

Regler for Squashspillet - Single

Revideret og godkendt på WSF's (World Squash Federation) møde i Hong Kong, november 2000. (Oversat af Ann og Jens Kragholm, maj 2001).

1. Spillet

Singles squash spilles mellem 2 spillere, hver med en ketcher og med en bold og på en bane. Alle tre skal opfylde de respektive WSF specifikationer.

2. Scoren

Alternativ 1– "Gammeldags" score til 9

2.1 Points kan kun scores af serveren. Når serveren vinder en duel, scores et point; når modtageren vinder en duel, vindes serveretten.

2.2 En kamp skal spilles bedst af 3 eller 5 sæt som bestemt af turneringsledelsen. Hvert sæt spilles til 9 points, således at den spiller der først scorer 9 points, vinder sættet, undtagen første gang scoren bliver 4-8; da afgør servemodtageren, før den næste serve, om sættet skal spilles til 9 points (set one) eller til 10 points (set two). I sidstnævnte tilfælde vinder den spiller sættet, der scorer 2 points yderligere. Modtageren skal tydeligt tilkendegive sit valg overfor markør, dommer og modstander.

Markøren skal kalde henholdsvis »set one« eller »set two«, før spillet fortsætter.

Markøren skal kalde »game ball« for at tilkendegive at serveren behøver ét point for at vinde sættet, eller »match ball« for at tilkendegive at serveren behøver ét point for at vinde kampen.

Alternativ 2 – Point-a-rally til 11

2.1 Points scores af den der vinder duellen. Når serveren vinder en duel, scores et point; når modtageren vinder en duel, vindes et point.

2.2 En kamp skal spilles bedst af 3 eller 5 sæt som bestemt af turneringsledelsen. Hvert sæt spilles til 11 points, således at den spiller der først scorer 11 points, vinder sættet, man skal dog vinde sættet med min. 2 overskydende point, således at ved eks. 4-10 vindes sættet først ved 12-10, forsætter 4-point stillingen spilles der videre indtil en af spillerne har fået to overskydende point

Markøren skal kalde »game ball« for at tilkendegive at en af spillerne behøver ét point for at vinde sættet, eller »match ball« for at tilkendegive at en af spillerne mangler ét point for at vinde kampen.

3. Opvarmning

3.1 Umiddelbart før kampen skal begynde, skal spillerne sammen tillades en periode på fem minutter på banen til opvarmning.

Efter to-og-et-halvt minut af denne opvarmning, skal dommeren kalde »Half time«, og tilsikre at spillerne bytter side, medmindre det allerede er gjort. Dommeren tilkendegiver ved kaldet »Time«, at opvarmningsperioden er til ende.

3.2 Under opvarmningen skal begge spillere have lige mulighed for at slå til bolden. Det er ikke rimeligt at en spiller slår bolden til sig selv mange gange. Dommeren afgør hvad der er urimeligt og anvender Regel 17.

3.3 En spiller kan holde bolden varm ved at slå til den under ophold og pauser i spillet.

3.4 Spilleren kan varme bolden op til spilletilstand efter ophold eller pause i spillet, efter Dommerens skøn.

4 Serven

4.1 Serveretten afgøres ved kampens begyndelse ved at snurre en ketcher. Derefter fortsætter serveren med at serve, indtil en duel tabes, hvorefter modtageren bliver server. Denne fremgangsmåde følges i hele kampen. Ved påbegyndelsen af 2. og efterfølgende sæt, server vinderen af det foregående sæt.

4.2 Ved begyndelsen af hvert sæt og hver gang en spiller har vundet serven, vælger serveren fra hvilken serveboks der serves. Derefter skiftes serveboks ved hver serv, så længe serveren forbliver server. Hvis en duel ender med et »let« skal der dog serves fra samme side igen.

Hvis serveren tilsyneladende har til hensigt at serve fra den forkerte side, eller spillerne er i tvivl om siden, skal markøren korrigere og anvise den korrekte side. Hvis markøren anviser den forkerte side, eller hvis markør eller spillere er usikre, skal dommeren gribe ind og anvise den korrekte serveboks.

4.3 Serveren må bruge valgfri hånd, eller ketcheren, til at kaste eller droppe bolden til serv. Hvis serveren, efter at have kastet eller droppet bolden, ikke gør noget forsøg på at slå til den, kastes eller droppes bolden igen til samme serv.

4.4 En serve er korrekt hvis betingelserne i Reglerne 4.4.1 - 4.4.5 er opfyldte:

4.4.1 Serveren, på det tidspunkt hvor bolden rammes, har én fod, eller en del af én fod, i gulvkontakt indenfor de linier der afgrænser serveboksen der serves fra, uden at foden, eller en del deraf, er i kontakt med linierne (en del af foden, må gerne række ud over en linie, forudsat at den ikke er i kontakt med linien);

4.4.2 Serveren, efter at have droppet eller kastet bolden til serv, slår korrekt til den på første eller efterfølgende forsøg, før bolden rammer gulvet, eller rører en væg eller serveren.

4.4.3 Serveren slår bolden direkte mod forvæggen mellem servelinien og »out«-linien.

4.4.4 Bolden, medmindre den flugtes, rammer gulvet første gang, indenfor de linier der afgrænser servefeltet modsat den serveboks der serves fra, uden at ramme kortlinien eller halvlinien.

4.4.5 Serveren ikke server bolden »out«.

4.5 En serv, som ikke tilfredsstiller kravene i Reglerne 4.4.1 - 4.4.5 er fejl, og følges af markørkald, således:

- »fodfejl« ved 4.4.1
- »not up« ved 4.4.2
- »fejl« ved 4.4.3, hvis bolden rammer sidevæggen før forvæggen eller rammer forvæggen på eller under servelinien men over brættet
- »down« ved 4.4.3 hvis bolden rammer på eller under brættet eller gulvet
- »fejl« ved 4.4.4
- »out« ved 4.4.5

En serv, som bedømmes at have ramt for- og sidevæg samtidig, er fejl, og kaldes »fejl«.

4.6 Der må ikke serves før markøren har kaldt scoren. Markøren skal kalde scoren uden tøven. Hvis serveren server før markøren er færdig med at kalde scoren, skal dommeren stoppe spillet og anmode serveren om at vente til markøren er færdig med at kalde scoren.

5. Spillet

Efter en korrekt serve, fortsætter spillerne med at returnere bolden skiftevis, indtil en af dem ikke er i stand til at lave en korrekt returnering, indtil bolden ophører med at være i spil i henhold til reglerne, indtil en af spillerne appellerer eller indtil markøren og/eller dommeren griber ind.

6. Korrekt returnering

En returnering er korrekt hvis alle betingelserne i Reglerne 6.1 - 6.4 er opfyldte:

6.1 Spilleren spiller bolden korrekt før den har ramt gulvet anden gang.

6.2 Bolden rammer forvæggen, over brættet, enten direkte eller via sidevæggen/væggene og/eller bagvæggen, uden først at have ramt gulvet eller spilleren eller spillerens beklædning, eller

modstanderens ketcher, krop eller beklædning.

6.3 Bolden ikke er »out«.

7. Uafbrudt spil

Efter at serveren har servet første gang, fortsætter spillet så vidt muligt uafbrudt, undtagen som beskrevet herunder:

7.1 Dommeren afbryder spillet i en periode på grund af dårligt lys, eller andre forhold udenfor spillernes og dommerens indflydelse. Scoren skal forblive uændret under en sådan midlertidig afbrydelse.

Hvis en anden bane er tilgængelig og kan erstatte den bane, der anses for uegnet, kan Dommeren flytte kampen dertil.

7.2 Et tidsinterval på 90 sekunder skal gives fra slutningen af opvarmningen til påbegyndelse af første sæt og mellem alle sættene. Spillerne må forlade banen i disse pauser, men skal være klar til spil ved udløbet af dette 90 sekunders interval.

Hvis spillerne er enige herom, kan spillet påbegyndes eller genoptages før udløbet af de 90 sekunder.

7.3 På anmodning herom og hvis Dommeren skønner denne anmodning retfærdiggjort, kan en spiller forlade banen for at skifte udstyr, påklædning eller sko. Spilleren skal foretage denne udskiftning uden forsinkelse, og inden 90 sekunder.

7.4 Når der er 15 sekunder tilbage af en tilladt 90 sekunders pause, skal dommeren kalde »15 sekunder« for at anmode spillerne om at gøre sig klar til genoptagelse af spillet. Når de 90 sekunder udløber, skal dommeren kalde »Time«.

Det er spillernes ansvar at opholde sig således at de hører kaldene »15 sekunder« og »Time«.

Hvis en spiller/spillerne ikke er klar til at påbegynde eller genoptage spillet ved Dommerens kald, »Time«, skal Dommeren anvende Regel 17.

7.5 Skulle en spiller blive skadet, syg eller utilpas under kampen, skal Dommeren anvende Regel 16.

7.6 Hvis Dommeren afgør at en spiller forsinker spillet urimeligt, skal Regel 17 anvendes.

7.7 Hvis noget andet end en af spillernes ketsjer falder ned på banen medens spillet er i gang, gælder følgende:

7.7.1 Dommeren skal, på erkendelsen, øjeblikkelig stoppe spillet.

7.7.2 En spiller, der bliver opmærksom på hændelsen, kan ophøre med at spille og appellere.

7.7.3 Hvis det er en spiller noget falder fra, taber denne spiller duellen, hvis ikke regel 7.7.5 kan anvendes, eller hvis ikke hændelsen skyldes en kollision med modstanderen. I sidstnævnte tilfælde skal der gives »let«, undtagen hvis der er forekommet en appel for forstyrrelse, hvorefter dommeren anvender regel 12.

7.7.4 Hvis det ikke er en spiller noget falder fra, skal der gives »let«, hvis ikke regel 7.7.5 finder anvendelse.

7.7.5 Hvis et vindslag netop var blevet udført, da hændelsen indtraf, vinder spilleren duellen.

7.7.6 Hvis en genstand, tabt på banen, ikke bemærkes før duellen er spillet til ende, skal resultatet af duellen forblive.

7.8 Hvis en spiller taber sin ketsjer under spillet, skal dommeren lade spillet fortsætte, medmindre der er forekommet forstyrrelse (Regel 12), bolden ramte ketsjeren (Regel 13.1.1), der forekom anden hændelse (Regel 13.1.3) eller Dommeren har idømt et Strafpoint (Regel 17).

8. At vinde en duel

En spiller vinder en duel når:

8.1 Modstanderen ikke laver en korrekt serv, jf. Regel 4.4.

8.2 Modstanderen ikke laver en korrekt returnering, jf. Regel 6, medmindre Dommeren dømmer »let« eller »stroke« til modstanderen.

8.3 Bolden rører modstanderen eller noget denne har på eller bærer, uden at forstyrrelse er forekommet, medmindre en af reglerne 9 eller 10 finder anvendelse. Hvis forstyrrelse forekommer finder regel 12 anvendelse. I alle tilfælde er dommerens bedømmelse afgørende.

8.4 Spilleren tildeles et »stroke« af dommeren som foreskrevet i reglerne.

9. Ramme modstanderen med bolden og »Turning«

9.1 Hvis spilleren spiller bolden på en sådan måde at den, før den rammer forvæggen, rammer modstanderen (eller noget modstanderen har på eller bærer), skal spillet ophøre. Dommeren skal, udover at overveje om en overtrædelse af Regel 17 har fundet sted, bedømme boldens bane og skal:

9.1.1 tildele spilleren et »Stroke« hvis spillerens returnering ville have været god og bolden ville have ramt forvæggen uden først at ramme en anden væg, medmindre Regel 9.1.2 eller 9.1.3 finder anvendelse;

9.1.2 hvis spilleren, før slaget, udførte »Turning«, tildele modstanderen et »Stroke«, med mindre denne gjorde et bevidst forsøg på at blive ramt af returneringen; da skal Dommeren tildele spilleren et »Stroke«;

9.1.3 hvis spillerens returnering er andet eller efterfølgende forsøg, dømme »Let«, forudsat at Regel 9.1.2 ikke finder anvendelse;

9.1.4 dømme »Let« hvis bolden ville have ramt en anden væg før forvæggen og returneringen ville have været god, medmindre Regel 9.1.5 finder anvendelse;

9.1.5 hvis det bedømmes at returneringen ville have været et vindslag, tildele spilleren et »Stroke«;

9.1.6 Tildele modstanderen et »Stroke« hvis returneringen ikke ville have været god.

9.2 Hvis spilleren udfører »Turning«:

9.2.1 kan, før bolden spilles og af frygt for at ramme modstanderen med bolden, slaget standses og en appel afgives. Dommeren skal da:

9.2.1.1 hvis det bedømmes at denne frygt for at ramme modstanderen med bolden var begrundet, og returneringen ellers ville have været god, dømme »Let«, medmindre Regel 9.2.3 finder anvendelse, eller

9.2.1.2 hvis det bedømmes at returneringen ikke ville have været god, dømme »No Let«.

9.2.2 Spilleren kan, på grund af forstyrrelse, standse spillet og appellere. Dommeren skal da:

9.2.2.1 hvis det bedømmes at spilleren er ude af stand til at spille bolden på grund af forstyrrelse fra modstanderen, dømme »Let«, eller

9.2.2.2 hvis det bedømmes at modstanderen ikke gjorde alle anstrengelser for undgå forstyrrelsen efter »Turning«, dømme »Stroke« til spilleren, eller

9.2.2.3 hvis det bedømmes at spilleren, uanset forstyrrelsen, ikke kunne have udført en korrekt returnering, dømme »No Let«.

9.2.3 Dommeren skal dømme »No Let« hvis det bedømmes at denne »Turning« blev udført udelukkende med hensigt på at kunne appellere og ikke med den hensigt at spille bolden.

10. Mere end ét forsøg på at spille bolden

Hvis spilleren slår efter bolden men ikke rammer den kan denne gøre yderligere forsøg på efterfølgende at ramme den.

10.1 Hvis bolden, efter at spilleren har ramt ved siden af den, rører modstanderen (eller noget denne har på eller bærer), skal Dommeren:

10.1.1 hvis det bedømmes at spilleren ellers kunne have udført en korrekt returnering, dømme »Let«, eller

10.1.2 hvis det bedømmes at spilleren ikke kunne have udført en korrekt returnering, dømme »Stroke« til modstanderen.

10.2 Hvis et sådan yderligere forsøg udføres korrekt, men bolden forhindres i at ramme forvæggen fordi den rammer modstanderen eller noget denne har på eller bærer, skal Dommeren dømme »Let«.

10.3 Spilleren kan, på grund af forstyrrelse på sådanne yderligere forsøg på at spille bolden, standse spillet og appellere. Dommeren skal da:

10.3.1 hvis det bedømmes at spillerens korrekte returnering blev forstyrret, dømme »Let«; eller

10.3.2 hvis det bedømmes at modstanderen ikke gjorde alle anstrengelser for at undgå forstyrrelsen af et sådan yderligere forsøg, dømme »Stroke« til spilleren; eller

10.3.3 hvis det bedømmes at dette yderligere forsøg ikke ville have resulteret i en korrekt returnering, dømme »No Let«.

11. Appeller

Taberen af en duel kan appellere ethvert af markørens kald, der har haft indflydelse på den tabte duel.

En appel i henhold til regel 11 skal afgives med ordene »appeal please«. Spillet standser efter afgivelse af en appel. Dommeren kan, hvis der er usikkerhed om grunden til en appel, bede spilleren om uddybelse.

Hvis Dommeren underkender appellen under Regel 11, opretholdes Markørens kald. Hvis Dommeren er ude af stand til at træffe en afgørelse, skal der dømmes »Yes Let«, medmindre Reglerne 11.2.1, 11.5 eller 11.6 finder anvendelse.

Appeller og dommerens indgriben i særlige situationer behandles herunder (se også Regel 20.4).

11.1 Appeller på servern

11.1.1 Hvis markøren kalder servern »Fault«, »Foot fault«, »Not up«, »Down« eller »Out«, kan serveren appellere. Hvis appellen godkendes skal der dømmes »Let«.

11.1.2 Hvis markøren, umiddelbart efter servern, ikke kalder noget, kan modtageren appellere, enten øjeblikkeligt eller ved slutningen af duellen. Hvis dommeren er sikker på at servern ikke var god, skal, uden afventning af appel, spillet standses og »Stroke« gives til modstanderen. Hvis der appelleres skal der:

11.1.2.1 hvis Dommeren er sikker på at servern var god, dømmes »Stroke« til serveren;

11.1.2.2 hvis Dommeren er usikker, dømmes »Let«.

11.2 Appeller på andet spil end servern

11.2.1 Hvis markøren kalder en bold »Not up«, »Down« eller »Out« efter at en spiller har returneret den, kan spilleren appellere. Dommeren skal, hvis appellen godkendes, eller hvis Dommeren er usikker på Markørens kald:

11.2.1.1 dømme »Let«, medmindre Reglerne 11.2.1.2 eller 11.2.1.3 finder anvendelse;

11.2.1.2 dømme »Stroke« til spilleren, hvis markørens kald afbrød dennes vindslag;

11.2.1.3 dømme »Stroke« til modstanderen, hvis Markørens kald afbrød dennes vindslag

11.2.2 Hvis markøren undlader at kalde en bold »Not up«, »Down« eller »Out« efter en spillers returnering, kan modstanderen appellere, enten straks, eller ved slutningen af duellen. Hvis dommeren er sikker på at returneringen ikke var god, skal, uden afventning af appel, spillet standses og pointet gives til modstanderen. Hvis der appelleres skal der:

11.2.2.1 hvis Dommeren er sikker på at returneringen var god, dømmes »Stroke« til spilleren;

11.2.2.2 hvis Dommeren er usikker, dømmes »Let«.

11.3 Efter en serve, kan der ikke appelleres for nogen hændelse, der gik forud for denne serve, undtagen som foreskrevet i Regel 14.3

11.4 Når taberen af en duel afgiver mere end én appel, skal Dommeren bedømme hver appel for sig.

11.5 Hvis Markøren kalder en serve »Fod Fejl«, »Fejl«, »Not Up«, »Down« eller »Out« og denne serve derefter tydeligt ikke er god, skal Dommeren kun bedømme denne efterfølgende hændelse.

11.6 Hvis Markøren kalder en returnering »Not Up«, »Down« eller »Out« og denne returnering derefter tydeligt ikke er god, skal Dommeren kun bedømme denne efterfølgende hændelse.

12. Forstyrrelse

12.1 En spiller, hvis tur det er til at slå til bolden, må ikke forstyrres heri af sin modstander.

12.2 For at forhindre forstyrrelse skal modstanderen gøre alle anstrengelser for at give spilleren:

12.2.1 uhindret direkte adgang til bolden efter afslutningen på et rimeligt eftersving.

12.2.2 frit udsyn til bolden på dens tilbagespring fra forvæggen.

12.2.3 frihed til at slå til bolden med et rimeligt ketsjersving.

12.2.4 frihed til at spille bolden direkte mod hele forvæggen.

12.3 Spilleren forstyrres hvis modstanderen ikke opfylder alle betingelserne i regel 12.2, også selv om alle anstrengelser gøres herfor.

12.4 En spillers overdrevne eftersving kan forårsage forstyrrelse for modstanderen, når det bliver dennes tur til at slå til bolden.

12.5 En spiller der møder mulig forstyrrelse, har valget mellem at spille bolden eller standse spillet

og appellere til dommeren.

12.5.1 En spiller der ønsker Let eller Stroke, appellerer med ordene »Let Please«.

12.5.2 Kun den spiller hvis tur det er til at spille bolden, kan appellere. Appellen skal afgives enten straks forstyrrelsen finder sted, eller, hvis spilleren tydeligt ikke fortsætter spillet efter forstyrrelsestidspunktet, uden unødigt forsinkelse.

12.6 Dommeren skal træffe sin beslutning efter appellen, og bekendtgøre denne med ordene: »No let«, »Stroke til ..(navnet på spilleren eller holdet)..« eller »Yes Let« (der henvises til flow chart i Appendix 4.1). Kun Dommeren bedømmer og beslutter og dommen er endelig. Hvis der er usikkerhed om grunden til en appel, kan Dommeren bede spilleren om en uddybelse.

12.7 Dommeren skal dømme »No Let« og spilleren skal tabe duellen, hvis det bedømmes at:

12.7.1 der ikke forekom forstyrrelse eller forstyrrelsen var så minimal at spillerens frie udsyn til og mulighed for at spille bolden, ikke blev påvirket.

12.7.2 Der forekom forstyrrelse, men spilleren kunne enten ikke have lavet en korrekt returnering, eller anstrengte sig ikke for at nå og spille bolden.

12.7.3 Der forekom forstyrrelse, men spilleren har tydeligt accepteret denne, bevæget sig forbi forstyrrelsespunktet og fortsat spillet.

12.7.4 Spilleren skabte selv forstyrrelsen på sin vej til bolden.

12.8 Dommeren skal dømme »Stroke« til spilleren hvis:

12.8.1 Der forekom forstyrrelse, som modstanderen ikke har gjort alle anstrengelser for at undgå, og spilleren kunne have udført en korrekt returnering.

12.8.2 Der forekom forstyrrelse som modstanderen har gjort alle anstrengelser for at undgå, men modstanderens position forhindrede spillerens rimelige ketsjersving på dennes korrekte returnering.

12.8.3 Der forekom forstyrrelse som modstanderen har gjort alle anstrengelser for at undgå, men spilleren ville have slået et vindslag.

12.8.4 Spilleren har afstået fra at slå til bolden, der, hvis den var blevet slået, tydeligt ville have ramt modstanderen på vej direkte mod forvæggen, eller på vej mod en sidevæg, men i sidstnævnte tilfælde, tydeligt ville have været et vindslag (undtagen hvor, i begge tilfælde, der er forekommet »Turning« eller efterfølgende forsøg).

12.9 Dommeren skal dømme »Let« hvis der er forekommet forstyrrelse som modstanderen gjorde alle anstrengelser for at undgå, og spilleren kunne have udført en korrekt returnering.

12.10 Dommeren skal ikke dømme »Stroke« til en spiller, der forårsager forstyrrelse med et overdrevent ketsjersving.

12.11 Dommeren kan dømme »Let« ifølge Regel 12.9 eller »Stroke« ifølge Regel 12.8 uden appel, og om nødvendigt standse spillet derfor.

12.12 Dommeren kan også anvende Regel 17 når der forekommer Forstyrrelse. Dommeren skal standse spillet, hvis det ikke allerede er standset, og idømme en passende straf hvis:

12.12.1 spilleren har gjort sig skyldig i betydelig og bevidst fysisk kontakt med modstanderen;

12.12.2 Spilleren har bragt sin modstander i fare ved et overdrevent ketsjersving.

13. Let

I forlængelse af »let«-domme afgivet efter andre regler, kan eller skal Dommeren dømme »Let« i visse andre situationer. En spiller, der ønsker et »Let« skal benytte ordene »Let Please«. Ved usikkerhed om grunden til en appel, kan Dommeren bede spilleren om en uddybelse.

13.1 Dommeren kan dømme »Let« når:

13.1.1 en bold i spil rammer en genstand der ligger på banen (se Regel 15.3);

13.1.2 en spiller, på grund af rimelig frygt for at skade sin modstander, afstår fra at slå bolden mod væggene, også bagvæggen;

13.1.3 dommeren skønner at en af spillerne er blevet forstyrret af en hændelse uden for eller på banen. En spiller, der ønsker at appellere for en sådan hændelse, må gøre dette umiddelbart forstyrrelsen forekommer. Uanset det ovenstående, kan Dommeren dømme »Stroke« til spilleren, hvis det bedømmes at dennes vindslag er blevet forstyrret af hændelsen.

13.1.4 Hvis dommeren skønner at en ændring af baneforholdene har påvirket resultatet af duellen.

13.2 Dommeren skal dømme »Let« når:

13.2.1 modstanderen ikke er klar og ikke gør noget forsøg på at returnere serveren;

13.2.2 bolden går i stykker under spillet;

13.2.3 der appelleres og dommeren ikke er i stand til at afgøre appellen;

13.2.4 bolden, på en ellers korrekt returnering, sætter sig fast noget sted på banens spilleflade, og dermed forhindres i at hoppe mere end en gang på gulvet, eller hvis bolden går »Out« umiddelbart efter sit første hop.

13.3 Ved en appel for »Let« i henhold til regel 13.1.1 til 13.1.4, skal spilleren, for at Dommeren kan dømme »Let«, være i stand til at udføre en korrekt returnering. For modtagerens appel i henhold til regel 13.1.1, 13.1.3 og 13.1.4, behøver denne forudsætning ikke være opfyldt.

13.4 Dommeren kan dømme »Let« i henhold til reglerne 13.1.1, 13.1.3, 13.1.4 og 13.2.2 selv om spilleren gør forsøg på, eller faktisk spiller, bolden.

13.5 Appelbetingelserne i henhold til regel 13 er:

13.5.1 En appel fra spilleren skal afgives for at der kan gives »Let« i henhold til Reglerne 13.1.2 (kun spilleren), 13.1.3, 13.2.1 (kun modstanderen) og 13.2.3.

13.5.2 En appel fra spilleren, eller Dommerens afbrydelse af spillet, er nok for Reglerne 13.1.1, 13.1.4, 13.2.2 og 13.2.4.

14. Bolden

14.1 På ethvert tidspunkt når bolden er ude af spil, kan spillerne eller Dommeren, undersøge bolden for fejl. Dommeren kan beslutte at erstatte bolden med en anden, hvis spillerne er enige herom eller på appel fra den ene spiller.

14.2 Hvis en bold ødelægges under spil, skal Dommeren, efter at have overbevist sig selv om at bolden er gået i stykker, umiddelbart erstatte den med en anden.

14.3 Hvis en bold går i stykker under spillet, men dette ikke bemærkes, skal Dommeren dømme »Let« på duellen hvis serveren appellerer før den næste serve, eller modtageren appellerer før der gøres forsøg på at returnere denne.

14.3.1 Hvis modtageren appellerer før der gøres forsøg på at returnere den næste serve, og Dommeren skønner at bolden blev ødelagt i netop denne serve, skal Dommeren dømme »Let« på denne serve, men hvis der er usikkerhed, skal Dommeren dømme »Let« på den foregående duel.

14.4 Regel 14.3 er ikke gældende for den sidste duel i et sæt. I det tilfælde skal en appel afgives umiddelbart efter duellens afslutning.

14.5 Hvis en spiller standser spillet for at appellere for at bolden er gået i stykker, og det derefter konstateres at bolden ikke er gået i stykker, skal spilleren tabe duellen.

14.6 Bolden skal befinde sig på banen under hele kampen, medmindre Dommeren tillader dens fjernelse.

14.7 Når Dommeren har tilladt et boldskifte eller hvis spillet genoptages efter en længere afbrydelse, skal Dommeren tillade spillerne at varme bolden op til spillekonditioner. Spillet skal fortsætte når Dommeren bestemmer dette, eller når spilleren er enige herom.

15. Spillernes pligter

15.1 Spillerne skal overholde alle spillets Regler og spille i spillets ånd. Hvis dette ikke gøres bringes spillet i miskredit og Regel 17 kan finde anvendelse.

15.2 Spillerne skal være klar til påbegynde spillet på kampens annoncerede starttidspunkt.

15.3 Spilleren må ikke anbringe nogen ting, beklædningsgenstande eller spilleudstyr på banen.

15.4 Spillere må ikke forlade banen under spillet, uden tilladelse fra Dommeren. Hvis dette alligevel sker, anvendes Regel 17.

15.5 Spilleren kan ikke anmode om at Dommer og/eller Markør udskiftes.

15.6 Spillerne må ikke bevidst forsøge at distrahere hinanden. Hvis dette sker, anvendes Regel 17.

15.7 Ved appeller skal spillerne anvende ordene »Let Please« eller »Appel Please« afhængig af omstændighederne. At række en finger eller ketsjeren i vejret, hæve øjenbrynene eller anden øjenbevægelse er ikke almindeligt anerkendte måder at afgive en appel på.

15.8 Spilleren skal overholde alle yderligere konkurrenceregler, f.eks. regler for påklædning og udstyr for den enkelte turnering, udover disse Regler.

16. Blødning, sygdom, ukampdygtighed og skader

16.1 Blødning: Dommeren skal standse spillet øjeblikkeligt hvis en spiller pådrager sig en blødning, et åbent sår eller har blod på tøjet. Før spillet kan genoptages, skal Dommeren kræve at blødningen standses, det åbne sår tildækkes og spilletøj med blod på skiftes og Dommeren skal tillade den nødvendige tid til at gøre dette, med hensyntagen til turneringens tidsplan.

Hvis blødningen er forårsaget udelukkende af modstanderen, skal Dommeren umiddelbart erklære spilleren som vinder af kampen.

16.1.1 Blødnings genopståelse: Hvis en blødning, for hvilken der allerede er givet tid til behandling, genopstår, skal Dommeren ikke tillade yderligere behandlingstid, udover at spilleren kan afgive det igangværende sæt og bruge de 90 sekunders sætpause inden det næste sæt, til behandling. Hvis blødning stadig ikke er standset efter udløbet af 90 sekunders sætpause, skal spilleren opgive kampen. Man kan kun afgive ét sæt for at opnå én 90 sekunders sætpause på denne måde.

Hvis forbindingen på et blødende sår falder af eller fjernes under kampen, og såret således bliver synligt, skal Dommeren betragte denne hændelse som en blødnings genopståelse, medmindre alle tegn på blødning er ophørt.

16.2 Sygdom og ukampdygtighed: En spiller der bliver syg eller ukampdygtig, men uden blødninger eller åbne sår, kan:

16.2.1 Umiddelbart genoptage kampen;

16.2.2 afgive det igangværende sæt og tage sætpausen, eller

16.2.3 opgive kampen.

Træthedssymptomer, påstået sygdom eller ukampdygtighed som ikke umiddelbart er tydelige for Dommeren, eller genopståelse af tidligere pådragede lidelser, indeholdende skader, der er opstået tidligere i kampen, skal behandles under Regel 16.2 Dette omfatter kramper af enhver slags, faktisk eller truende kvalme og udmattethed, normal eller astmatisk. Dommeren skal oplyse om sin stillingtagen og reglernes forskrifter.

16.3 Skade:

16.3.1 Når en spiller påstår sig skadet under kampen, skal Dommeren overbevise sig selv om at skaden er ægte, bestemme hvilken kategori skaden henregnes under og oplyse spillerne om dette og om reglerne herfor. Spilleren har kun krav på behandlingstid umiddelbart efter skadens opståen.

Der er følgende skadeskategorier:

16.3.1.1 Selvforårsaget, hvor modstanderen ikke på nogen måde deltog i skadens opståen;

16.3.1.2 Hændeligt opstået, hvor modstanderen på hændelig og tilfældig måde enten forårsagede skaden eller deltog i skadens opståen. Dommeren må ikke fortolke ordene »tilfældig måde« til at omfatte situationer, hvor spilleren er gået for tæt på sin modstander;

16.3.1.3 Forvoldt af Modstanderen, hvor modstanderen alene forvoldte skaden.

16.3.2 Hvis skaden omfatter blødning, skal Regel 16.1 anvendes indtil blødningen er standset.

Derefter anvendes Regel 16.3.3.

16.3.3 Hvis skaden ikke omfatter blødning gælder disse regler:

16.3.3.1 Ved en selvforårsaget skade (Regel 16.3.1.1) skal Dommeren tillade den skadede 3 minutters behandlingstid. Dommeren skal kalde »Time« ved udløbet af disse 3 minutter efter at have givet et 15 sekunders varsel. Hvis spilleren anmoder om yderligere behandlingstid, udover de 3 minutter, skal Dommeren kræve at den skadede spiller afgiver det igangværende sæt, tager de 90 sekunders sætpause og derefter genoptager spillet eller opgiver kampen. Hvis den skadede spiller ikke er tilbage på banen efter kaldet »Time«, skal Dommeren erklære modstanderen som vinder af kampen.

16.3.3.2 Ved en hændeligt opstået skade (regel 16.3.1.2) skal Dommeren tillade den skadede spiller 1 times behandlingstid eller så lang tid som turneringens tidsplan tillader. Dommeren skal kalde »Time« ved udløbet af den tilladte behandlingstid. Den skadede spiller skal, ved udløbet af denne pause, genoptage spillet eller opgive kampen. Hvis den skadede spiller genoptager spillet, skal der fortsættes fra scoren, som den var ved skadens opståen;

16.3.3.3 Ved en skade forvoldt af modstanderen, (Regel 16.3.1.3) skal Dommeren anvende Regel 17 og hvis skaden kræver behandlingstid, umiddelbart erklære den skadede spiller som vinder af kampen.

16.4 Hvis en skadet spiller, efter at have fået indrømmet behandlingstid, ønsker at genoptage spillet

før behandlingsperiodens udløb, skal Dommeren tillade modstanderen tilstrækkelig tid til at forberede sig på genoptagelse af spillet.

16.5 Hvis en spiller påberåber sig en skade, men Dommeren ikke er overbevist om skadens ægthed, skal Dommeren anmode spilleren om at fortsætte spillet, eller afgive det igangværende sæt, behandle skaden i sætpausen, og derefter genoptage spillet eller opgive kampen.

16.6 Hvis en spiller afgiver et sæt for at opnå behandlingstid, skal de i sættet scorede points beholdes, og spilleren skal, ved afslutningen af de 90 sekunders sætpause, enten genoptage spillet eller opgive kampen.

17. Opførsel på banen

17.1 Hvis dommeren skønner at en spillers opførsel på banen er nedbrydende, skræmmende eller stødende for modstanderen, markøren, dommeren og/eller tilskuere, eller dommeren skønner at spillerens opførsel på banen bringer spillet i miskredit, skal Dommeren straffe spilleren.

17.2 Forseelser som Dommeren skal behandle under denne regel omfatter hørbare eller synlige uanstændigheder, anvendelsen af verbale eller fysiske grovheder, uenigheder med markør eller dommer, misbrug af ketcher eller bold samt modtagelse af instruktioner fra træner, på andre tidspunkter end mellem sættene. Andre forseelser omfatter betydelig og bevidst fysisk kontakt (Regel 12.12.1) og overdrevent ketsjersving (Regel 12.4), ufin opførsel under opvarmning (Regel 3.2), sen tilbagekomst efter pause eller spilafbrydelse (regel 7.4), overlagt farligt spil eller bevægelse (regel 16.1.3) samt tidsspilde (regel 7.6).

17.3 For disse, og enhver anden forseelse, skal Dommeren anvende en af de følgende straffe:

- Advarsel
- »Stroke« til modstanderen (Pointstraf)
- Sæt til modstanderen (Sætstraf)
- Kampen til modstanderen (Matchstraf)

17.3.1 Hvis dommeren standser spillet for at give en advarsel, skal der spilles »Let« på duellen.

17.3.2 Hvis der under spillet opstår en situation der retfærdiggør at et Strafpunkt uddeles, skal Dommeren standse spillet, hvis det ikke allerede er standset, og uddele et »Stroke«. Strafpunktet udgør da resultatet af duellen.

17.3.3 Hvis Dommeren uddeler et »Strafpunkt« på grund af en hændelse efter at en duel er afsluttet, skal resultatet af duellen stå, og 1 point tillægges modstanderens score, uden skift af serveboks.

17.3.4 Hvis dommeren uddeler et »Strafsæt«, skal det være det sæt der er i gang eller det næste, hvis et sæt ikke er i gang. I det sidstnævnte tilfælde skal der ikke tillades sætpause. Spilleren der idømmes straffen skal beholde de points der blev scoret i sættet.

18. Kampledelse

18.1 En kamp ledes normalt af en dommer assisteret af en markør. Om end Dommeren også kan udfylde rollen som Markør, anbefaler WSF at de to roller udføres af 2 forskellige personer.

18.2 Den korrekte position for Dommer og Markør i squash er midt for bagvæggen, så tæt på denne som muligt, over »out«-linien og helst siddende.

19. Markørens opgaver

19.1 Markøren kalder alle hændelser under spillet, efterfulgt af den aktuelle score, med serverens score nævnt først. Markøren skal kalde server og returneringer, som ikke er gode, ved anvendelsen af de anerkendte kald, »Fault«, »Foot Fault«, »Not Up«, »Down«, »Out«, »Hand Out« og »Stop«, som behørigt, og skal gentage Dommerens afgørelser.

19.2 Ved afslutningen af en duel, skal Markøren kalde scoren umiddelbart, efter Dommeren har afgjort appeller.

19.3 Enhver duel skal standse ved markørens kald.

19.4 Markøren skal, ved usikkerhed eller dårligt udsyn, ikke kalde en hændelse.

19.5 Når spillet standser uden at Markøren har kaldt, skal Markøren, ved usikkerhed eller dårligt udsyn, meddele spillerne dette og Dommeren skal afgøre udfaldet. Hvis Dommeren er ude af stand til at træffe en afgørelse, skal der dømmes »Let«.

19.6 Markøren skal notere scoren og serveside.

20. Dommerens opgaver

20.1 Dommeren skal afgøre alle appeller, træffe alle afgørelser som anført i reglerne og afgøre appeller på Markørens kald eller mangel på kald. Dommerens beslutning er endelig.

Dommeren skal bekendtgøre sine beslutninger til spillerne på banen og skal gøre dette på en sådan måde at det kan høres på banen og på tilskuerpladserne.

20.2 Dommeren skal udøve kampkontrol:

20.2.1 når en spiller appellerer, inklusive appeller mod specifikationer;

20.2.2 for at tilse at alle relevante regler anvendes korrekt;

20.2.3 når tilskueres, officials, holdlederes eller træneres opførsel skønnes nedbrydende for spillet eller fornærmende for spillere, officials eller tilskuere. Dommeren skal afbryde spillet indtil denne nedbrydende opførsel er ophørt og skal, om nødvendigt, tilse at den/de skyldige person(er), forlader spilleområdet.

20.3 Dommeren skal ikke gribe ind i markørens kald af scoren, medmindre det skønnes at scoren er kaldt forkert. Da skal Dommeren korrigere kaldet og Markøren skal gentage den korrigerede score.

20.4 Dommeren skal ikke gribe ind i markørens øvrige kald, medmindre det skønnes at markøren har begået en fejl ved at standse spillet eller ved ikke at standse spillet; da skal dommeren gribe ind og træffe behørig beslutning.

20.5 Dommeren er ansvarlig for overholdelse af alle regler angående tid.

20.6 Dommeren skal føre skriftlig kontrol med scoren og den korrekte serveside.

20.7 Dommeren er ansvarlig for at baneforholdene er i orden.

20.8 Dommeren kan tildele en spiller sejren, hvis modstanderen ikke er tilstede på banen, klar til spil, senest 10 minutter efter annonceret tidspunkt.

Alternativ §2 – Point-a-rally til 11

2.1 Points scores af den der vinder duellen. Når serveren vinder en duel, scores et point; når modtageren vinder en duel, vindes et point.

2.2 En kamp skal spilles bedst af 3 eller 5 sæt som bestemt af turneringsledelsen. Hvert sæt spilles til 11 points, således at den spiller der først scorer 11 points, vinder sættet, man skal dog vinde sættet med min. 2 overskydende point, således at ved eks. 11-10 vindes sættet først ved 12-10, forsætter 11-10 stillingen spilles der videre indtil en af spillerne har fået to overskydende point

Markøren skal kalde »game ball« for at tilkendegive at en af spillerne behøver ét point for at vinde sættet, eller »match ball« for at tilkendegive at en af spillerne mangler ét point for at vinde kampen.