteert, die hierdoor een punt wint wanneer hij serveerde, of de serveerder wordt wanneer hij de ontvanger was.

TIN

Het gedeelte van de voormuur tussen de lat en de vloer dat zich over de gehele breedte van de baan uitstrekt en zo geconstrueerd is dat er een duidelijk afwijkend geluid klinkt wanneer er een bal tegenaan geslagen wordt.

De handeling van de speler aan slag waarbij hij de bal volgt en zich daarbij fysiek omdraait, of waarbij de bal rondom de speler gaat en die in beide gevallen de bal speelt rechts van het lichaam nadat de bal links voorbij kwam (of vice-versa).

"TURNING" (DRAAI) UITLIJN

Een ononderbroken lijn bestaande uit de lijn op de voormuur, de lijnen op de beide zijmuren en de lijn op de achtermuur en die de bovenbegrenzing van de baan aangeeft. N.B. Wanneer een baan zonder deze lijn is uitgevoerd, dat wil zeggen de wanden begrenzen alleen het speelgedeelte, of zonder een gedeelte van deze lijn (bijvoorbeeld een glazen achtermuur) en de bal raakt een gedeelte van de bovenkant van een dergelijke muur en stuit terug op de baan, dan is de bal uit. De marker zal

de beslissing op de gebruikelijke wijze nemen, waarna de speler eventueel bij de scheidsrechter mag appelleren.

WEDSTRIJD

De complete wedstrijd tussen twee spelers, te beginnen met het warm slaan van de bal en eindigend met het verlaten van de baan door beide spelers na het einde van de laatste rally.

Aanhangsel 3.1 BESLISSINGEN VAN DE MARKER

De correcte beslissingen door de marker worden hieronder gedefinieerd.

Beslissingen van de marker worden beschreven in Regel 19: DE TAKEN VAN DE MARKER

FAULT (FOUT) Om aan te geven dat de service fout is. Zie Regels 4.4.3 en 4.4.4.

FOOT FAULT Om aan te geven dat er bij de service een voetfout werd gemaakt.

(VPETFOUT) zie Regel 4.4.1.

NOT UP Om aan te geven dat de speler de bal niet sloeg volgens de Regels (zie Definitie in aanhangsel 2).

DOWN Om aan te geven dat een bal die verder correct geserveerd of teruggeslagen was, de lat op de tin of de tin raakte of de voormuur niet haalde, of dat een speler door de bal werd geraakt voordat die bal meer dan één keer op de vloer gestuit had. (zie Definitie in aanhangsel 2).

OUT (UIT) Om aan te geven dat een bal die verder correct geserveerd of teruggeslagen was, uitgegaan is. (zie Definitie in aanhangsel 2).

HAND OUT Om aan te geven dat de serveerder de ontvanger van de service is geworden, c.q. dat de andere speler mag gaan serveren. (zie definities in aanhangsel2).

STOP Om het spel stil te leggen als de scheidsrechter nagelaten heeft dit te doen en het afroepen van iets anders niet van belang is.

Het afroepen van de marker zoals beschreven in: Regel 2, DE PUNTENTELLING.

4 – 3 Een voorbeeld van de score. De score van de serveerder wordt altijd eerst afgeroepen, zo leidt de serveerder in dit voorbeeld dus met 4 tegen 3 punten. Als het puntenaantal gelijk is, dan gebruikt men in het Engels de bewoording "all" (bijv. "LOVE- ALL" of "TWO-ALL") en in het Nederlands roept men beide puntenaantallen af (bijvoorbeeld "ZES-ZES").

10-ALL Een speler moet met twee punten meer winnen: om aan te geven hoe een game wordt gewonnen, nadat de puntentelling 10-gelijk is geworden.

GAME BALL Om aan te geven dat de speler nog één punt nodig heeft om de game te winnen. Zie definitie "GAME BALL".

MATCH BALL Om aan te geven dat de speler nog één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen. Zie definitie "MATCH BALL".

Het afroepen van de marker zoals beschreven in Regel 19 HET LEIDEN VAN EEN WEDSTRIJD (het herhalen van de beslissingen van de scheidsrechter).

YES LET, LET het herhalen van de beslissing van de scheidsrechter dat een rally opnieuw moet worden gespeeld.

STROKE TO (..... naam speler of naam team) het herhalen van de beslissing van de scheidsrechter dat een rally werd toegekend aan een speler of een team.

NO LET het herhalen van de beslissing van de scheidsrechter dat hij niet is ingegaan op een verzoek om een LET.

Aanhangsel 3.2 BESLISSINGEN VAN DE SCHEIDSRECHTER

STOP Om het spel te stoppen.

TIME (TIJD) Om aan te geven dat een bepaalde tijdsperiode, die in de regels vastgesteld is, verstreken is.

HALF TIME Om de spelers te laten weten dat de tijdsperiode om warm te slaan voor de helft verstreken is.

YES LET Wanneer er een LET wordt gegeven, als een speler daarvoor appelleerde.

NO LET Wanneer er geen LET wordt gegeven, als een speler daarvoor appelleerde.

STROKE TO (naam Om aan te geven dat de genoemde speler of genoemde team speler of team) de rally wint.

FIFTEEN SECONDS Om de speler(s) aan te geven dat er nog vijftien seconden (VIJFTIEN SECONDS) van een toegestane rustperiode van negentig seconden resteren.

LET (Eventueel vergezeld van een verklaring.) Om aan te geven dat een rally moet worden overgespeeld op het moment dat de bewoordingen "YES LET" niet van toepassing zijn.

CONDUCT WARNING Om een speler te laten weten dat hij een overtreding heeft begaan tegen Regel 17 en dat hij een waarschuwing krijgt.

CONDUCT STROKE Om een speler te laten weten dat hij een overtreding heeft begaan tegen Regel 17 en dat zijn tegenstander de rally krijgt toegewezen.

CONDUCT GAME Om een speler te laten weten dat hij een overtreding heeft begaan tegen Regel 17 en dat de scheidsrechter een game heeft toegekend aan de tegenstander.

CONDUCT MATCH Om een speler te laten weten dat hij een overtreding heeft begaan tegen Regel 17 en dat de scheidsrechter de wedstrijd heeft toegekend aan de tegenstander.

Aanhangsel 4.1 STROOMSCHEMA: SCHEIDSRECHTERS DENKLIJN VOLGENS REGEL 12 HINDEREN

JA NEE : NO LET (REGEL 12. 7.1) WasdehinderminimaalJA : NO LET (REGEL 12. 7.1) NEE Kon de

gehinderde speler de bal bereiken en een goede slag maken en deed de speler daar alle moeite voor
 Passeerde de gehinderde speler het punt van hinder en speelde hij verder Was er hinder Creëerde de
 gehinderde speler de hinder door naar de bal toe te bewegen Deed de tegenstander alle moeite om
 de hinder te vermijden Voorkwam de hinder een redelijke zwaai van de speler Kon de gehinderde
 speler een winnende gemaakt hebben JA Zou de gehinderde speler de tegenstander hebben geraakt
 met de bal, die rechtstreeks naar de voormuur ging of naar de zijmuur gaand, zou het een winnende
 slag geweest zijn NEE : NO LET (REGEL 12. 7.2) JA : NO LET (REGEL 12. 7.3) JA : NO LET (REGEL 12. 7.4)
 JA : STROKE aan speler (REGEL 12. 8.2) NEE NEE JA NEE NEE JA : STROKE aan speler (REGEL 12. 8.3)
 JA : STROKE aan speler (REGEL 12. 8.4) NEE : STROKE aan speler (REGEL 12. 8.1)
 NEE : YES LET (REGEL 12.9)

Aanhangsel 4.2 STROOMSCHEMA: SCHEIDSRECHTERS BESLISSINGEN VOLGENS

REGEL 16

BLOEDEN, ZIEKTE, ONWEL WORDEN OF BLESSURE

BLOEDEN

Voorval

Scheidsrechters actie

Hersteltijd

Beslissing

Regel

Bloeden

Stop het spel.

Sta tijd toe om bloed te stelpen. Bedek wond of vervang kleding. Sta verder spelen toe, zodra het
 bloeden is gestopt

Goeddunken van scheidsrechter

Wijs tijd toe

16.1

Opnieuw bloeden

Stop het spel.

Wijs de game toe.

90 sec rust tussen games in

Geen

Wijs tegen-stander game toe

16.1,1

Bloeden niet te stoppen

Als na 90 sec rust het bloeden doorgaat, wijs de wedstrijd aan tegenstander toe

Geen

Wijs tegen-stander wedstrijd toe

16.1.1

ZIEKTE OF ONWEL WORDEN

Voorval

Scheidsrechters actie

Hersteltijd

Beslissing

Regel

Ziekte of onwel worden

Eis dat speler verder speelt of game opgeeft, de 90 sec rust neemt tussen games in of wedstrijd opgeeft

Niet meteen

Speler beslist

16.2

BLESSURE

Voorval

Scheidsrechters actie

Hersteltijd

Beslissing

Regel

Blessure veroorzaakt:

Bevestig dat blessure echt is; besluit tot a), b) of c) en vertel dit aan spelers

Kies categorie

16.3

↓

a) zelf

Sta eerste hersteltijd toe

3 minuten

Sta tijd toe

16.3.3.1

↓

Als extra hersteltijd nodig is, wijs game toe aan tegen-stander en sta 90 sec rust toe

90 sec

Wijs game toe

16.3.3.1

b) door beide spelers

Sta hersteltijd toe

1 uur

Wijs tijd toe

16.3.3.2

↓

Als extra tijd benodigd is, raadpleeg toernooischema

Geen

Wijs tijd toe

16.3.3.2

c) door tegen-stander

Pas regel 17 toe. Als de speler niet verder kan spelen, wijs wedstrijd toe aan speler

Geen

Wijs wedstrijd toe

16.3.3.3

Aanhangsel 5.1 BESCHRIJVING EN AFMETINGEN VAN EEN BAAN VOOR HET ENKELSPEL

BESCHRIJVING

Een squashbaan is een rechthoekige ruimte met 4 verticale muren met verschillende hoogtes, deze heten de voormuur, zijmuren, en de achter-muur. De baan heeft een vlakke vloer, en er is een duidelijke hoogte boven baanruimte aanwezig.

De shortlijn scheidt de vloer in een voorhelft en een achterhelft, de middenlijn de achterhelft in een linkerkwart en een rechterkwart. In elk kwart bevindt zich een serveervak. Op de voormuur bevindt zich een servicelijn, tin en lat.

AFMETINGEN

Lengte van de baan tussen speeloppervlakten -----	9750 mm
Breedte van de baan tussen speeloppervlakten -----	6400 mm
Diagonaal-----	11665 mm
Hoogte boven de vloer tot aan de onderkant van de uitlijn op de voormuur-----	4570 mm
Hoogte boven de vloer tot aan de onderkant van de uitlijn op de achtermuur-----	2130 mm
Hoogte boven de vloer tot aan de onderkant van de servicelijn op de voormuur-----	1780 mm
Hoogte boven de vloer tot aan de bovenkant van de lat -----	480 mm
Afstand tot de dichtstbijzijnde rand van de shortlijn vanaf de achtermuur-----	4260 mm
Interne afmetingen van de serveervakken-----	1600 mm
Breedte van alle lijnen en de lat-----	50 mm
Minimale hoogte boven de vloer van de baan-----	5640 mm

OPMERKINGEN

1. De zijmuur loopt schuin tussen de uitlijn op de voormuur en op de achtermuur.
2. Het serveervak is een vierkant gevormd door de shortlijn, de zijmuur en twee andere lijnen 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 is aanbevolen, dat de vorm van uitlijn op de voormuur, op de zijmuur, en op de achtermuur, evenals van de lat, zodanig is dat elke bal bij het raken ervan, doet afwijken.
5. De lat mag niet verder dan 45 mm uit de voormuur steken.
6. Het is aanbevolen dat de deur van de baan zich in het midden van de achtermuur bevindt.
7. De algemene configuratie van de squashbaan, zijn afmetingen en markeringen zijn geïllustreerd in onderstaande tekening.

CONSTRUCTIE



Een squashbaan mag opgebouwd zijn uit een aantal materialen op voorwaarde dat deze een geschikte stuitkarakteristiek van de bal bieden en tevens veilig zijn om te spelen; hoe dan ook, de WSF publiceert een gedetailleerde opgave die aanbevolen normen bevat. Aan de normen moet worden voldaan voor het bedrijven van competitie, zoals dit wordt vereist door het van kracht zijnde Nationaal Regerend Orgaan in Squash.

Aanhangsel 5.2 SPECIFICATIE VAN EEN STANDAARD SQUASHBAL MET GELE STIP

Onderstaande specificatie is de standaard voor een bal met gele stip en die volgens de squashregels gebruikt moet worden. (NB: De bal met dubbele gele stip, zoals tegenwoordig bij de meeste evenementen wordt gebruikt, is niet in dit schrijven gedefinieerd.)

Diameter

40.0 ± 0.5

millimeter

Gewicht

24.0 ±1.0

gram

Stijfheid

3.2 ±0.4

N/mm bij 23 °C

Naadsterkte

> 6.0

N/mm

Stuiterveerkracht

> 12 %

bij 23 °C

Stuiterveerkracht

26-33 %

bij 45 °C

OPMERKINGEN

1. De volledige werkwijze bij het testen van ballen volgens bovenstaande specificaties is bij de WSF beschikbaar. De WSF kan op verzoek het testen van ballen regelen.

2. Er zijn geen specificaties vastgelegd voor snellere of langzamere ballen, die door spelers met een hoger of lager niveau gebruikt worden, of op banen die warmer of kouder zijn in vergelijking met degene die gebruikt zijn om de gele stip specificatie te bepalen. Daar waar snellere ballen zijn geproduceerd, kunnen ze qua diameter en gewicht afwijken van de bovengenoemde specificatie van een standaard squash bal met gele stip. Het is aan te bevelen dat ballen een permanente kleurcode of -markering hebben om hun snelheid of gebruikerscategorie aan te geven. Het is ook aan te bevelen dat ballen voor beginners en gevorderden in het algemeen aan de hieronder gestelde stuiterveerkracht voldoen.

Beginner

> 16 %

bij 23 °C

36 - 38 %

bij 45 °C

Gevorderde

> 14 %

bij 23 °C

33 - 36 %

bij 45 °C

Specificaties voor ballen die momenteel aan deze eisen voldoen kunnen op verzoek worden verkregen bij de WSF.

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

- Zeer langzaam - Gele stip
- Langzaam - Witte of groene stip
- Middelmatig - Rode stip
- Snel - Blauwe stip

3. Ballen met een gele stip die bij de wereldkampioenschappen of bij vergelijkbaar spel niveau gebruikt worden, moeten aan bovenstaande specificaties voldoen, maar extra persoonlijke testen

zullen door de WSF worden uitgevoerd door spelers met vastgestelde standaard om de geschiktheid van de aanbevolen bal voor gebruik bij kampioenschap te bepalen. De meest langzame snelheid van de bal bedoeld voor topspelers en gebruik bij kampioenschappen, kan indien nodig, worden aangegeven door een dubbele gele stip. Dit soort ballen wordt voor dit het doel van deze specificatie geacht gele stip ballen te zijn.

4. Vanaf 1 mei 2001 kunnen gele stip ballen met een grotere diameter dan 40 mm, maar die wel aan de rest van de specificatie voldoen, bij toernooien worden toegestaan door de officiële organiserende instantie.

Aanhangsel 5.3 AFMETINGEN VAN EEN SQUASHRACKET

Afmetingen

Maximum lengte -----	686 mm
Maximum breedte gemeten onder een rechte hoek met de steel -----	215 mm
Maximum lengte van de snaren -----	390 mm
Maximum bespannen oppervlak -----	50 cm ²
Minimale breedte van enig framedeel of structureel deel (gemeten in het vlak van de snaren) -----	7 mm
Maximale diepte van enig framedeel of structureel deel (gemeten in het vlak loodrecht op de snaren) -----	26 mm
Minimale straal van de buitenste boog van het frame op welk punt dan ook -----	50 mm
Minimale boogstraal van elke hoek van het frame of ander structureel deel -----	2 mm
Gewicht	
Maximum gewicht-----	255 gram
Constructie	

a) De bovenkant van het racket is gedefinieerd als dat deel van het racket wat het bespannen oppervlak bevat of omvat.

b) Snaren en snaareinden moeten binnen de bovenkant van het racket blijven of in het geval dit vanwege materiaal of ontwerp van het racket niet mogelijk is, worden beschermd door een stevig verbonden bumperrand.

c) De bumperrand moet van flexibel materiaal gemaakt zijn wat niet in scherpe randen mag plooiën door schurend contact met vloer of muren.

d) De bumperrand moet van wit, doorzichtig of pigmentloos materiaal zijn. Daar waar de fabrikant uit cosmetisch oogpunt kiest voor een gekleurde bumperstrip, moet de fabrikant aan de WSF demonstreren dat deze bij contact met muren en vloer van de baan geen gekleurde resten achterlaat.

e) Het racketframe moet van die kleur of materiaal zijn dat het de muren of vloer na contact tijdens normaal spel geen vlekken nalaat.

f) Snaren moeten van darm, nylon of vervangend materiaal zijn zolang maar geen metaal gebruikt wordt.

g) Alleen twee lagen van snaren wordt toegestaan en deze moeten geweven zijn of verbonden zijn waar ze elkaar kruisen en het snarenpatroon moet over het geheel egaal zijn en een enkel vlak vormen met de bovenkant van het racket.

h) Elke afdichting, afstandhouder van snaren, of andere aan het racket vastgemaakte delen, mogen alleen gebruikt worden om slijtage of vibratie te beperken of te voorkomen en moeten voor dat doel redelijk in afmeting en bevestiging zijn.

i) Er mogen geen onbesnaarde gedeelten binnen de racketafmeting zijn die het mogelijk maken een bol met diameter van 50 mm door te laten.

j) De complete racketconstructie inclusief bovenkant moet symmetrisch zijn ten opzichte van het midden van het racket in één lijn vertikaal getrokken door bovenkant en steel, bekeken vanaf de platte zijde van het racket.

k) Alle veranderingen van de racketspecificaties zullen onderworpen zijn aan een aankondigingperiode van 2 jaar voordat deze van kracht worden.

De WSF zal beslissen op de vraag of enig racket of prototype aan de bovenstaande specificaties voldoet, of het wel of niet is toegestaan om er mee te spelen en zal richtlijnen verstrekken om hulp te bieden bij de interpretatie van bovenstaande.

Aanhangsel 6 OOGBESCHERMING

De WSF raadt alle squashspelers aan tijdens elk moment van het spel een vorm van oogbescherming passend over de ogen te dragen, wat volgens een geschikte nationale standaard is vervaardigd. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om zich er van te vergewissen dat de kwaliteit van het gedragen product geschikt is voor het doel.

In oktober 2000 zijn er nationale normen voor Racket Sport Oogbescherming uitgegeven door de Canadian Standards Association, de Verenigde Staten ASTM, Standards Australia/New Zealand en British Standards Institution.

Aanhangsel 7 ALTERNATIEVE PUNTENTELLINGEN

Point -A- Rally (PAR) tot 15

Vervang regel 2 in de algemene regels met:

2.1. Elke speler kan punten behalen. De serveerder behaalt een punt wanneer hij een rally wint en behoudt de service; de ontvanger, wanneer hij een rally wint, behaalt een punt en wordt de serveerder.

2.2. Een wedstrijd bestaat uit twee of drie gewonnen games ("best of three games" of "best of five games"), dit naar de keuze van de wedstrijdleiding.

2.3. Elke game wordt tot 15 punten gespeeld. De speler die als eerste 15 punten behaalt wint de game, behalve wanneer de score 14-beide voor de eerste keer bereikt wordt, de ontvanger moet kiezen, voordat de serveerder de volgende service serveert, om deze game door te spelen tot 15 punten (bekend als "SET ONE") of tot 17 punten (bekend als "SET THREE"). In het laatste geval wint de speler die nog drie punten wint de game. De ontvanger zal in beide gevallen duidelijk zijn keuze maken en deze melden aan de marker, de scheidsrechter en de tegenstander.

2.4. De marker roept "SET ONE" of "SET THREE" al naargelang wat van toepassing is alvorens het spel verder gaat. De marker zal "GAME BALL" afroepen om aan te geven dat een speler nog één punt

nodig heeft om de game die aan de gang is te winnen, "MATCH BALL" om aan te geven dat een speler nog één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen. Dit omvat de situaties waarbij de ontvanger, die 1 punt nodig heeft om de game of de wedstrijd te winnen (b.v. "14-6, GAME (of MATCH) BALL gevolgd door "HANDOUT, 7-14, GAME (of MATCH) BALL")

Alleen serveerder scoort - Standaard puntentelling voor het enkelspel (van vóór 1 april 2009)
Vervang regel 2 in de algemene regels met:

2.1 Alleen de serveerder behaalt punten. De serveerder die de rally wint behaalt een punt; de ontvanger die de rally wint wordt de serveerder.

2.2 Een wedstrijd bestaat uit twee of drie gewonnen games, ("best of three games" of "best of five games"), dit naar de keuze van de wedstrijdleiding.

2.3 De speler die het eerst 9 punten behaalt, wint de game, behalve wanneer voor de eerste keer de stand 8-8 wordt bereikt; in dat geval moet de ontvanger, alvorens de volgende service wordt geslagen, kiezen of de game wordt voortgezet tot 9 punten ("SET ONE") of tot 10 punten ("SET TWO").

In het laatste geval wint de speler die nog twee punten maakt, de game. De ontvanger moet in ieder geval zijn keuze duidelijk maken aan de marker, aan de scheidsrechter en aan zijn tegenstander.

2.4 De marker roept "SET ONE" of "SET TWO" af, wat van toepassing is. Alvorens het spel doorgaat. De marker roept "GAME BALL" af om aan te geven dat de serveerder nog één punt nodig heeft om de lopende game te winnen of "MATCH BALL" om aan te geven dat de serveerder nog één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen.

Aanhangsel 8.1 EXPERIMENTELE SYSTEMEN MET OFFICIALS

De WSF is een bepaald experimenteel systeem met officials aan het evalueren om te bepalen of dit een haalbaar alternatief biedt tot het standaard marker/scheidsrechter systeem beschreven in Regels 18,19 en 20.

De evaluatie zal doorlopen tot na de geldigheid van de regels van 2009.

Het systeem staat bekend als het 2-scheidsrechtersysteem. Dit aanhangsel biedt hiervan een bondige beschrijving. De volledige details zijn gratis beschikbaar bij de WSF en bij de WSF lidstaten.

Elke organisator van een competitief squashevenement, die dit systeem wil proberen, wordt verzocht de details op te vragen bij de WSF en (indien mogelijk) een bondig rapport terug te sturen naar het WSF Head Office over de doeltreffendheid van dit systeem.

Het 2-scheidsrechtersysteem gebruikt maar 2 officials, bekend als de scheidsrechter en de appeal-scheidsrechter. De scheidsrechter voert alle taken uit die de marker en de scheidsrechter in het traditionele systeem uitvoeren. De appeal-scheidsrechter neemt niet deel aan de controle van de wedstrijd tenzij er een appeal is van een speler tegen een beslissing van de scheidsrechter of indien de appeal-scheidsrechter er zeker van is dat de scheidsrechter een fout heeft gemaakt door het spel te laten verder gaan. Beide spelers mogen appelleren bij de appeal-scheidsrechter tegen elke beslissing van de scheidsrechter. De beslissing van de appeal-scheidsrechter is bindend.

De scheidsrechter behandelt alle eerste appeals aangaande hinderen, het door een bal geraakt worden van een speler, het niet afroepen van de service of de terugslag, maar elk appeal tegenover een beslissing van de scheidsrechter over het spel gaat rechtstreeks naar de appeal-scheidsrechter, omdat de beslissing van de scheidsrechter al bekend is.

Zowel de scheidsrechter als de appeal-scheidsrechter mag Regel 17 Gedrag op de Baan toepassen. De spelers kunnen niet appelleren tegenover beslissingen betreffende Regel 17.

Aanhangsel 8.2 EXPERIMENTELE REGELS

De WSF mag af en toe vragen of toestaan dat hun leden bepaalde experimenten uitvoeren betreffende de regels.

Toernooiorganisatoren die gebruik maken van experimentele regels zullen op het moment van inschrijving aangeven op welke wijze een regel, een definitie of een aanhangsel verschilt van die van de WSF.