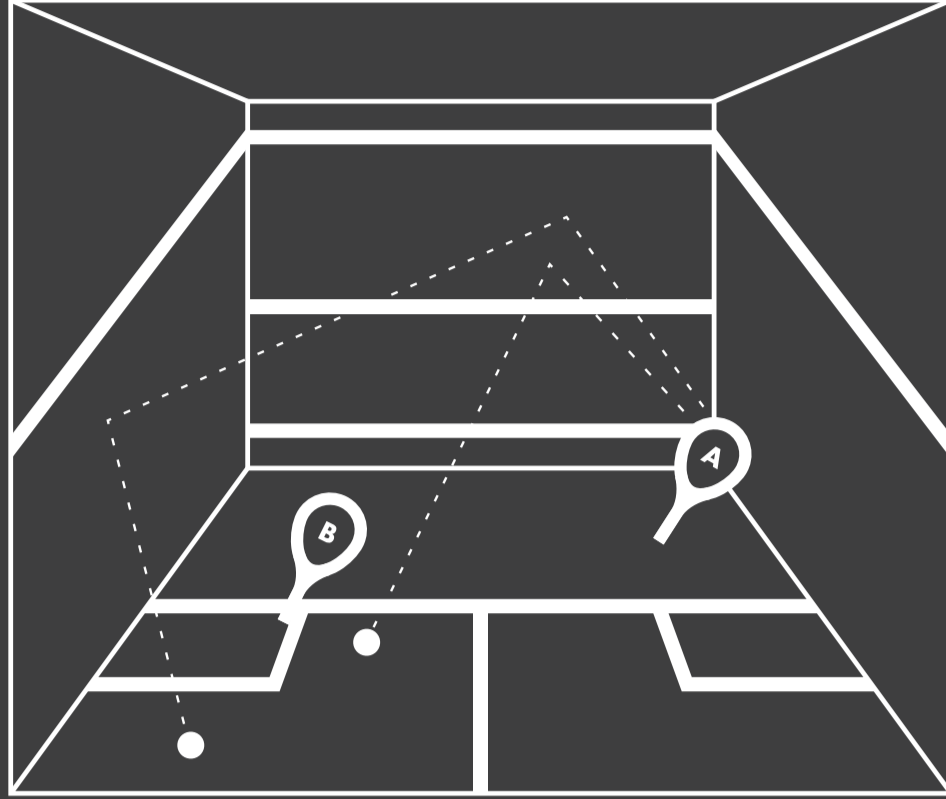
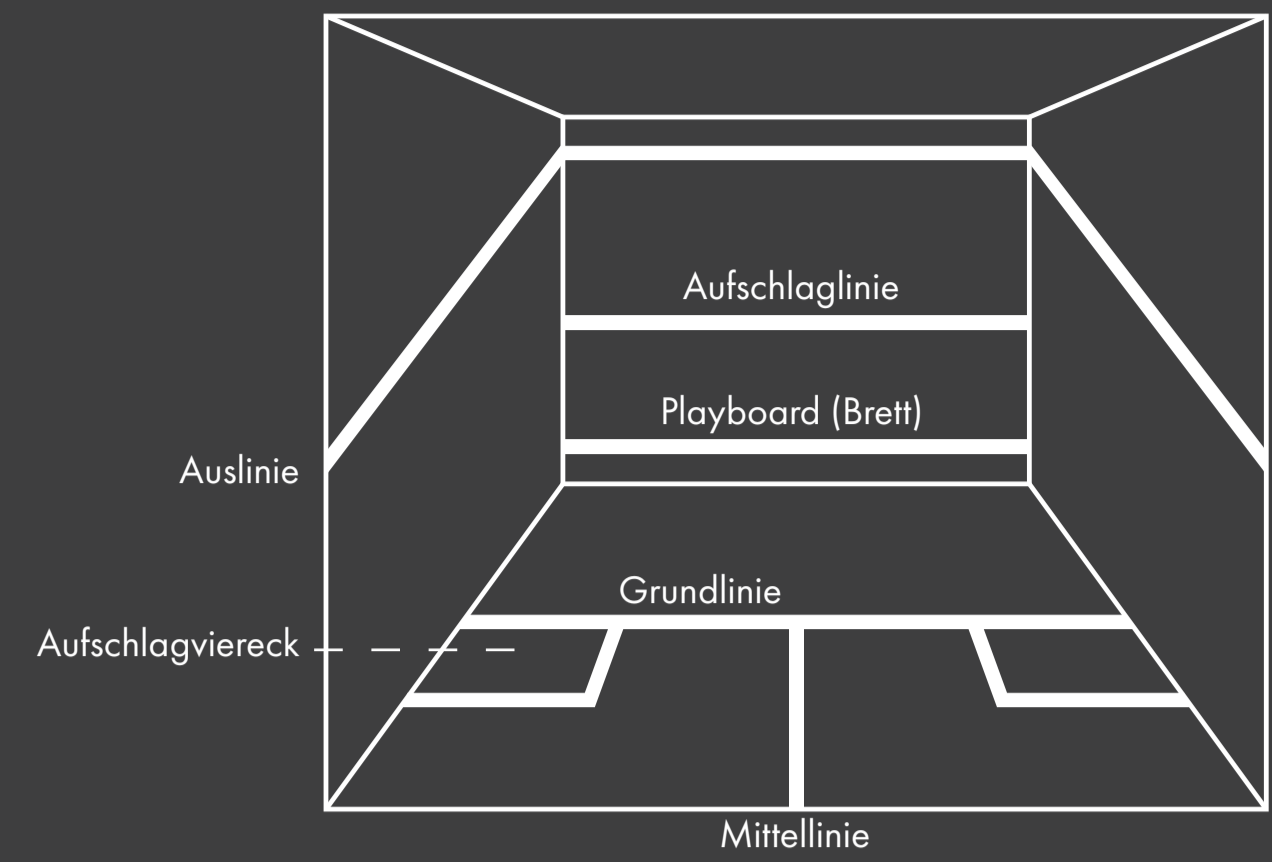




SPIELREGELN SQUASH

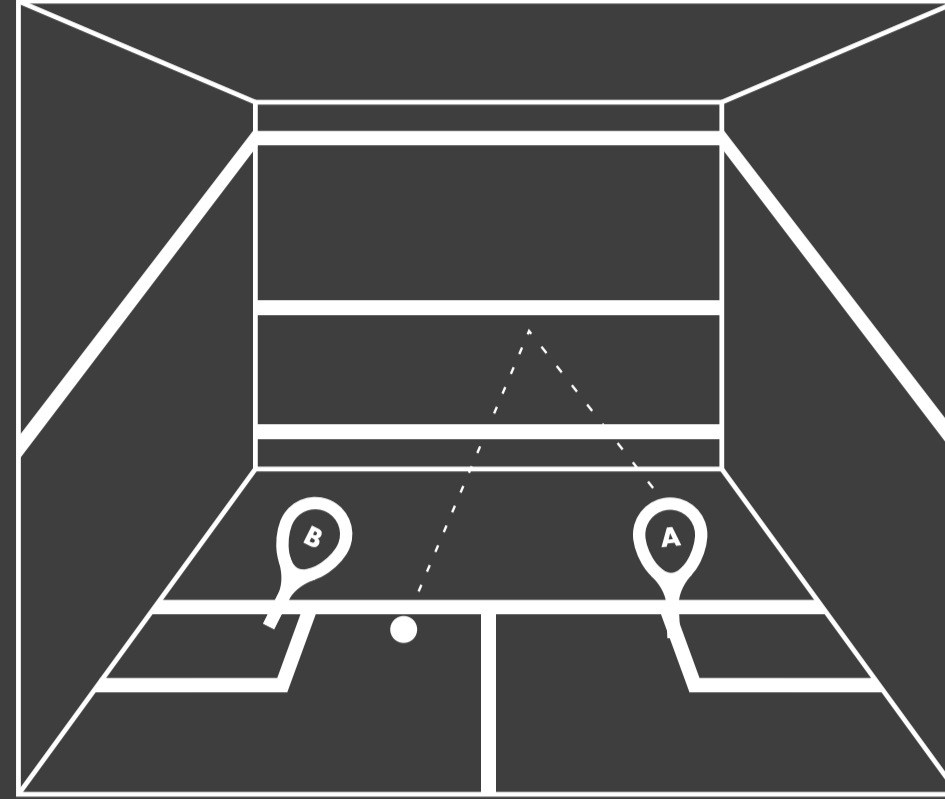
PUNKTBERECHNUNG

Sieger eines Spieles ist, wer zuerst drei Sätze gewonnen hat („Best of Five“). Ein Punkt kann nur gewonnen werden, wenn man seinen Aufschlag gewinnt. Man spielt bis 9, dann muss man mindestens 2 Punkte im Voraus sein (9:7). Wenn das Spiel den Stand von 8:8 erreicht, bestimmt der Rückschläger, ob er das Spiel bis 9 oder 10 spielen will. In diesem Fall braucht das Spiel nicht mit einer Differenz von 2 Punkten beendet werden. Es kann heißen 9:8 oder 10:9. Wer die Angabe hat, entscheidet von welcher Seite er aufschlagen möchte. Er muss jedoch, wenn er einen Punkt gewinnt, die Seite wechseln. Wird die Aufgabe verloren, hat der Gegenspieler die Angabe. Das geht jedoch ohne Punktverlust für den Aufschläger.



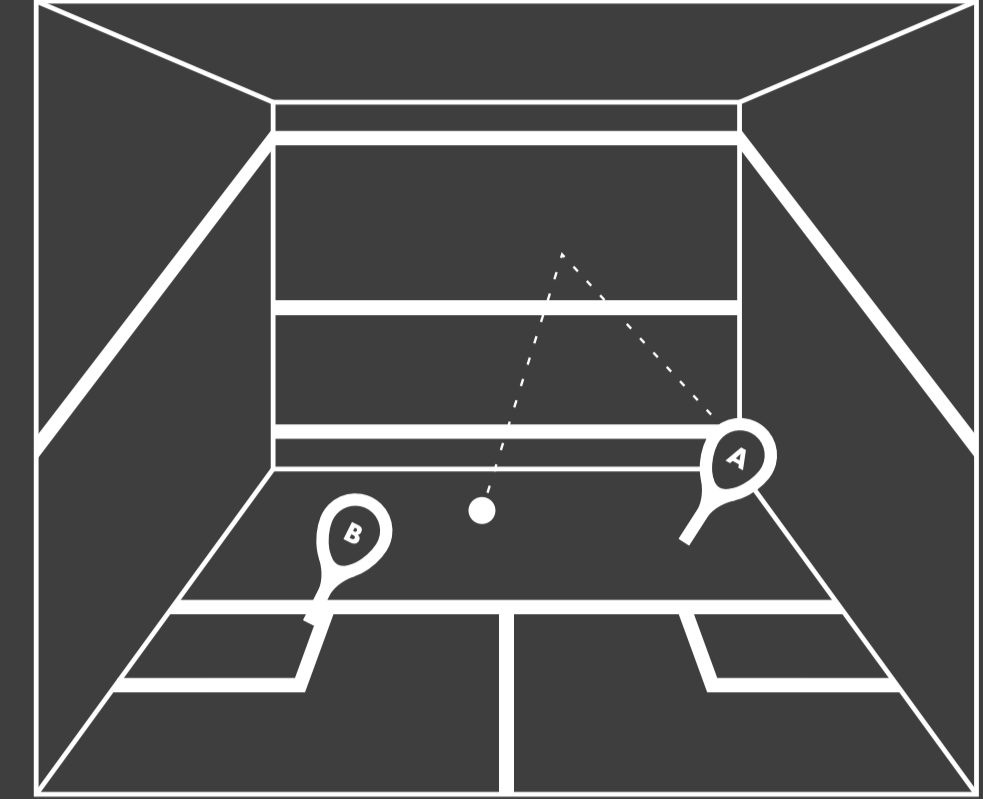
1: RICHTIGE ANGABE

A schlägt über die Servicelinie in das Feld von B. Die beiden denkbaren Wege des Balles sind hier dargestellt.



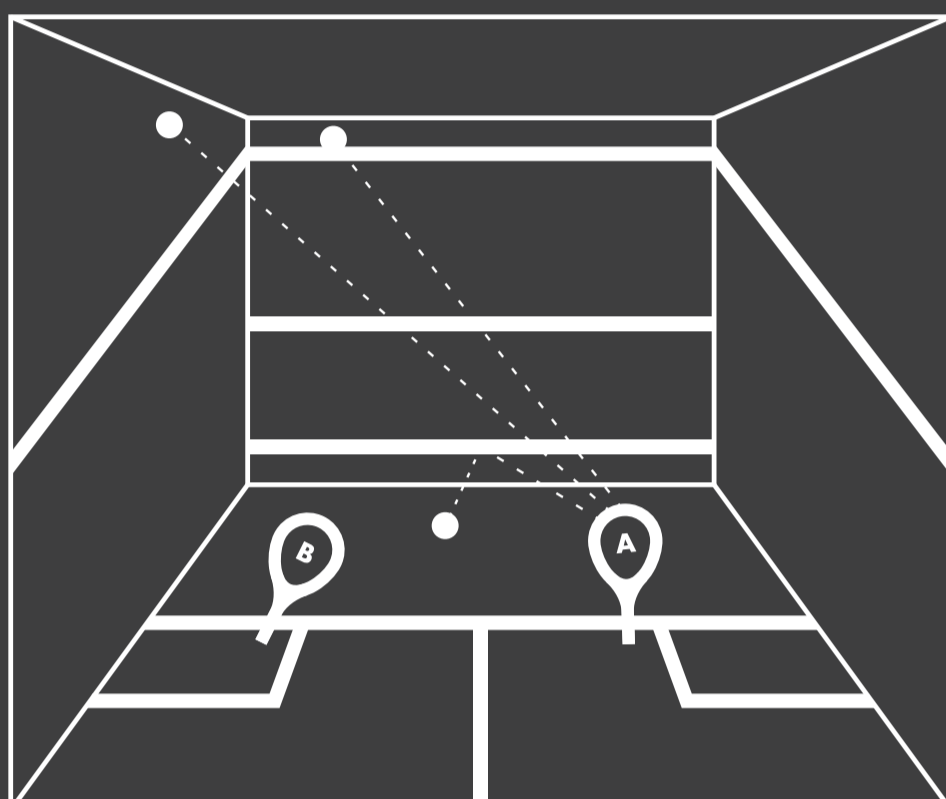
2: FALSCHER ANGABE

A schlägt, mit einem Fuß in seinem Aufgabefeld auf und bekommt den Ball in das Feld von B. Der Ball ging jedoch unter die Servicelinie an der Frontseite. B kann nun entscheiden, ob er den Ball spielen will oder nicht. Versucht er den Ball zu spielen und es gelingt ihm nicht, hat A einen Punkt gewonnen. Wenn B nicht schlägt, wird die Angabe wiederholt. Wenn der gleiche Fall eintritt, wechselt die Angabe.



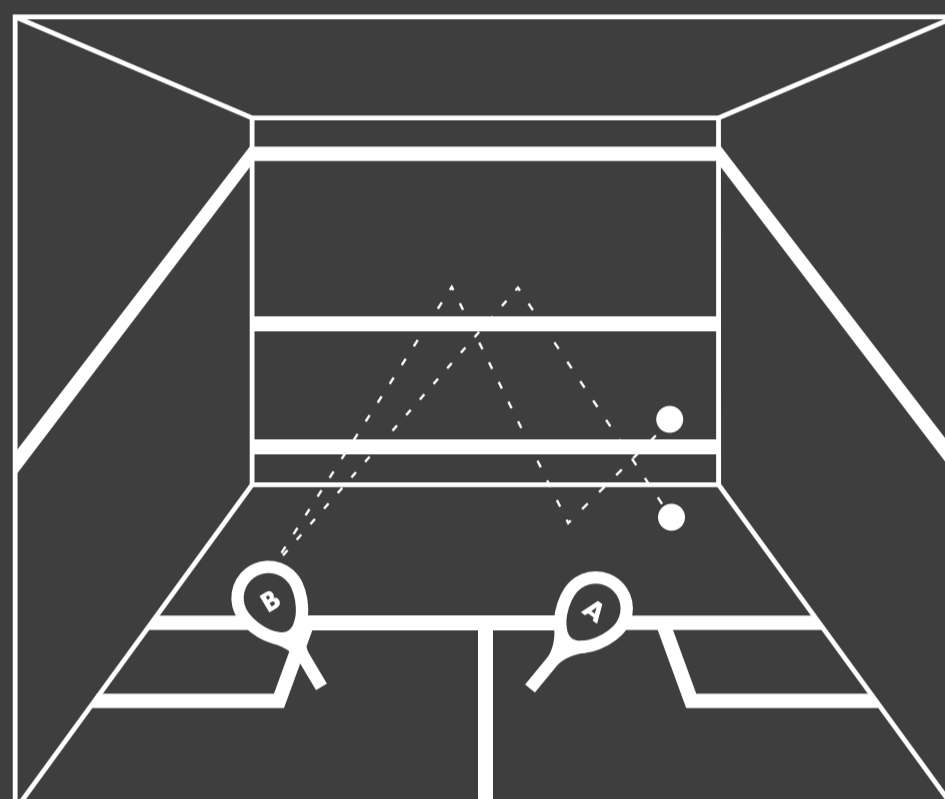
3: FALSCHER ANGABE

Die Angabe kommt von A. Der Ball kommt aber nicht in das Feld von B. B entscheidet, ob er den Ball spielen will. Wenn A dagegen den Ball verfehlt, ihn unter die Decke schlägt, oder außerhalb der Begrenzungslinien oder in das „Tin-Brett“ schlägt, hat A seine Angabe verloren. Er bekommt keinen zweiten Aufschlag!



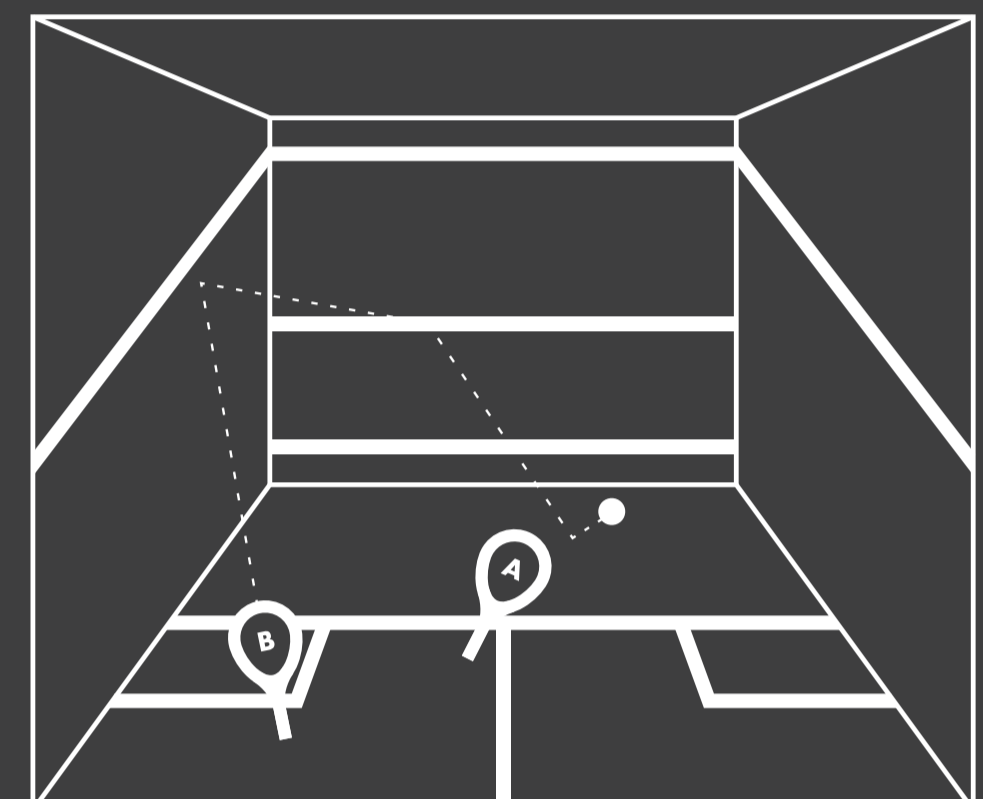
4: UNGÜLTIGER BALL

Ein Ball ist ungültig auf und oberhalb der roten Linie, die um das Spielfeld läuft, wenn er das „Tin-Brett“ an der Vorderwand berührt, oder den Fußboden nach dem Schlag, bevor er die Stirnwand erreicht hat, berührt.



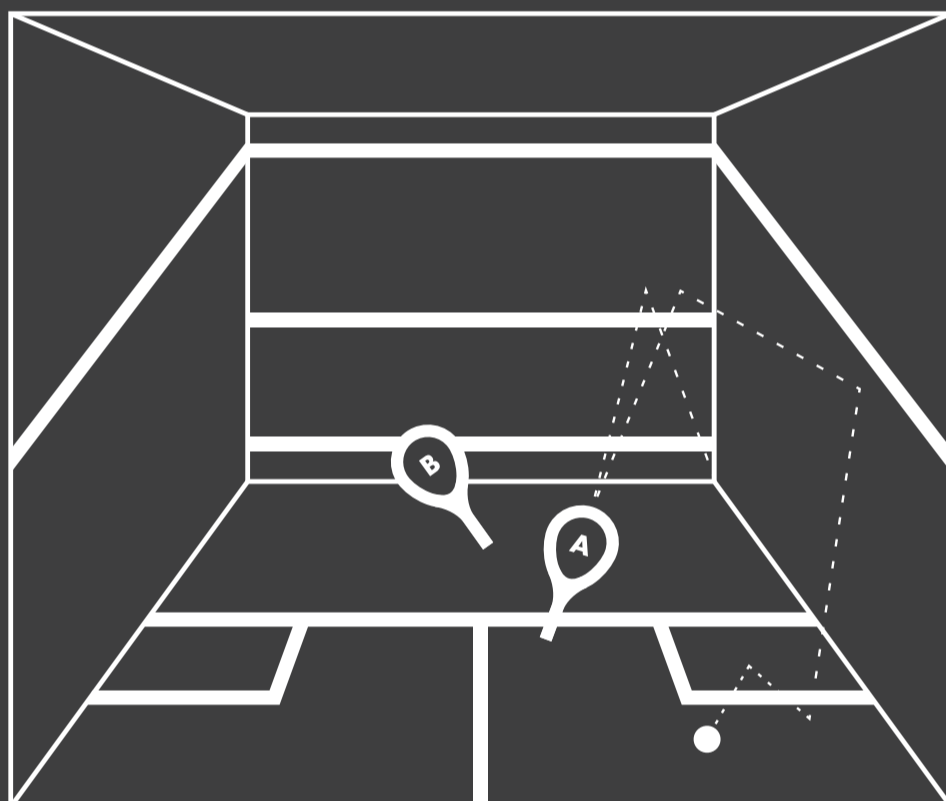
5: DER BALL IST IM SPIEL

B schlägt die Angabe von A zurück und nun kann entweder A (linke Linie) den Ball ein Mal auf dem Fußboden aufspringen lassen, bevor er ihn schlägt, oder er kann den Ball aus der Luft (volley) schlagen. Jeder Ball, der den Fußboden zweimal berührt ist ungültig.



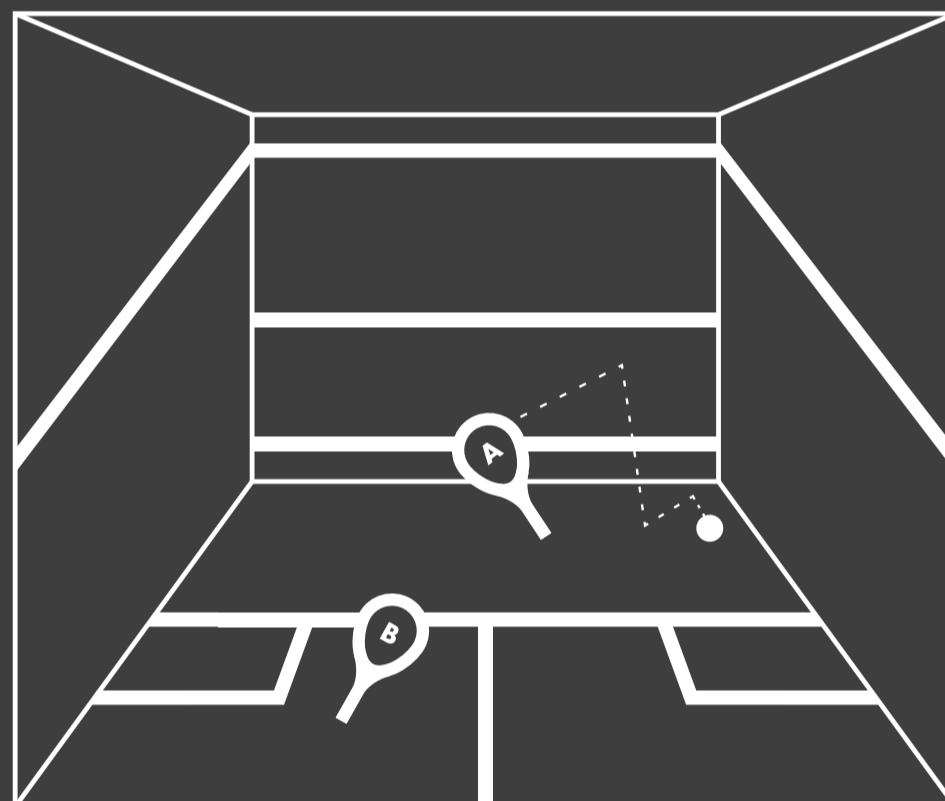
6: DER SPIELVERLAUF

Der Ball braucht nicht direkt gegen die Stirnwand gespielt werden, sondern kann, wie B zeigt, auch über die Seitenwand gespielt werden. A, der die bevorzugte Position in der Mitte des Feldes (im T) hat, muss nun den Ball schlagen, bevor dieser den Fußboden ein zweites Mal berührt.



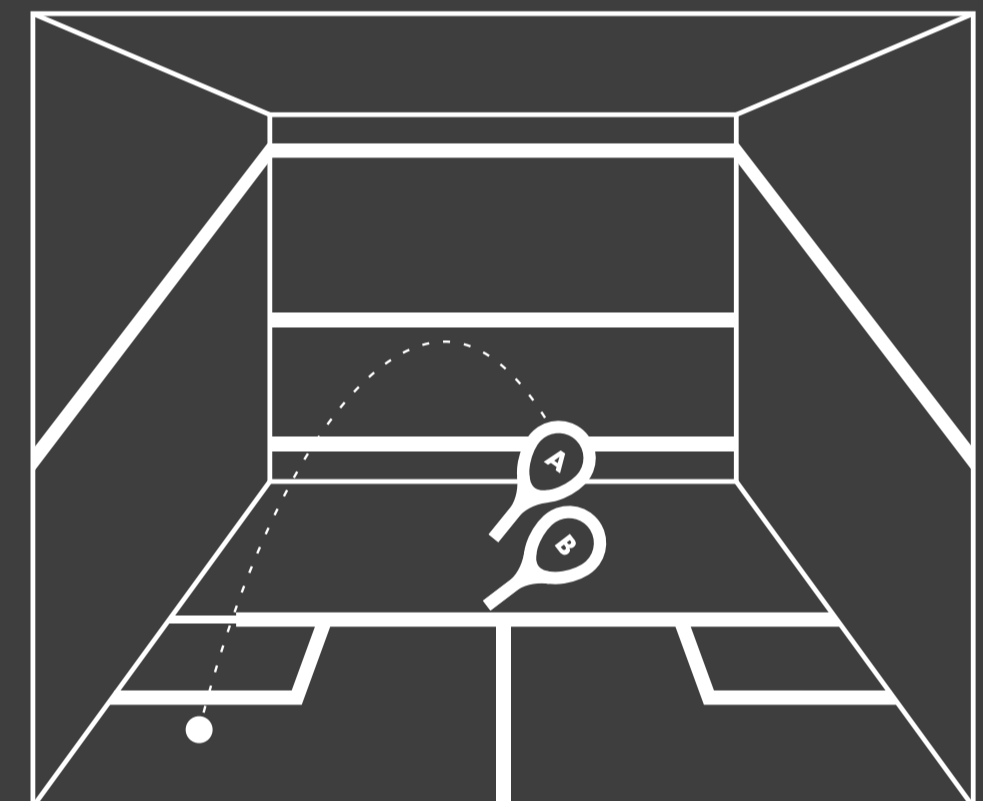
7: A GEWINNT EINEN PUNKT

Zwei Beispiele wie A einen Punkt gewinnt: B steht vor A und hat keine Gelegenheit, in die hintere Ecke zu gelangen, nachdem A geschlagen hat. Der Ball springt zwei Mal auf, bevor B den Ball erreicht. Im anderen Fall ist es ein Schlag direkt in die äußerste Ecke des Feldes. B hat keine Möglichkeit den Ball zu spielen.



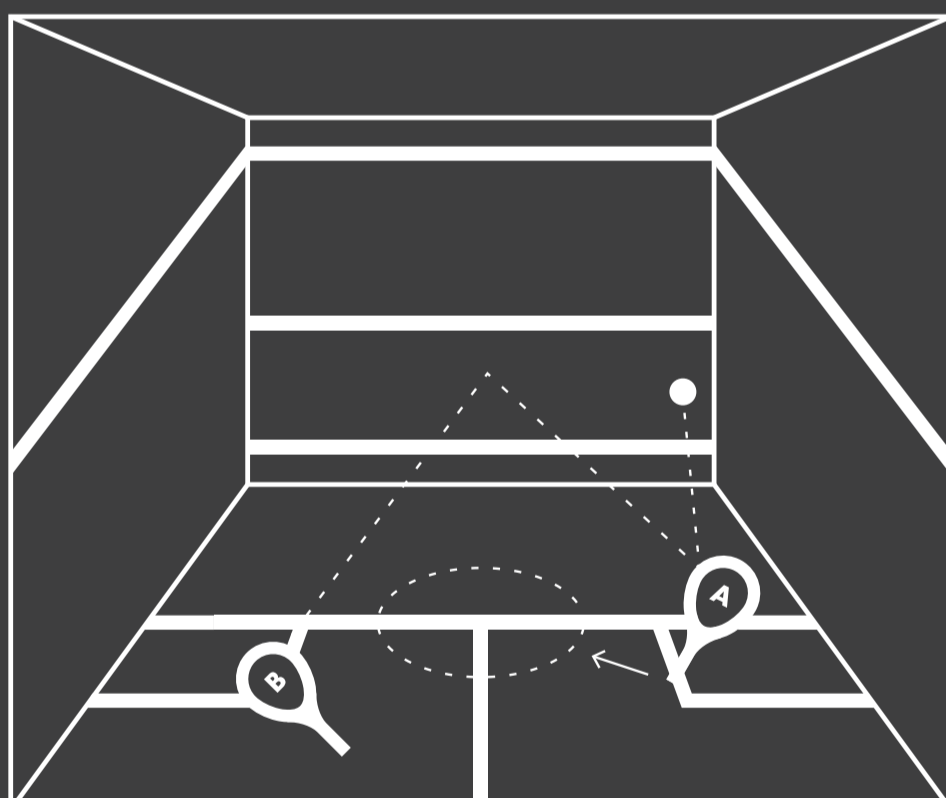
8: SPIELZÜGE

Man gewinnt Punkte auf unterschiedlichste Weise. Es wird gezeigt, wie A mit einem direkten Ball an der Stirnwand B keine Chance lässt, den Ball zu erreichen. B war nicht in der Mitte des Feldes (im T) und kann daher den Ball nicht rechtzeitig erreichen. Nach zweimaligem Aufspringen des Balles gewinnt A den Punkt.



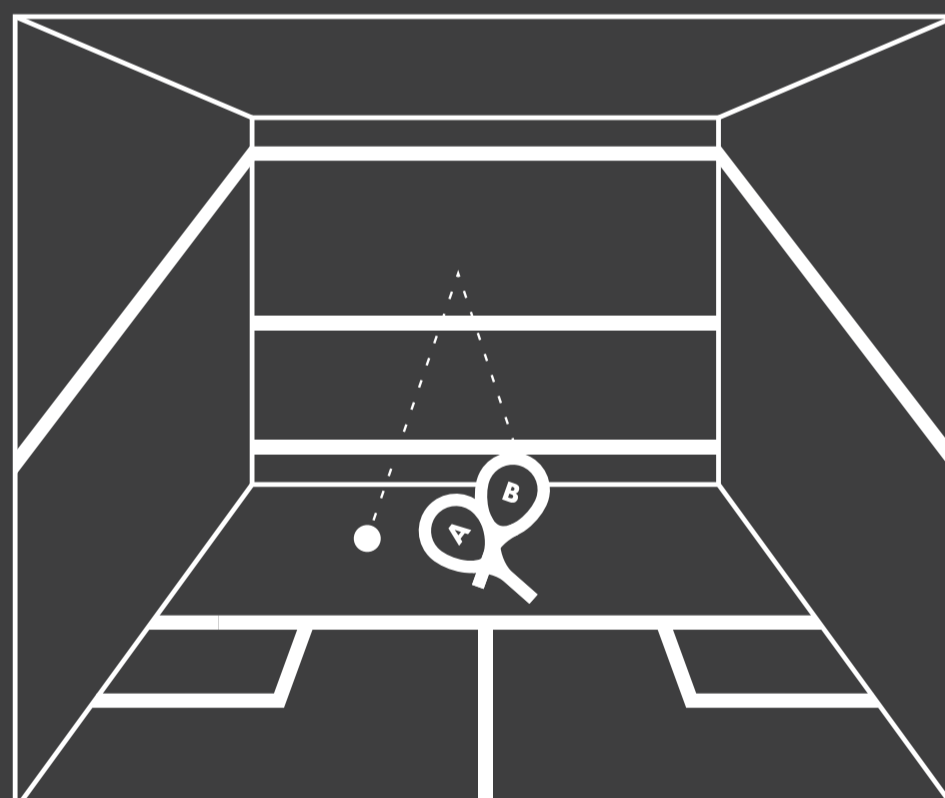
9: PUNKTGEWINN

A dominiert hier im Feld und B weiß nicht, ob A einen kurzen Ball in die eine Ecke oder einen langen Ball in Richtung Rückwand oder einen Lob (hoher Ball) in eine der hinteren Ecken spielt. In diesem Fall täuscht A B dadurch, dass er den Ball relativ weich schlägt und mit einem hohen Ball (Lob) B überspielt.



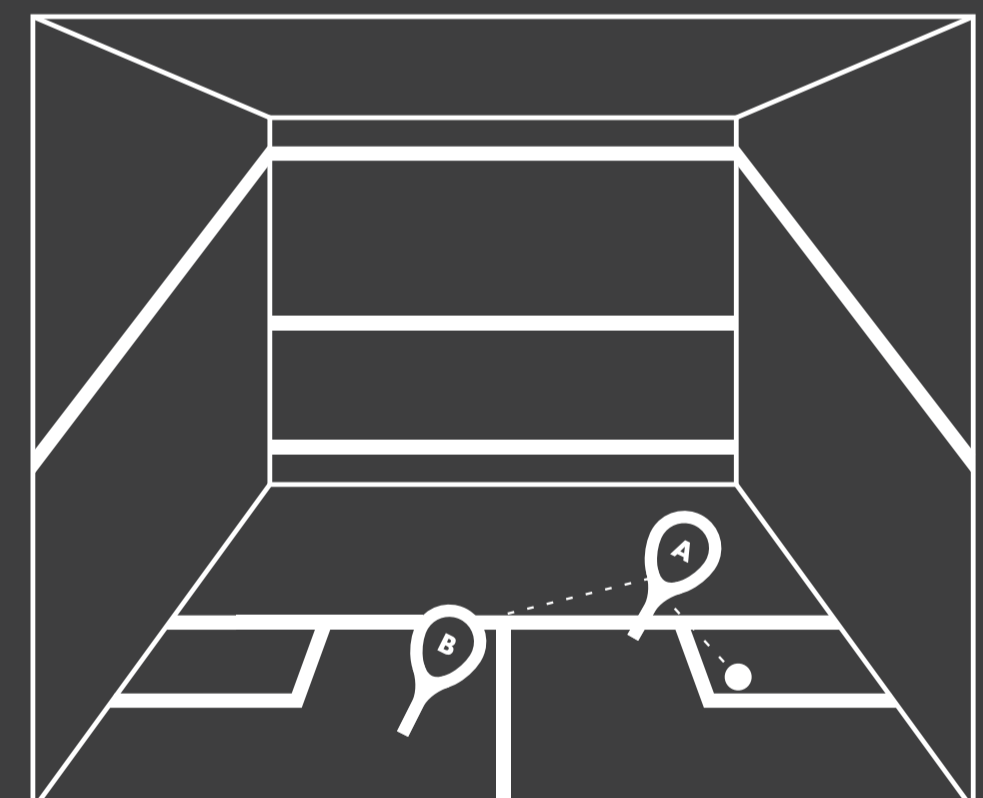
10: BESTE POSITION

Man sollte immer versuchen, in das Zentrum des Feldes zu gelangen, von dort aus beherrscht man den Spielverlauf. B hat einen Ball zurückgeschlagen und bleibt in seiner linken Ecke stehen. A hingegen schlägt den Ball entlang der Seitenwand und versucht auf dem schnellsten Weg wieder in die Mitte (T) zurückzugelangen.



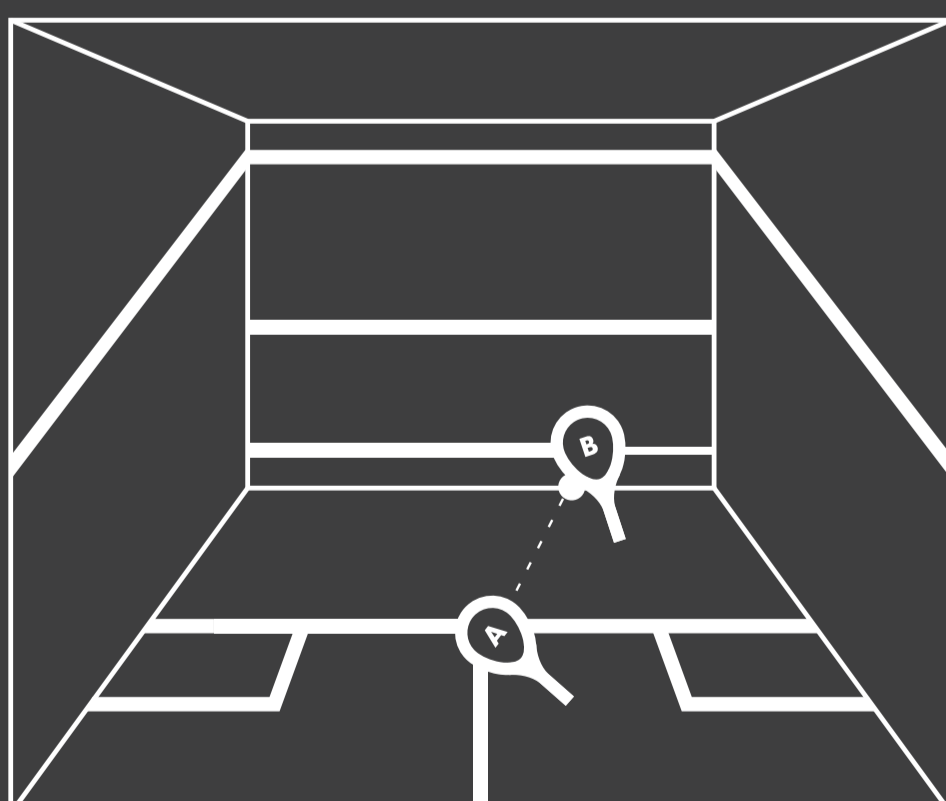
11: LET

Man kann bei verschiedenen Spielerpositionen verlangen, dass der Ball wiederholt wird. In dem hier dargestellten Fall hat A keine Chance, den Ball zu schlagen, wenn B den Weg nicht freigibt. Man soll zu jeder Zeit seinen Schlag machen können, ohne dabei Gefahr zu laufen, den Mitspieler mit dem Racket zu verletzen! Man verlangt Let und der Ball wird von dem Aufschläger wiederholt.



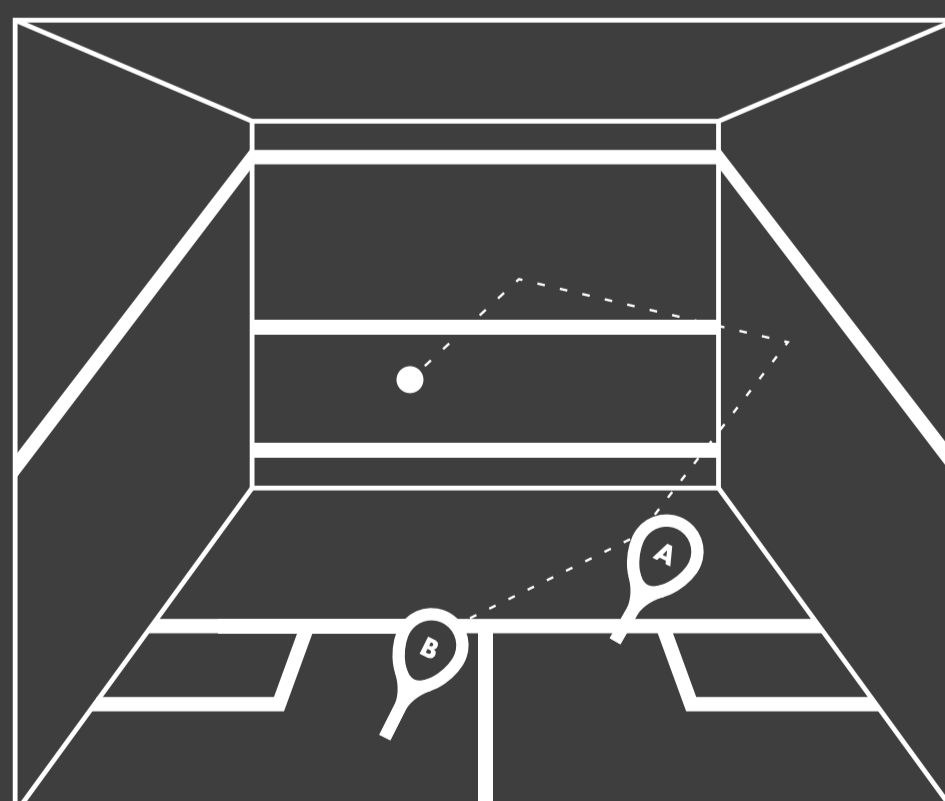
12: LET? NEIN!

Squash ist ein Spiel der Fairness! Manchmal kann man einen Letball verlangen, manchmal kann kein Letball gegeben werden. Im gezeigten Beispiel schlägt B den Ball, aber so schlecht, dass der Ball A berührt. Der Ball wäre nicht an die Stirnwand gekommen. In diesem Fall erhält A die Angabe.



13: LET? NEIN!

Es kann geschehen, dass der Mitspieler B direkt in den gespielten Ball hineinläuft, der auf direktem Weg auf die Stirnwand gespielt wird. In diesem Fall erhält A den Punkt.



14: LET? JA!

In diesem Fall hat A die Möglichkeit, den Ball zu spielen. Er schlägt den Ball gegen die rechte Stirnwand. B steht im Weg und berührt den Ball. Wenn der Ball auf dem direkten Weg zur Stirnwand gewesen wäre, hätte A einen Punkt gewonnen. In diesem Beispiel geht die Flugbahn des Balles über eine Seitenwand, bevor die Stirnwand erreicht wird. Nach Berühren des Balles wird in diesem Fall der Aufschlag wiederholt.

spielregeln