

# recreanten

## 1. Spelregels squash



### Squash, hoe speel je dat?

#### Algemeen:

Squash wordt gespeeld door twee spelers in een ruimte die omgeven is door 4 muren. De spelers slaan de bal om beurt tegen de voormuur, direct of indirect (via een zijmuur). Wanneer de bal van de voormuur terugkomt, mag de bal niet meer dan één keer op de grond botsen, voordat de andere speler de bal slaat. De speler mag de bal echter ook volleren (d.w.z. slaan zonder de bal te laten botsen).

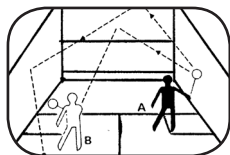
Een speler moet er rekening mee houden dat de tegenstander steeds de bal moet kunnen slaan en moet hem hiervoor de ruimte geven. Indien de speler, uit vrees om zijn tegenstander te raken, de bal niet slaat, speelt men een let (d.w.z. de rally wordt opnieuw gespeeld). Zou de speler de bal wel slaan, missen en dan pas let vragen, dan wordt geen let gespeeld en gaat de service naar de tegenpartij.

De bal mag de muren niet raken boven de (rode) uitlijn en onder de 'tin'. Anders dan bij tennis is een bal fout, wanneer hij een lijn raakt.

#### Puntentelling:

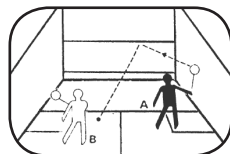
Er wordt gespeeld volgens de PAR score (Point-a-Rally). Dit is een scoremethode waarbij iedere rally een punt inhoudt. Servicewissels vinden nog wel plaats, maar ook de ontvangende speler krijgt een punt bij de winst in de rally. Een wedstrijd zal gaan om drie gewonnen games. Iedere game gaat tot elf punten, tenzij de stand 10-10 bereikt is. In dit geval gaat de game door tot een van de spelers wint met twee punten verschil. De referee zal bij 10-10 aankondigen: "Tie-break, speler dient te winnen met twee punten verschil". De game score wordt dus bv 12-10 of 17-15.

#### Schematisch:



#### 1. Goede service

De serveerder staat met ten minste één voet in het servicevak en slaat de bal via de voormuur (boven de servicelijn) in het grote vak waar de ontvanger staat.

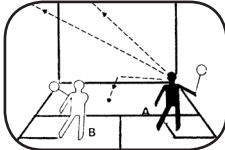


#### 2. Servicefout

Speler A staat met een voet in het serveervak. De bal komt in het ontvangvak van speler B terecht, maar raakt op de voormuur de servicelijn of het muurvlak daaronder.

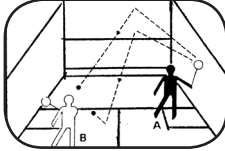
### 3. Servicefout

De bal komt niet in het tegenovergestelde ontvangvak terecht of raakt de lijnen van dat vak. Wanneer de serveerder de bal mist, hem boven of op de uitlijnen slaat, de bal in het tin slaat of wanneer de bal niet eerst de voormuur raakt, gaat de service naar de tegenstander.



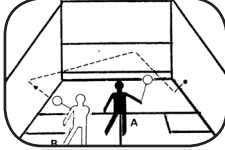
Een bal is fout wanneer hij

- boven of op de uitlijnen terecht komt.
- het tin raakt
- de vloer raakt voordat de bal tegen de voormuur komt
- 2 keer botst voordat de tegenstander de bal kan slaan.



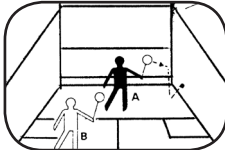
### 4. Return van service

Speler B slaat de service van A terug. De ontvanger B mag de bal eenmaal laten botsen of slaat de bal terug zonder dat deze de grond heeft geraakt (volley).



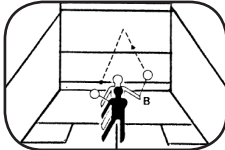
### 5. Bal in spel

De bal hoeft niet rechtstreeks de voormuur te raken. Je mag zoals B de bal via de zijmuur slaan. Wanneer B de bal geslagen heeft, kiest hij positie op de 'T'.



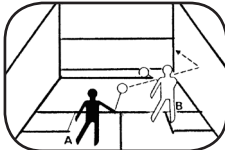
### 6. Vervolg van het spel

Je kan de bal op diverse manieren slaan. Speler A speelt hier een zachte bal (dropshot) en maakt speler B kansloos, omdat deze achter in de baan staat.



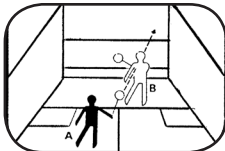
### 7. Let

In deze spelsituatie kan een let worden toegekend. Speler B verhindert de aan de beurt zijnde speler A een goed zicht op de bal.



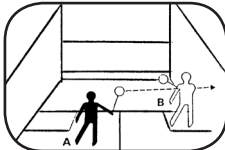
### 8. De bal raakt de tegenstander (1)

Speler A raakt de tegenstander B met de bal. De bal zou via de zijmuur op de voormuur terecht zijn gekomen. In dit geval wordt een let gespeeld. D.w.z. de rally wordt opnieuw gespeeld.



### 9. De bal raakt de tegenstander (2)

Speler A slaat de bal tegen speler B. De bal zou rechtstreeks op de voormuur terecht zijn gekomen, daarom krijgt speler A het punt.



### 10. De bal raakt de tegenstander (3)

De bal raakt speler B. De bal had de voormuur al dan niet via de zijmuur niet gehaald. Zodoende gaat het punt naar speler B.

## 2. Let en stroke



Anders dan bij tennis, waar beide spelers op 1 helft van het terrein spelen met een net tussen beiden, spelen bij squash beide spelers op hetzelfde terrein omgeven door 4 muren. Hierdoor komt het regelmatig voor dat de spelers elkaar hinderen. Om de veiligheid op de baan te garanderen, bestaan in de spelregels squash specifieke richtlijnen omtrent het hinderen, beter bekend als de "let" en "stroke" regels.

Wanneer je hinder ondervindt van je tegenstander, stop je en vraag je een let aan de scheidsrechter. Dit doe je door "Let, please" te roepen.

Een let betekent dat de rally opnieuw gespeeld wordt. De stand blijft dezelfde. De beslissing ligt bij de scheidsrechter. Hij kan echter ook beslissen om iemand een stroke toe te kennen. Dit wil zeggen dat de speler die gehinderd werd, de rally wint.

Onderstaand gedachteschema kan je hanteren bij het hinderen:

VRAAG	BESLISSING
Werd er gehinderd? →	NEEN
↓ JA	
Zou de gehinderde speler de bal hebben kunnen halen en een correcte bal hebben kunnen slaan en deed hij daar alle moeite voor? →	NEEN
↓ JA	
Deed de hinderende speler alle moeite om uit de weg te gaan? →	NEEN
↓ JA	
Was de gehinderde speler in een positie om een winnende bal te slaan? →	NEEN (hij kon slechts een correcte bal slaan)
	JA