

Squashregeln - schnell und übersichtlich

Hier finden Sie alle wichtigen Squashregeln - schnell und übersichtlich.

Doch bevor wir uns auf die Regeln stürzen, noch schnell eine Übersicht der Squashbälle. Beim Squash gibt es vier Spielbälle - alle aus Gummi - , die sich durch ihr Sprungverhalten unterscheiden und durch einen farbigen Punkt gekennzeichnet sind.

Ein Ball mit blauem Punkt springt sehr stark und er ist daher leichter zurück an die Wand zuspiesen.

Der Ball mit doppelgelbem Punkt ist schwerer zu erreichen, da er kaum springt.

blau - schnell (für Anfänger)

rot - mittel (für Anfänger)

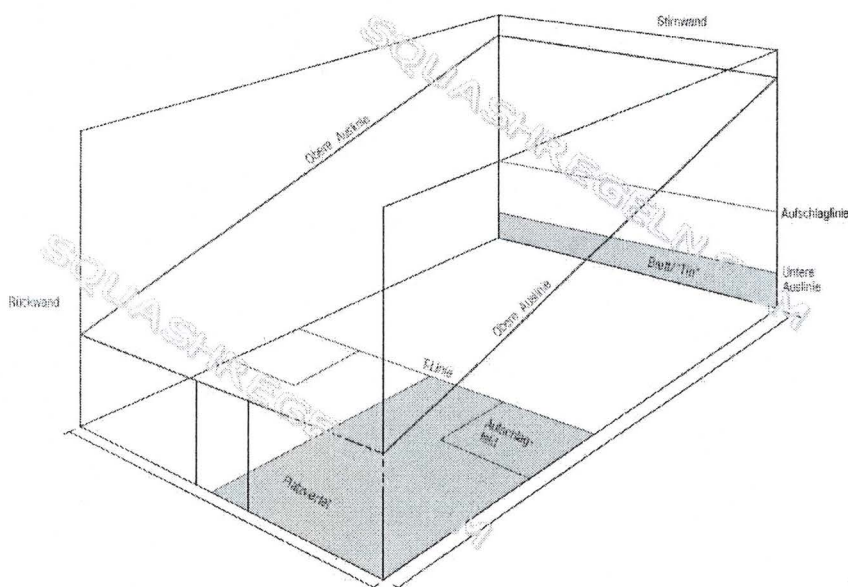
gelb - langsam (für Fortgeschrittene)

doppelgelb - sehr langsam (Turnierball)

grün oder weiß: langsam (KEIN Turnierball)

Das Spielfeld

Das Spielfeld ist durch die obere farbige Linie markiert, wobei die Linien schon zum Spielaus gehören. Das Aus beinhaltet ebenfalls das Brett (auch "Tin" genannt).



Pausen

Das Spiel wird in jedem Satz unterbrechungsfrei gespielt. Eine Verzögerung zwischen dem Ende des Ballwechsels und Aufschlag sollte es nicht geben. Zwischen den Sätzen ist eine Pause von maximal 90 Sekunden möglich. Das Spielfeld kann verlassen werden, um defekte Kleidung oder Ausrüstung zu wechseln.

Zählart bis 11 - Point a rally

Beim Squash gewinnt ein Spieler einen Satz, indem er zuerst 11 Punkte erreicht. Steht es jedoch 10:10, so wird ein so genannter "Tie-Break" gespielt. Hier gewinnt derjenige Spieler, welcher zuerst 2 Punkte Vorsprung hat (z.B. 13:11, 19:17, 104:102, usw.). Gespielt wird auf drei Gewinnsätze.

Vor dem Spiel

Das Aufschlagrecht wird unter den Spielern durch Drehen eines Schlägers (ähnlich wie beim Münze werfen) ausgemacht. Der aufschlagende Spieler kann sich das Aufschlagfeld aussuchen, danach wird das Feld nach jedem Punkt gewechselt, bis ein Aufschlagwechsel zustande kommt.

Der Aufschlag

Beim Aufschlag muss mindestens ein Fuß komplett im Aufschlagviereck stehen. Der Ball muss beim Aufschlag mit dem Schläger gespielt und aus der Luft geschlagen werden. Der Ball kann hoch geworfen oder fallen gelassen werden. Der Aufschlag ist ungültig, wenn der Ball vor dem ersten Schlägerkontakt die Wand oder den Boden berührt hat. Nachdem der Ball gespielt wurde, muss er zwischen Aufschlag und Auslinie die Stirnwand berühren. Nach Ballkontakt mit dieser Wand, muss der Ball im Platzviertel des Spielgegners aufkommen, dabei darf er die Wände, welche an sein Platzviertel grenzen, berühren. Der Ballannehmende darf den Ball schon nach dem Stirnwandkontakt in der Luft spielen (Volleyschlag). Wird eine dieser Bedingungen verletzt, so ist der Aufschlag ungültig.

Punktgewinn

Ein Ballwechsel wird gewonnen, indem der Ball nach einem gültigen Aufschlag zweimal im Spielfeld aufkommt oder der Gegner den Ball ins Aus oder gegen das Brett / "Tin" spielt.

Letball / PunktregelVor dem Spiel

Findet im Spiel eine Behinderung (ungewollt) statt, kann und sollte man "Let" fordern. Die sogenannte "Letregel" tritt in Kraft, wenn eine Behinderung des Gegners auf dem Weg zum Ball stattfindet oder der Gegner beim Schlag indirekt (z.B. Seitenwand - Gegner) getroffen werden könnte. Danach wird der Ballwechsel wiederholt. Die sogenannte "Punkt- oder Strokeregel" tritt dann in Kraft, wenn:

- » eine Behinderung der Schlag- bzw. Ausholbewegung stattfindet
- » der Gegner beim Schlag vom Ball direkt getroffen werden könnte
- » eine gewollte Behinderung stattfindet (= unfaires Blocken)

Grundsätzlich sollte immer versucht werden den Ball nach dem eigenen Schlag "frei" zu geben.