



SWISS SQUASH

Swiss Squash

Sihltalstrasse 63

8135 Langnau a. A.

swiss@squash.ch

www.squash.ch

043 377 70 03 (Tel)

043 377 70 07 (Fax)

swiss olympic MEMBER



sporthilfe.ch

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra
Bundesamt für Sport BASPO

SQUASH REGELN

Offiziell gültig ab 1. Januar 2019



Swiss Squash Partner



SQUASH - Spielregeln für das Einzel

Inhaltsverzeichnis

1. DAS SPIEL	4
2. DIE ZÄHLWEISE	4
3. DIE OFFIZIELLEN	4
4. DAS EINSPIELEN	6
5. DER AUFSCHLAG	6
6. DER BALLWECHSEL	7
7. PAUSEN	7
8. BEHINDERUNG	7
8.6 ALLGEMEIN	8
8.7 FAIRE SICHT	8
8.8 DIREKTER ZUGANG	8
8.9 SCHLÄGERSCHWUNG	9
8.10 ÜBERTRIEBENER SCHWUNG	9
8.11 FREIRAUM, DEN BALL AN JEDE BELIEBIGE STELLE DER FRONTWAND ZU SCHLAGEN	9
8.12 WEITERER SCHLAGVERSUCH	9
8.13 DREHUNG	9
9. BALL TRIFFT EINEN SPIELER	10
10. EINSPRÜCHE	11
11. DER BALL	11
12. ABLENKUNG	12
13. GEFALLENER GEGENSTAND IM COURT	12
14. UNWOHLSEIN, VERLETZUNG UND BLUTUNG	13
14.3 KATEGORIEN VON VERLETZUNGEN:	13
14.4 BLUTUNG	14
15. VERHALTEN	14
ANHANG 1 - DEFINITIONEN	16
ANHANG 2 – RUFEN DER OFFIZIELLEN	18
ANHANG 3 - ALTERNATIVE ZÄHLSYSTEME	20
ANHANG 4 - DAS 3-SCHIEDSRICHTER SYSTEM	21
ANHANG 5 - VIDEO REVIEW	22
ANHANG 6 – SCHUTZBRILLEN	22
ANHANG 7 - TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN	23
ANHANG 8 - SPEZIFIKATIONEN DES SQUASH BALLE	25
ANHANG 9 - ABMESSUNGEN DES SQUASH SCHLÄGERS	27

SQUASH – Spielregeln für das Einzel

Wörter in *kursiv* werden im **ANHANG 1 - DEFINITIONEN** erläutert.
Wörter in «Anführungszeichen» (Schiedsrichter-Rufe) werden im

ANHANG 2 – RUFE DER OFFIZIELLEN erläutert.

Einleitung

Squash wird in einem geschlossenen Raum gespielt, oft mit hoher Geschwindigkeit. Zwei Grundsätze sind wesentlich für ein geordnetes Spiel:

Sicherheit:

Die Spieler müssen die Sicherheit immer an erster Stelle setzen und dürfen keine Handlung unternehmen, die den Gegner gefährden könnte.

Fair play:

Die Spieler müssen die Rechte des Gegners respektieren und ehrlich spielen.

1. DAS SPIEL

- 1.1. Einzel Squash wird von 2 Spielern in einem Spielfeld (Court) gespielt, die einen Schläger (Racket) halten, um einen Ball zu schlagen. Der Court, Ball und Schläger müssen die Normen von WSF (siehe **Anhang 7, 8 und 9**) einhalten.
- 1.2. Jeder *Ballwechsel* beginnt mit einem Aufschlag (Service), und die Spieler schlagen abwechselungsweise den Ball, bis der *Ballwechsel* endet (siehe **Regel 6**: Der Ballwechsel).
- 1.3. Das *Spiel* muss soweit wie möglich kontinuierlich sein.

2. DIE ZÄHLWEISE

- 2.1 Der Gewinner eines *Ballwechsels* erhält 1 Punkt und serviert (schlägt auf) zum nächsten *Ballwechsel*.
- 2.2 Jeder *Satz* wird auf 11 Punkte gespielt. Ausnahme: wenn der Spielstand 10-10 erreicht, geht das *Spiel* weiter, bis ein Spieler mit 2 Punkten führt.
- 2.3 Ein *Spiel* geht normalerweise über 3 Gewinnsätze, kann aber auch über 2 gehen.
- 2.4 Alternative Zählweisen sind in **Anhang 3** beschrieben.

3. DIE OFFIZIELLEN

- 3.1 Ein *Spiel* sollte normalerweise von einem Punktrichter und einem Schiedsrichter geleitet werden. Beide müssen ein Resultatblatt führen mit den Angaben des Spielstandes, wer serviert hat und von welcher Seite.
- 3.2 Falls nur ein Offizieller da ist, so ist dieser zugleich Punktrichter und Schiedsrichter. Ein Spieler kann eine Beschwerde wegen eines Rufs oder eines fehlenden Rufs des Offiziellen als Punktrichter zu demselben Offiziellen als Schiedsrichter richten.
- 3.3 Die korrekte Sitzposition der Offiziellen ist in der Mitte der Rückwand, so nahe als möglich an der Wand und kurz über der Auslinie.
- 3.4 Ein alternatives, offizielles System, 3-Schiedsrichter System genannt, wird in **Anhang 4** beschrieben.
- 3.5 Falls sich die Offiziellen an die Spieler richten, müssen sie nach Möglichkeit den Nachnamen verwenden.
- 3.6 **Der Punktrichter**
 - 3.6.1 muss das *Spiel* ankündigen, jeden *Satz* ansagen und den Punktstand jedes Satzes und des Spieles bekannt geben (siehe **Anhang 2**).
 - 3.6.2 muss gegebenenfalls «Fehler», «Tief», «Aus», «Doppelt» oder «Stop» rufen.
 - 3.6.3 muss keinen Ruf machen, wenn nicht sicher wegen eines Aufschlages oder eines Rückschlages.

- 3.6.4 muss den Punktestand ohne Verzögerung nach dem Ende eines *Ballwechsels* ansagen, mit dem Punktestand des Aufschlägers zuerst, vorher mit «Aufschlagwechsel», falls der Aufschläger wechselt.
- 3.6.5 muss die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, wenn ein Spieler ein *Let* verlangt, und dann den Spielstand ansagen.
- 3.6.6 muss auf die Entscheidung des Schiedsrichter warten, wenn ein Spieler eine Beschwerde wegen eines Rufs oder eines fehlenden Rufs des Punktrichters vorbringt und dann den Punktestand ansagen.
- 3.6.7 muss «Satzball» rufen, wenn ein Spieler noch einen Punkt benötigt, um einen *Satz* zu gewinnen oder «Matchball», wenn ein Spieler noch einen Punkt benötigt, um das *Spiel* zu gewinnen.
- 3.6.8 muss «10 beide, ein Spieler muss mit 2 Punkten Vorsprung gewinnen» rufen, wenn der Punktestand 10:10 das erste Mal in einem *Spiel* erreicht ist.

3.7 **Der Schiedsrichter**, dessen Entscheidung endgültig ist

- 3.7.1 muss das *Spiel* verlegen, wenn der Court nicht zufriedenstellend zum Spielen ist oder ein bereits begonnenes *Spiel* unterbrechen, und wenn das *Spiel* später weitergeführt wird, den Spielstand beibehalten.
- 3.7.2 muss ein *Let* gewähren, wenn sich ohne Spieler-Verschulden eine Änderung des Court-Zustandes auf den *Ballwechsel* auswirkt.
- 3.7.3 kann einem Spieler das *Spiel* zusprechen, wenn sein Gegner nicht innerhalb der in den Wettkampfbregeln definierten Zeit spielbereit auf dem Court ist.
- 3.7.4 muss auf alle Anfragen eine Entscheidung treffen wie das Erfragen eines *Let* und alle Einsprüche wegen eines Rufs oder eines fehlenden Rufs des Punktrichters.
- 3.7.5 muss sofort reagieren, wenn er mit einem Ruf oder eines fehlenden Rufs des Punktrichters nicht einverstanden ist und das *Spiel* – falls erforderlich – unterbrechen.
- 3.7.6 muss den Punktestand sofort korrigieren, falls der Punkterichter diesen falsch ansagt, und das *Spiel* – falls erforderlich – unterbrechen;
- 3.7.7 muss alle Zeit-relevanten Regeln durchsetzen indem er «15 Sekunden», «Halbzeit» und «Zeit» wie vorgeschrieben ankündigt.
Bemerkung: Es liegt in der Verantwortung der Spieler, nahe genug zu sein, um diese Ankündigungen zu hören.
- 3.7.8 muss die entsprechende Entscheidung fällen, falls der Ball einen der Spieler trifft (siehe [Regel 9](#): Ball trifft einen Spieler).
- 3.7.9 kann ein *Let* gewähren, wenn er wegen einer Beschwerde eines Rufs oder fehlenden Rufs des Punktrichters nicht in der Lage ist zu entscheiden.
- 3.7.10 muss den Spieler um eine Klarstellung bitten, wenn er unsicher ist über den Grund einer Anfrage für ein *Let* oder einer Beschwerde.
- 3.7.11 kann für eine Entscheidung eine Erklärung abgeben.
- 3.7.12 muss alle Entscheidungen in einer Lautstärke ansagen, dass diese von den Spielern, dem Punktrichter und den Zuschauern verstanden wird.
- 3.7.13 muss [Regel 15](#) (Verhalten) anwenden, falls das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist.
- 3.7.14 muss das *Spiel* so lange unterbrechen, wenn das Benehmen einer anderen Person als eines Spielers störend oder beleidigend ist, bis diese Störung aufhört oder diese Person den Court-Bereich verlassen hat.

4. DAS EINSPIELEN

- 4.1 Am Anfang eines Spieles gehen die Spieler zusammen auf den Court, um den Ball während maximal 4 Minuten warm zu spielen. Nach 2 Minuten müssen die Spieler die Seiten wechseln, sofern sie dies nicht bereits getan haben.
- 4.2 Die Spieler müssen die gleichen Chancen haben, den Ball zu schlagen. Ein Spieler, der für eine unzumutbare Zeit die Kontrolle über den Ball behält, wärmt unfair auf und [Regel 15](#) (Verhalten) muss angewandt werden.

5. DER AUFSCHLAG

- 5.1 Der Spieler, der das Drehen des Schlägers gewinnt, schlägt als erster auf.
- 5.2 Am Anfang eines jeden Satzes und nach jedem Wechsel des Aufschlägers (*AUFSCHLAGWECHSEL*) entscheidet der Aufschläger, von welcher *AUFSCHLAGBOX* er aufschlägt. Bei Beibehaltung des Aufschlagrechts muss er alternierend die Seite wechseln.
- 5.3 Falls ein *Ballwechsel* mit einem *Let* endet, muss der Aufschläger von derselben Seite wieder aufschlagen.
- 5.4 Falls sich der Aufschläger zur falschen *BOX* bewegt oder wenn einer der Spieler unsicher ist, von welcher *BOX* er aufschlagen soll, muss der Punktrichter die Spieler informieren, welche die richtige *BOX* ist.
- 5.5 Wenn es einen Streit über die richtige *BOX* gibt, muss der Schiedsrichter entscheiden.
- 5.6 Nachdem der Punktrichter den Punktstand angesagt hat, müssen die Spieler ohne unnötige Verzögerung das *Spiel* weiterführen. Allerdings sollte der Aufschläger nicht aufschlagen, bevor der Rückschläger bereit ist.
- 5.7 Ein Aufschlag ist gültig, wenn
 - 5.7.1 der Aufschläger den Ball fallen lässt oder ihn mit einer Hand oder dem Schläger hochwirft und in einem ersten oder *weiteren Versuch* korrekt schlägt, bevor er irgendetwas anderes berührt, und
 - 5.7.2 zu dem Zeitpunkt, wo der Aufschläger den Ball schlägt, ein Fuss den Boden innerhalb der *SERVICEBOX* berührt ohne irgendeine Linie zu berühren, und
 - 5.7.3 der Ball direkt zur Frontwand zwischen die Service- und Auslinie geschlagen wird, aber nicht gleichzeitig Front- und Seitenwand berührt, und
 - 5.7.4 der Ball – falls vom Rückschläger nicht Volley geschlagen – das erste Mal im gegenüberliegenden Platzviertel (*Viertel-Court*) ohne eine Linie zu berühren aufspringt, und
 - 5.7.5 der Ball nicht ins *Aus* geschlagen wird.
- 5.8 Ein Aufschlag, der Regel 5.7 nicht erfüllt, ist ein *Fehler*, und der Rückschläger gewinnt den *Ballwechsel*.
Bemerkung: Ein Aufschlag, der die Service-, Quer-, Mittel- oder Aus-Linie berührt, ist ein *Fehler*.
- 5.9 Wenn der Aufschläger den Ball fallen lässt oder hochwirft, aber keinen *Versuch* unternimmt, den Ball zu schlagen, ist dies kein Aufschlag, und er kann wieder beginnen.
- 5.10 Ein *Let* wird gewährt, wenn der Rückschläger nicht bereit ist, den Ball retournieren zu können und nichts unternimmt, dies zu tun. Wenn dagegen der Service fehlschlägt, verliert der Aufschläger den *Ballwechsel*.
- 5.11 Wenn der Aufschläger von der falschen Seite aufschlägt und den *Ballwechsel* gewinnt, bleibt der Punktstand, und der Aufschläger schlägt dann von der gegenüberliegenden *BOX* auf.
- 5.12 Der Aufschläger darf nicht aufschlagen, bevor der Punktrichter ohne Verzögerung den Spielstand angesagt hat. In einem solchen Fall muss der Schiedsrichter den *Ballwechsel* stoppen und den Aufschläger ermahnen, solange zu warten, bis der Spielstand genannt wurde.

6. DER BALLWECHSEL

- 6.1 Wenn der Aufschlag gültig ist, geht der *Ballwechsel* solange weiter, bis jeder Rückschlag gut ist, ein Spieler ein *Let* erfragt, ein *Einspruch* erfolgt, einer der Offiziellen einen Ruf macht oder der Ball einen der Spieler, dessen Kleidung oder den Schläger des Rückschlägers trifft.
- 6.2 Ein Rückschlag ist gültig, wenn der Ball
- 6.2.1 *korrekt* geschlagen wurde, bevor er zweimal am Boden aufschlug, und
 - 6.2.2 ohne einen der Spieler, dessen Kleider oder Schläger zu treffen, die Frontwand auf direktem oder über irgendeine (mehrere) Wand, über dem Tin und unter der Auslinie, ohne vorher auf dem Boden aufzuschlagen trifft, und
 - 6.2.3 von der Frontwand zurückspringt, ohne das Tin zu berühren, und
 - 6.2.4 nicht im *Aus* ist.

7. PAUSEN

- 7.1 Nach dem Einspielen bis zum Spielbeginn sowie zwischen jedem *Satz* ist ein Maximum von 90 Sekunden Zeit erlaubt.
- 7.2 Die Spieler müssen bereit sein, das *Spiel* am Ende jeder Unterbrechung wieder aufzunehmen, aber das *Spiel* kann auch mit dem Einverständnis beider Spieler vorher fortgesetzt werden.
- 7.3 Um allfällig defektes Material zu ersetzen, ist ein Maximum von 90 Sekunden Zeit erlaubt. Dies schliesst z.B. Brillen, Augenschutz oder abgelöste Kontaktlinsen mit ein. Der Spieler muss den Wechsel so schnell wie möglich vollziehen, oder die [Regel 15](#) (Verhalten) muss angewandt werden.
- 7.4 Unterbrüche im Fall von Verletzung oder Blutung sind in [Regel 14](#) (Verletzung) beschrieben.
- 7.5 Während jedes Unterbruchs ist es den Spielern erlaubt, den Ball zu schlagen.

8. BEHINDERUNG

- 8.1 Nach Beendigung eines angemessenen Ausschwungs muss ein Spieler jede Anstrengung unternehmen, den Ball freizugeben, dass der Gegner, wenn der Ball von der Frontwand zurückspringt
- 8.1.1 eine faire Sicht (siehe Regel 8.7) auf den Ball hat, und
 - 8.1.2 einen freien und ungehinderten Zugang zum Ball hat, und
 - 8.1.3 genügend Platz hat für einen angemessenen Schwung zum Ball, und
 - 8.1.4 den Freiraum hat, den Ball an jede beliebige Stelle an der-Frontwand zu schlagen. Eine Behinderung entsteht, wenn der Spieler dem Gegner nicht all diese Voraussetzungen zugesteht.
- 8.2 Ein Schlagender, der glaubt, dass eine Behinderung stattfand, kann stoppen und ein *Let* erfragen. Am besten mit den Worten «*Let*, bitte». Die Anfrage sollte ohne Verzögerung erfolgen.
- Bemerkung:
- Vor der Annahme irgendeiner Form von Anfrage muss der Schiedsrichter davon überzeugt sein, dass der Spieler wirklich ein *Let* erfragt.
 - Eine Anfrage für ein *Let* beinhaltet auch die Anfrage für einen *STROKE (BALL AN)*.
 - Normalerweise kann nur der Schlagende ein *Let* für eine Behinderung erfragen. Wenn jedoch der Gegner mangels Zugang zum Ball, bevor dieser die Frontwand erreicht hat, ein *Let* erfragt, kann diesem Ersuchen entsprochen werden, selbst wenn er noch nicht der Schlagende ist.

- 8.3 Falls der Schiedsrichter wegen des Grundes der Anfrage unsicher ist, muss er den Spieler um eine Erklärung bitten.
- 8.4 Der Schiedsrichter kann ein *Let* gewähren, oder einen *STROKE (BALL AN)* geben, ohne dass eine Anfrage gemacht wurde, das *Spiel* wenn nötig anhalten, vor allem aus Sicherheitsgründen.
- 8.5 Wenn der Schlagende den Ball schlägt und der Rückschläger dann ein *Let* erfragt, aber der Ball dann *tief* oder *Aus* ist, gewinnt der Gegner den *Ballwechsel*.

8.6 Allgemein

Die folgenden Bestimmungen gelten für alle Formen von Behinderung:

- 8.6.1 Falls es weder eine Behinderung noch eine gefährliche Situation gibt, wird *kein Let* gewährt.
- 8.6.2 Falls es eine Behinderung gab, aber der Schlagende nicht in der Lage wäre, einen gültigen Rückschlag zu machen, wird *kein Let* gewährt.
- 8.6.3 Falls der Schlagende nach einer Behinderung weiterspielt und dann ein *Let* erfragt, wird *kein Let* gewährt.
- 8.6.4 Falls eine Behinderung stattfand, aber es den Schlagenden nicht davon abhielt, den Ball zu sehen und zum Ball zu kommen, um einen gültigen Schlag zu machen, so ist dies eine minimale Behinderung und es wird *kein Let* gewährt.
- 8.6.5 Falls der Schlagende in der Lage gewesen wäre, einen gültigen Rückschlag zu machen, aber der Gegner nicht alles unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, so wird dem Schläger ein *BALL AN (STROKE)* zugesprochen.
- 8.6.6 Falls der Gegner alles unternahm, um eine Behinderung zu vermeiden und der Schlagende einen gültigen Rückschlag hätte ausführen können, wird ein *Let* gewährt.
- 8.6.7 Falls eine Behinderung stattfand, und der Schlagende hätte einen gewinnbringenden Schlag ausführen können, wird dem Schlagenden ein *BALL-AN (STROKE)* zugesprochen.

In Ergänzung zu Regel 8.6 gelten für spezielle Situationen folgende Bestimmungen:

8.7 Faire Sicht

Faire Sicht bedeutet, genügend Zeit zu haben, um den Ball zu sehen und den Schlag vorzubereiten, wenn der Ball von der Frontwand zurückspringt.

- 8.7.1 falls der Schlagende ein *Let* erfragt, weil er keine faire Sicht auf den von der Frontwand zurückspringenden Ball hatte, wird Regel 8.6 angewandt.

8.8 Direkter Zugang

Wenn der Schlagende aufgrund mangelndem direkten Zugang zum Ball ein *Let* erfragt:

- 8.8.1 Falls eine Behinderung stattfand, aber der Schlagende nicht alles unternahm um zum Ball zu kommen und diesen zu schlagen, dann wird *kein Let* gewährt.
Bemerkung:
Jede Anstrengung, um den Ball zu erreichen und diesen zu spielen, sollte keinen Körperkontakt mit dem Gegner beinhalten. Falls Körperkontakt mit dem Gegner stattfindet, der hätte vermieden werden können, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewandt werden.
- 8.8.2 Falls der Schlagende direkten Zugang zum Ball hatte, aber einen indirekten Weg gewählt hat und dann ein *Let* für Behinderung erfragt, wird *kein Let* gewährt, ausser **Regel 8.8.3** gilt.
- 8.8.3 Falls der Spieler in die *falsche Richtung* läuft, aber zeigt, dass er trotzdem den Ball erreichen kann, und im Anschluss kommt es zu einer Behinderung, wird ein *Let* gewährt, ausser der Spieler könnte einen gewinnbringenden Ball spielen, dann bekommt der Schlagende ein *BALL AN (STROKE)* zugesprochen.

8.9 Schlägerschwung

Ein vernünftiger Schwung umfasst eine angemessene Ausholbewegung, einen Schwung zum Ball und einen angemessenen Ausschwing. Die Ausholbewegung des Schlagenden und der Ausschwing sind angemessen, wenn diese nicht mehr als notwendig verlängert werden.

Wenn der Schlagende wegen Behinderung des Schwunges ein *Let* erfragt:

- 8.9.1 Falls beim Schwung leichter Kontakt mit dem Gegner **stattgefunden** hat und dieser alle Anstrengungen unternahm, um die Behinderung zu vermeiden, wird ein *Let* gewährt, ausser der Spieler, der gerade schlägt, kann einen Gewinn-bringenden Ball spielen, dann wird dem Schlagenden ein *BALL-AN (STROKE)* zugesprochen.
- 8.9.2 Falls der Schwung durch den Kontakt mit dem Gegner **verhindert** wurde, wird der *PUNKT* dem Schlagenden zugesprochen, auch wenn der Gegner alles unternahm, um die Behinderung zu vermeiden.
- 8.9.3 Wenn der Schlagende den Schwung abbricht, aus Angst er könnte den Gegner treffen, wird 8.6 angewendet.

8.10 Übertriebener Schwung

- 8.10.1 Wenn der Schlagende die Behinderung wegen eines deutlich übertriebenen Schwunges verursachte, wird *kein Let* gewährt.
- 8.10.2 Wenn es eine Behinderung gibt, aber der Schlagende mit einem übertriebenen Schwung einen *PUNKT* sucht, wird nur ein *Let* gewährt.
- 8.10.3 Der übermässige Schwung des Schlägers könnte eine Behinderung des Gegners verursachen, wenn dieser nun an der Reihe wäre, um den Ball zu spielen. In diesem Fall kann der Gegner ein *Let* erfragen.

8.11 Freiraum, den Ball an jede beliebige Stelle der Frontwand zu schlagen

Wenn der Schlagende seinen Schlag wegen Frontwand-Behinderung unterbricht und um ein *Let* erfragt:

- 8.11.1 Falls eine Behinderung stattfand und der Ball würde den Gegner auf dem direkten Weg zur Frontwand treffen, wird dem Schlagenden ein *BALL-AN (STROKE)* zugesprochen. Ausgenommen, der Schlagende hat sich gedreht (siehe Regel 8.3) oder einen *weiteren Schlagversuch* unternommen, in diesem Fall wird ein *Let* gewährt.
- 8.11.2 Falls der Ball zuerst den Gegner treffen würde und dann die Seitenwand, bevor er die Frontwand erreichen würde, wird ein *Let* gewährt; ausser es wäre ein *gewinnbringender Schlag* gewesen, dann wird dem Schlagenden ein *BALL-AN (STROKE)* zugesprochen.
- 8.11.3 Falls der Ball zuerst eine Seitenwand trifft und dann den Gegner, bevor er die Frontwand erreichen würde, wird ein *Let* gewährt; ausser es wäre ein *gewinnbringender Schlag* gewesen, dann wird dem Schlagenden ein *BALL-AN (STROKE)* zugesprochen.

8.12 Weiterer Schlagversuch

Wenn der Schlagende um ein *Let* erfragt wegen einer Behinderung, während er einen *weiteren Schlagversuch* unternimmt und einen gültigen Schlag machen könnte:

- 8.12.1 Falls der Gegner keine Zeit hatte, um die Behinderung zu vermeiden, wird ein *Let* gewährt.

8.13 Drehung

Drehen ist die Aktion eines Spielers, der gerade schlägt oder sich in Position befindet zu schlagen, mit dem Ball auf seiner rechten/linken Seite, nachdem er der Ball von links/rechts kommend hinter sich vorbeigelassen hat. Dabei spielt es keine Rolle, ob sich der Spieler dabei physisch gedreht hat oder nicht.

Wenn der Schlagende bei einer Drehung eine Behinderung feststellt und einen gültigen Schlag machen könnte:

- 8.13.1 Falls der Schwung verhindert wurde, auch wenn der Gegner jede Anstrengung unternommen hat, die Behinderung zu vermeiden, wird dem Schlagenden ein *BALL-AN (STROKE)* zugesprochen;
- 8.13.2 Falls der Gegner keine Zeit hatte, die Behinderung zu vermeiden, wird ein *Let* gewährt.
- 8.13.3 Falls der Schlagende den Ball ohne Drehung schlagen könnte, sich dann aber dreht, um eine Möglichkeit für ein *Let* zu erhalten, wird *kein Let* gewährt.
- 8.13.4 Wenn der Schlagende sich dreht, muss der Schiedsrichter prüfen, ob die Aktion gefährlich war, um der Regel entsprechend eine richtige Entscheidung zu treffen.

9. BALL TRIFFT EINEN SPIELER

- 9.1 Wenn der Ball auf seinem Weg **zur Frontwand** den Gegner, dessen Schläger oder seine Kleidung trifft, muss der *Ballwechsel* unterbrochen werden:
 - 9.1.1 Falls der Schlag *nicht gut* gewesen wäre, gewinnt der Gegner den *Ballwechsel*.
 - 9.1.2 Falls der Rückschlag direkt zur Frontwand ginge und der Schlagende einen ersten *Versuch* machte ohne sich zu drehen (siehe Regel 8.3), wird dem Schlagenden ein *BALL AN (STROKE)* zugesprochen.
 - 9.1.3 Falls der Ball irgendeine andere Wand getroffen hat oder treffen würde, bevor er die Frontwand erreichen würde, und der Schlagende sich nicht gedreht hat (siehe Regel 8.3), wird ein *Let* gewährt. Ausgenommen, wenn der Rückschlag ein *gewinnbringender Schlag* gewesen wäre, in diesem Fall wird dem Schlagenden ein *BALL AN (STROKE)* zugesprochen.
 - 9.1.4 Falls der Schlagende sich nicht gedreht (siehe Regel 8.3) hat, aber einen *weiteren Versuch* machte, wird ein *Let* gewährt.
 - 9.1.5 Falls der Schlagende sich gedreht (siehe Regel 8.3) hat, wird dem **Gegner** ein *BALL AN (STROKE)* zugesprochen. Ausgenommen, der Gegner hat bewusst eine Bewegung gemacht, um den Ball abzufangen, in diesem Fall wird dem **Schlagenden** ein *BALL AN (STROKE)* zugesprochen.
- 9.2 Wenn der Ball **von der Frontwand** zurückspringt und einen Spieler trifft, bevor er zweimal am Boden aufspringt, muss der *Ballwechsel* gestoppt werden:
 - 9.2.1 Falls der Ball den **Gegner** oder dessen Schläger trifft, bevor der Schlagende einen Schlagversuch gemacht hat, und keine Behinderung stattgefunden hat, gewinnt der Schlagende den *Ballwechsel*. Ausgenommen, die Position des Schlagenden hat dazu geführt, dass der **Gegner** getroffen wurde. In diesem Fall wird ein *Let* gewährt.
 - 9.2.2 Falls der Ball den **Gegner** oder dessen Schläger trifft, nachdem der Schlagende einen oder *mehrere Versuche* unternahm, den Ball zu schlagen, wird ein *Let* gewährt, vorausgesetzt der Schlagende hätte einen gültigen Rückschlag machen können. Andernfalls gewinnt der Gegner den *Ballwechsel*.
 - 9.2.3 Falls der Ball den **Schlagenden** trifft und es gab keine Behinderung, gewinnt der Gegner den *Ballwechsel*. Wenn es Behinderung gab, gilt [Regel 8](#) (Behinderung).
- 9.3 Wenn der Schlagende den Gegner mit dem Ball trifft, muss der Schiedsrichter entscheiden, ob die Aktion gefährlich war und entsprechend handeln.

10. EINSPRÜCHE

- 10.1 Beide Spieler können den *Ballwechsel* für einen *Einspruch* wegen eines fehlenden Rufs des Punktrichters mit den Worten «Einspruch, bitte» anhalten.
- 10.2 Der Verlierer eines *Ballwechsels* kann *Einspruch* wegen eines Rufs oder fehlenden Rufs des Punktrichters erheben, mit den Worten «Einspruch, bitte».
- 10.3 Wenn der Schiedsrichter unsicher ist, für welchen Schlag der *Einspruch* erhoben wurde, muss der Schiedsrichter um Klarstellung fragen. Sind es mehrere, muss er jeden Einzelnen behandeln.
- 10.4 Nachdem der Aufschlag ausgeführt wurde, kann kein Spieler mehr einen *Einspruch* gegen etwas erheben, das vor dem Aufschlag passiert ist. Ausnahme: ein defekter Ball.
- 10.5 Am Ende eines Satzes muss ein *Einspruch* wegen des letzten *Ballwechsels* sofort erledigt werden.
- 10.6 Als Reaktion auf einen *Einspruch* wegen eines Rufs oder fehlenden Rufs des Punktrichters muss der Schiedsrichter:
 - 10.6.1 Falls der Ruf oder fehlende Ruf des Punktrichters richtig war, bleibt das Ergebnis des *Ballwechsels* bestehen.
 - 10.6.2 Falls der Ruf des Punktrichters falsch war, wird ein *Let* gewährt. Ausgenommen, der Ruf des Punktrichters hat einen der Spieler von einem *gewinnbringenden Schlag* abgehalten, in diesem Fall wird diesem Spieler der *PUNKT* zugesprochen.
 - 10.6.3 Falls der Punktrichter keinen Ruf wegen eines Aufschlags oder eines Rückschlages machte, der *nicht gut* war, geht der *PUNKT* an den anderen Spieler.
 - 10.6.4 Falls der Schiedsrichter unsicher ist, ob der Aufschlag gut war, wird ein *Let* gewährt.
 - 10.6.5 Falls der Schiedsrichter unsicher ist, ob der Rückschlag gut war, wird ein *Let* gewährt. Ausgenommen, der Ruf des Punktrichters hat den anderen Spieler von einem *gewinnbringenden Schlag* abgehalten, in diesem Fall wird diesem Spieler der *PUNKT* zugesprochen.
- 10.7 In allen Fällen ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig.

11. DER BALL

- 11.1 Wenn der Ball während eines *Ballwechsels* beschädigt wird, wird ein *Let* gewährt.
- 11.2 Wenn ein Spieler stoppt, um einen *Einspruch* wegen eines defekten Balles zu machen, der Ball jedoch nicht beschädigt ist, verliert dieser Spieler den *Ballwechsel*.
- 11.3 Wenn der Rückschläger, bevor er versucht, den Aufschlag zurückzuschlagen, einen *Einspruch* wegen des defekten Balles erhebt, und der Ball ist beschädigt, muss der Schiedsrichter, wenn er sich über den Zeitpunkt der Beschädigung unsicher ist, für den vorangegangenen *Ballwechsel* ein *Let* gewähren.
- 11.4 Ein Spieler, der am Ende eines Satzes einen *Einspruch* erheben möchte, dass der Ball defekt ist, muss dies sofort tun, noch bevor er den Court verlässt.
- 11.5 Der Ball muss ausgewechselt werden, wenn beide Spieler damit einverstanden sind oder der Schiedsrichter dem *Einspruch* eines Spielers zustimmt.
- 11.6 Falls ein Ball ausgewechselt wurde oder die Spieler das *Spiel* nach einem Unterbruch wieder aufnehmen, können die Spieler den Ball wieder aufwärmen. Das *Spiel* beginnt wieder, wenn beide Spieler einverstanden sind oder nach Ermessen des Schiedsrichters, was immer zuerst eintrifft.
- 11.7 Der Ball muss zu jeder Zeit im Court bleiben, ausser der Schiedsrichter erlaubt ein Entfernen.
- 11.8 Wenn der Ball irgendwo im Court eingeklemmt wird, wird ein *Let* gewährt.
- 11.9 Ein *Let* kann auch gewährt werden, wenn der Ball irgend einen Gegenstand im Court berührt.

11.10 *kein Let* wird gewährt für ein ungewöhnliches Aufspringen des Balles.

12. ABLENKUNG

- 12.1 Beide Spieler können wegen Ablenkung ein *Let* erfragen, müssen dies jedoch sofort tun.
- 12.2 Wenn die Ablenkung von einem der Spieler verursacht wurde:
- 12.2.1 Falls **unbeabsichtigt**, wird ein *Let* gewährt. Ausgenommen, ein *gewinnbringender Schlag* eines Spielers wurde verhindert, in diesem Fall wird der *Ballwechsel* diesem Spieler zugesprochen.
 - 12.2.2 Falls **bewusst**, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewandt werden.
- 12.3 Wenn die Ablenkung nicht von einem der Spieler verursacht wurde, wird ein *Let* gewährt. Ausgenommen, ein *gewinnbringender Schlag* eines Spielers wurde verhindert, in diesem Fall wird der *Ballwechsel* diesem Spieler zugesprochen.
- 12.4 An einigen Veranstaltungen können während eines *Ballwechsels* Zuschauer-Reaktionen auftreten. Um die Freude der Zuschauer zu unterstützen, kann die **Regel 12.3** vorübergehend ausser Kraft gesetzt werden. Wenn plötzlich viel Zuschauerlärm ertönt, wird von den Spielern erwartet, dass sie weiterspielen, der Schiedsrichter wird die Zuschauer nicht um Ruhe bitten. Wenn jedoch ein Spieler aufhört zu spielen und wegen Lärms ausserhalb des Courts ein *Let* erfragt, kann ein solches für Ablenkung gewährt werden.

13. GEFALLENER GEGENSTAND IM COURT

- 13.1 Ein Spieler, dem der Schläger aus der Hand fällt, kann ihn wieder aufheben und weiterspielen, es sei denn, der Ball berührt den Schläger, eine Ablenkung tritt auf oder der Schiedsrichter erteilt einen Strafpunkt.
- 13.2 Ein Schlagender, dessen Schläger wegen einer Behinderung aus der Hand fällt, kann um ein *Let* erfragen.
- 13.3 Der Gegner, dessen Schläger durch Kontakt mit dem Schlagenden bei dessen Versuch, den Ball zu erreichen, fallen lässt, kann ein *Let* erfragen, und [Regel 12](#) (Ablenkung) wird angewandt.
- 13.4 Falls irgendein Gegenstand, ausgenommen eines Schlägers der Spieler, während einem *Ballwechsel* zu Boden fällt, muss das *Spiel* unterbrochen werden:
- 13.4.1 Falls der Gegenstand ohne Kontakt mit dem Gegner fiel, gewinnt der Gegner den *Ballwechsel*.
 - 13.4.2 Falls der Gegenstand wegen Kontakt mit dem Gegner fiel, wird ein *Let* gewährt. Ausgenommen, der Schlagende hat einen *gewinnbringenden Schlag* ausgeführt oder erfragt ein *Let* wegen Behinderung, in diesem Fall wird [Regel 8](#) (Behinderung) angewandt.
 - 13.4.3 Falls der Gegenstand von einem anderen Ort als von einem Spielern stammt, wird ein *Let* gewährt. Ausgenommen:
 - 13.4.4 ein *gewinnbringender Schlag* des Schlagenden wurde verhindert, in diesem Fall wird der *Ballwechsel* dem Schlagenden zugesprochen.
 - 13.4.5 Falls der Gegenstand bis zum Ende des *Ballwechsels* nicht bemerkt wurde und keinen Einfluss auf das Ergebnis des *Ballwechsels* hatte, bleibt das Ergebnis des *Ballwechsels* bestehen.

14. UNWOHLSEIN, VERLETZUNG UND BLUTUNG

14.1 Unwohlsein

- 14.1.1 Ein Spieler, der an einem Unwohlsein leidet und es sich nicht um eine Verletzung oder Blutung handelt, muss entweder sofort weiterspielen oder den angefangenen *Satz* aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen, um sich zu erholen. Dazu gehören Zustände wie Krämpfe, Übelkeit, Atemnot sowie Asthma. Nur ein *Satz* kann zugestanden werden. Der Spieler muss dann weiterspielen, oder das *Spiel* aufgeben.
- 14.1.2 Wenn ein Spieler sich erbricht oder etwas anderes verursacht, was den Court unbespielbar macht, wird das *Spiel* dem Gegner zugesprochen.

14.2 Verletzung

Wenn der Schiedsrichter

- 14.2.1 nicht überzeugt ist, ob die Verletzung echt ist, muss er den Spieler anweisen, folgendes zu entscheiden: sofort weiterzuspielen oder den laufenden *Satz* aufzugeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nehmen und dann weiterspielen oder das *Spiel* aufzugeben. Nur ein *Satz* kann zugestanden werden.
- 14.2.2 überzeugt ist, dass die Verletzung echt ist, muss er beide Spieler über die Kategorie der Verletzung und die erlaubte Zeit zur Erholung informieren. Die Erholungszeit beginnt ab dem Zeitpunkt der Verletzung.
- 14.2.3 überzeugt ist, dass dies ein Wiederauftreten einer vorher im *Spiel* erlittenen Verletzung ist, muss er den Spieler anweisen, folgendes zu entscheiden: sofort weiterzuspielen oder den laufenden *Satz* aufzugeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen zu nehmen und dann weiterspielen oder das *Spiel* aufzugeben. Nur ein *Satz* kann zugestanden werden.
Bemerkung: Ein Spieler, der einen *Satz* aufgibt, behält seine erzielten Punkte.

14.3 Kategorien von Verletzungen

- 14.3.1 **Selbstverschuldet:** Die Verletzung ist das Ergebnis seiner eigenen Aktion. Hierzu gehören Muskelrisse, Zerrungen oder Prellungen von Kollisionen mit einer Wand oder Umfallen.
Dem Spieler sind 3 Minuten Erholungszeit gestattet, und falls er das *Spiel* nicht wieder aufnehmen kann, muss er den *Satz* aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen 2 Sätzen für weitere Erholung nehmen. Nur ein *Satz* kann zugestanden werden. Der Spieler muss anschliessend weiterspielen oder das *Spiel* aufgeben.
- 14.3.2 **Beteiligung:** Die Verletzung ist das Resultat einer zufälligen Aktion von beiden Spielern. Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit zur Erholung. Diese kann nach Ermessen des Schiedsrichters um weitere 15 Minuten verlängert werden. Wenn der Spieler dann nicht in der Lage ist weiterzuspielen, wird das *Spiel* dem Gegner zugesprochen. Der Punktestand des Spiels bleibt beim Stande des letzten *Ballwechsels* zum Zeitpunkt, als sich die Verletzung ereignete.
- 14.3.3 **Durch Gegner verursacht:** Die Verletzung wurde allein durch den Gegner verursacht.
- 14.3.3.1 Wenn die Verletzung **zufällig** vom Gegner verursacht wurde, muss [Regel 15](#) (Verhalten) angewandt werden. Der verletzte Spieler hat 15 Minuten Zeit, sich zu erholen. Wenn der Spieler nicht in der Lage ist, das *Spiel* wieder aufzunehmen, wird dem verletzten Spieler das *Spiel* zugesprochen.
- 14.3.3.2 Wenn die Verletzung durch **vorsätzliches** oder **gefährliches Spiel** oder eine Aktion des Gegners verursacht wurde und der verletzte Spieler einige Zeit zur Erholung braucht, wird das *Spiel* dem verletzten Spieler zugesprochen. Wenn der verletzte Spieler ohne

Verzögerung weiterspielen kann, muss **Regel 15** (Verhalten) angewandt werden.

14.4 Blutung

- 14.4.1 Wann immer Blutungen auftreten, muss das *Spiel* unterbrochen werden, und der betreffende Spieler muss den Court verlassen, um sich sofort um die Blutung zu kümmern. Es wird eine angemessene Zeit zur Behandlung gegeben. Das *Spiel* darf erst wieder fortgesetzt werden, nachdem die Blutung gestoppt wurde und – wenn möglich – die Wunde abgedeckt wurde.
- 14.4.2 Falls die Blutung **zufällig** durch den Gegner **verursacht** wurde, muss **Regel 15** (Verhalten) angewendet werden.
- 14.4.3 Wenn die Blutung durch **vorsätzliches** oder **gefährliches Spiel** oder eine Aktion des Gegners verursacht wurde, wird das *Spiel* dem verletzten Spieler zugesprochen.
- 14.4.4 Wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, die Blutung in der vorgegebenen Zeit zu stoppen, muss er den *Satz* aufgeben, die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen nehmen und dann weiterspielen oder das *Spiel* aufgeben.
- 14.4.5 Wenn während des Spiels wieder Blut sichtbar wird, wird keine weitere Erholungszeit gewährt, der Spieler muss den laufenden *Satz* aufgeben und die 90 Sekunden Pause zwischen den Sätzen für eine weitere Behandlung nehmen. Wenn die Blutung nicht gestoppt werden kann, muss der Spieler das *Spiel* aufgeben.
- 14.4.6 Der Court muss gereinigt und blutbefleckte Kleidung ersetzt werden.
- 14.5 Ein Verletzter Spieler kann vor dem Ende der erlaubten Erholungszeit das *Spiel* wieder aufnehmen. Beiden Spielern muss eine angemessene Zeit gewährt werden, um sich auf die Wiederaufnahme des Spiels vorzubereiten.
- 14.6 Es ist immer die Entscheidung des verletzten Spielers, weiterzuspielen oder nicht.

15. VERHALTEN

- 15.1 Spieler müssen sich – zusätzlich zu diesen Regeln – an alle Turnierbestimmungen halten.
- 15.2 Spieler dürfen keine Gegenstände im Court ablegen.
- 15.3 Spieler dürfen den Court während eines laufenden Satzes nicht ohne Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen.
- 15.4 Spieler können keine Auswechslung eines Offiziellen verlangen.
- 15.5 Spieler dürfen sich im Court nicht unfair, gefährlich, beleidigend, anstößig oder in irgendeiner Weise schädlich für den Sport verhalten.
- 15.6 Wenn das Verhalten eines Spielers unakzeptabel ist, muss der Schiedsrichter den Spieler bestrafen, und das *Spiel* wenn nötig unterbrechen.
Unakzeptables Benehmen beinhaltet (ist aber nicht nur beschränkt auf):
 - 15.6.1 hörbare oder sichtbare Obszönität
 - 15.6.2 verbale, körperliche oder jede andere Form von Missbrauch
 - 15.6.3 unnötiger körperlicher Kontakt, inklusive Stossen des Gegners
 - 15.6.4 gefährliches *Spiel*, inklusive exzessiver Schlägerschwung
 - 15.6.5 Diskussionen mit Offiziellen
 - 15.6.6 Missbrauch von Ausrüstung oder Court
 - 15.6.7 unfaires Aufwärmen
 - 15.6.8 Verzögerung des Spiels, inklusive zu spätes Erscheinen auf dem Court
 - 15.6.9 absichtliche Ablenkung
 - 15.6.10 Coaching während des Spiels
- 15.7 Ist das Benehmen eines Spielers unakzeptabel, ist eine **VERWARNUNG** auszusprechen oder der betreffende Spieler mit einem Strafpunkt, einem **STRAFSATZ** oder einem **STRAFSPIEL** (Disqualifikation) zu bestrafen, abhängig von der Schwere des Fehlverhaltens.

- 15.8** Der Schiedsrichter hat darauf zu achten – sofern er das gleiche Fehlverhalten mehrmals bestraft –, dass die nächste *STRAFE* nicht geringer ist als die vorhergehende.
- 15.9** Eine *VERWARNUNG* oder eine *STRAFE* kann vom Schiedsrichter jederzeit verhängt werden, eingeschlossen während des Aufwärmens und am Ende des Spieles.
- 15.10** Wenn der Schiedsrichter
- 15.10.1 das *Spiel* stoppt, um eine *VERWARNUNG* auszusprechen, wird ein *Let* gewährt.
 - 15.10.2 das *Spiel* stoppt, um einen Strafpunkt zu geben, wird dieser Strafpunkt das Resultat dieses *Ballwechsels*.
 - 15.10.3 einen Strafpunkt verhängt, nachdem der *Ballwechsel* beendet ist, bleibt das Resultat des *Ballwechsels* bestehen. Der Strafpunkt wird zum Punktestand addiert, ohne zusätzlichen Wechsel der *SERVICEBOX*.
 - 15.10.4 einen *STRAFSATZ* verhängt, betrifft das den laufenden *Satz* oder den nächsten, wenn der *Satz* vorbei ist. Im zweiten Fall werden keine weiteren 90 Sekunden Pause erlaubt.
 - 15.10.5 einen *STRAFSATZ* oder ein *STRAFSPIEL* verhängt, behält der säumige Spieler alle seine gewonnen Sätze und Punkte.
- 15.11** Wenn eine Verhalten-Strafe ausgesprochen wurde, muss der Schiedsrichter alle erforderlichen Dokumente ausfüllen.

ANHANG 1 - DEFINITIONEN

AUFSCHLAGS-VIERECK AUFSCHLAG-BOX SERVICEBOX BOX	Eine quadratische Fläche auf jeder Seite des Courts, begrenzt durch die Querlinie, eine Seitenwand und zwei weiteren Linien, von wo aus der Aufschläger aufschlägt.
AUFSCHLAGWECHSEL AUS	Wechsel des Aufschlägers Ein Rückschlag, der <ul style="list-style-type: none">• die Wand auf oder oberhalb der Auslinie berührt.• eine Vorrichtung oberhalb der Auslinie berührt.• eine obere Kante einer Wand des Courts berührt.• über eine Wand aus dem Court fliegt.• durch eine Vorrichtung geht.
BALLWECHSEL	Ein guter Aufschlag, gefolgt von einem oder mehreren abwechselnden Rückschlägen, bis ein Spieler keinen gültigen Rückschlag mehr macht.
BLECH (TIN)	Der Bereich der Vorderwand, der sich über die ganze Court-Breite und vom Boden bis hin und einschliesslich der niedrigsten horizontalen Linie erstreckt.
DREHUNG	Die Aktion eines Spielers, der den Ball schlägt oder sich in der Position befindet zu schlagen, den Ball auf seiner rechten/linken Seite, nachdem der Ball ihn von links/rechts kommend hinter sich vorbei lässt. Dabei spielt keine Rolle, ob der Spieler sich physisch dreht oder nicht. Siehe auch Regel 8.13
EINSPRUCH	Als Einspruch bezeichnet man das Ersuchen eines Spielers an den Schiedsrichter um Überprüfung eines Rufes oder fehlenden Rufes des Punktrichters oder wenn der Ball beschädigt ist.
FAIRE SICHT	Genug Zeit, um den Ball zu sehen und den Schlag vorzubereiten, wenn der Ball von der Frontwand zurückspringt. Siehe auch Regel 8.7
FALSCHER RICHTUNG	Ein Spieler glaubt, die Richtung des Balls vorausszusehen und bewegt sich in eine andere Richtung als der Ball vom Gegner geschlagen wird.
FEHLER	Ein Aufschlag, der nicht gut ist.
GEWINNBRINGENDER SCHLAG	Ein Rückschlag, der für den Gegner unerreichbar ist.
GÜLTIGER RÜCKSCHLAG	Ein Rückschlag ist richtig geschlagen (gültig), wenn der Ball die Frontwand über dem Tin und unterhalb der Aus-Linie trifft, entweder direkt oder über eine oder mehrere andere Wände, ohne ins Aus zu gehen.
LET	Das Ergebnis eines Ballwechsels, den kein Spieler gewinnt. Der Aufschläger schlägt erneut von derselben Aufschlag-Box auf.
KEIN LET	Der Schiedsrichter entscheidet, dass eine Let-Erfragung eines Spielers nicht gewährt wird.
NICHT GUT	ein Rückschlag, der <ul style="list-style-type: none">• von einem ein Spieler nicht korrekt geschlagen wird.• mehr als einmal auf dem Boden aufspringt, bevor er geschlagen wird• oder einen Spieler oder dessen Kleidung berührt.
RICHTIG	Wenn der Ball mit dem in der Hand gehaltenen Schläger geschlagen wird, nicht mehr als einmal, und ohne den Ball zu schieben.
SATZ	Ein Teil des Spiels/Matches. Ein Spieler muss 3 Sätze gewinnen, um ein 5-Satz Spiel oder 2 Sätze, um ein 3-Satz Spiel zu gewinnen.

SCHLAGENDE	Ein Spieler ist der Schlagende vom Zeitpunkt an, an dem der vom Gegner geschlagene Ball von der Frontwand zurückspringt, bis der Ball die Frontwand wieder trifft.
SPIEL	Ein Match, der komplette Wettbewerb, inklusive Aufwärmphase.
TIEF	Ein Rückschlag, der das Blech oder den Boden trifft.
VIERTEL-COURT	Eine von zwei gleichgrossen Flächen im Court, begrenzt von der Mittellinie, einer Seitenwand, der Rückwand und der Querlinie.
VERSUCH	Jede Vorwärtsbewegung des Schlägers (Racket) zum Ball. Ein vorgetäuschter Schlag ist auch ein Versuch, aber eine Schläger-Vorbereitung mit nur einem Rückschwung und keiner Vorwärts-Bewegung in Richtung Ball ist kein Versuch.
WEITERER VERSUCH	Ein weiterer Versuch des Schlagenden, beim Aufschlag oder beim Zurückschlagen des Balles, der immer noch im Spiel ist, nachdem er bereits einen oder mehrere Versuche unternommen hat.

ANHANG 2 – RUFE DER OFFIZIELLEN

2.1 Punktrichter

TIEF	Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag-Ball das Tin getroffen hat.
FEHLER	Um anzuzeigen, dass der Aufschlag nicht gut war.
AUFSCHLAGWECHSEL	Um anzuzeigen, dass das Aufschlagrecht gewechselt hat.
NICHT GUT	Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag <ul style="list-style-type: none">• nicht korrekt geschlagen wurde.• mehrmals am Boden aufsprang, bevor er geschlagen wurde.• den Schlagenden oder dessen Kleidung berührte.
AUS	Um anzuzeigen, dass ein Rückschlag <ul style="list-style-type: none">• die Wand auf oder über der Auslinie traf.• eine Vorrichtung über der Auslinie traf.• die obere Kante einer Court-Wand traf.• über eine Wand hinaus ins Aus flog.• durch eine Vorrichtung flog.
10-BEIDE: DER SPIELER MIT 2 PUNKTEN VORSPRUNG GEWINNT	Um anzuzeigen, dass bei Spielstand 10:10 ein Spieler 2 Punkte Vorsprung erreichen muss, um das Match zu gewinnen. Muss nur beim ersten Mal eines Unentschiedens angesagt werden.
SATZBALL	Um anzuzeigen, dass ein Spieler einen Punkt benötigt, um den Satz zu gewinnen.
MATCHBALL	Um anzuzeigen, dass ein Spieler einen Punkt benötigt, um das Spiel/das Match zu gewinnen.
JA, LET / LET	Die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, dass ein Let gewährt wird, ein Ballwechsel zu wiederholen ist.
KEIN LET	Die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, dass kein Let gewährt wird.
BALL AN / STROKE AN	Die Entscheidung des Schiedsrichters wiederholen, dass ein Strafpunkt (Spieler oder Team) an einen Spieler oder ein Team gegeben wurde.

Beispiele für die Rufe des Punktrichters

1. Spiel Ansage:
«Müller Aufschläger, Jones Rückschläger, 3 Gewinnsätze, Null beide.»
2. Reihenfolge der Ansage:
 - i) Alles, was den Punktestand beeinflusst (z.B. Strafpunkt an Müller).
 - ii) Der Spielstand, wobei der Punktestand des Aufschlägers immer zuerst angesagt wird.
 - iii) Bemerkungen zum Spielstand (z.B. «Satzball»).
3. Spielstand ansagen:
«Nicht gut, Aufschlagwechsel, 4–3»
«Ja Let, 3–4.»
«Punkt an Müller, 10–8, Satzball»
«Fehler, Aufschlagwechsel, 8–3»
«Nicht gut, 10-beide: ein Spieler muss mit 2 Punkten gewinnen»
«10–8, Spielball»
«13–12, Spielball»

4. Am Satzende:
 «11–3, Satz an Müller, Müller führt 1 zu Null in Sätzen»
 «11–7, Satz an Jones, Müller führt 2 zu 1 in Sätzen»
 «11 – 8, Spiel an Müller, 3 zu 2 in Sätzen, 3–11, 11–7, 6–11, 11– 9, 11– 8»
5. Am Anfang jedes weiteren Satzes:
 «Müller führt 1 zu null in Sätzen, null beide»
 «Müller führt 2 zu 1 in Sätzen. Aufschläger Müller, null beide»
 «2 beide. Müller schlägt auf, null beide»

2.2 SCHIEDSRICHTER

FÜNFZEHN SEKUNDEN	Um hinzuweisen, dass nur noch 15 Sekunden einer erlaubten Pause verbleiben.
HALBZEIT	Um hinzuweisen, dass 2 ½ Minuten der Aufwärmphase vorüber sind.
LET / SPIEL EIN LET	Um hinzuweisen, dass ein Ballwechsel wiederholt werden muss. «Ja Let» ist nicht zugelassen, wenn kein Spieler für ein Let gefragt hat.
KEIN LET	Es wird kein Let auf Erfragen des Spielers gewährt.
PUNKT AN (Spieler/Mannschaft)	Um hinzuweisen, dass ein Punkt gegeben wurde.
ZEIT	Um hinzuweisen, dass eine erlaubte Zeit abgelaufen ist.
JA, LET	Ein Let auf Erfragen des Spielers wird gegeben.
VERWARNUNG	Um anzuzeigen, dass eine Verwarnung gegeben wurde, z.B.: «Verwarnung an Strasser wegen Spielverzögerung»
STROKE (BALL AN)	Um anzuzeigen, dass ein Strafpunkt gegeben wurde, z.B.: «Verhalten von Smith, Punkt an [anderen Spieler oder Mannschaft] wegen Spielverzögerung»
STRAFSATZ	Um anzuzeigen, dass ein Strafsatz gegeben wurde, z.B.: “Verhalten von Jones, Satz an (anderen Spieler oder Mannschaft) wegen Schlägermissbrauch”
STRAFSPIEL	Um anzuzeigen, dass eine Disqualifikation gegeben wurde, z.B.: «Verhalten von Jones, Spiel an [anderen Spieler oder Mannschaft] wegen Beleidigung des Schiedsrichters»

ANHANG 3 - ALTERNATIVE ZÄHLSYSTEME

1. Punkt pro Ballwechsel auf 15

Regel 2 (Zählweise) wird ersetzt von (siehe kursiv):

2.1 Der Gewinner eines Ballwechsels erhält einen Punkt und schlägt im nächsten Ballwechsel auf.

2.2 Jeder Satz wird bis 15 Punkte gespielt, ausser der Punktestand ist 14 beide, dann geht der Satz weiter bis ein Spieler 2 Punkte Vorsprung hat.

2.3 Ein Spiel wird normalerweise auf 3 Gewinnsätze, vielleicht aber auch nur auf 2 gespielt.

2. Aufschlag/Aufschlagwechsel Zählweise

Regel 2 (Zählweise) wird ersetzt von (siehe kursiv):

2.1 Der Aufschläger, der einen Ballwechsel gewinnt, bekommt einen Punkt, der Rückschläger, der einen Ballwechsel gewinnt, wird zum Aufschläger ohne eine Änderung des Punktestandes.

2.2 Jedes Spiel wird auf 9 Punkte gespielt, ausser wenn der Punktestand 8-beide erreicht. Der Rückschläger wählt nun vor dem nächsten Aufschlag, ob das Spiel bis 9 (als «Satz 1» bekannt) oder auf 10 (als «Satz 2» bekannt) fortgesetzt wird. Der Rückschläger muss seine Entscheidung deutlich dem Punktrichter, dem Schiedsrichter und seinem Gegner anzeigen.

2.3 Ein Spiel wird normalerweise auf 3 Gewinnsätze, vielleicht aber auch nur auf 2 gespielt.

ANHANG 4 - DAS 3-SCHIEDSRICHTER SYSTEM

1. Das Drei-Schiedsrichter-System besteht aus einem Zentralschiedsrichter (ZR) und zwei Seitenschiedsrichtern (SR), welche als Team zusammenarbeiten müssen. Alle sollten vom höchsten Schiedsrichter-Standard sein. Wenn die 3 Schiedsrichter nicht den gleichen Leistungsstandard haben, muss der Schiedsrichter mit dem höchsten Standard in der Regel die Rolle des ZR haben.
2. Der Zentralschiedsrichter fungiert ebenfalls als Punktrichter, kontrolliert das Spiel und muss sich mit den SRs vor dem Spiel absprechen, um bei Bedarf (und wenn möglich) zwischen den Sätzen, die Kontinuität der Regel-Anwendung und deren Auslegung sicherzustellen. Einer der SRs schreibt die Punkte zur Sicherheit mit. Im Falle einer Diskrepanz ist der Punktestand des ZR endgültig.
3. Die zwei SRs müssen hinter der Court-Rückwand, in der Verlängerung der Innenlinie der Aufschlagbox je auf jeder Seite sitzen, eine Reihe vor dem ZR.
4. Die zwei SRs entscheiden am Ende eines Ballwechsels – nicht währenddessen – in folgenden Fällen:
 - 4.1 Wenn ein Spieler ein Let fordert oder einen Einspruch gegen einen Ruf oder keinen Ruf von «Tief», «Doppelt», «Aus» oder «Fehler» vom ZR erhebt.
 - 4.2 Wenn einer der Schiedsrichter nichts sehen konnte, ist die Schiedsrichterentscheidung «Ja, Let».
 - 4.3 Wenn der ZR unsicher ist, weshalb ein Spieler nach einem Let fragt, muss er den Spieler nach einer Begründung fragen.
 - 4.4 Wenn ein SR sich nicht sicher ist, warum Einspruch erhoben wurde, muss der SR den ZR um eine Aufklärung bitten.
5. Nur der ZR entscheidet in allen anderen Angelegenheiten einschliesslich Pausen, Verwarnungen, Verletzungen, Ablenkungen, defekten Bällen, gefallenen Objekten und Court-Bedingungen, bei denen kein Einspruch erhoben werden kann.
6. Jeder Einspruch wird von allen 3 Schiedsrichtern gleichzeitig und unabhängig entschieden.
7. Eine Mehrheitsentscheidung der drei Schiedsrichter ist endgültig, ausser ein Schiedsrichter-Video-System ist in Betrieb.
8. Die Entscheidung der drei Schiedsrichter muss vom ZR ohne Offenlegung der individuellen Entscheidungen bekannt gegeben werden.
9. Im Falle von 3 verschiedenen Entscheidungen («Ja, Let», «Kein Let», «Ball an»), ist die endgültige Entscheidung «Ja, Let».
10. Spieler dürfen **nur** mit dem ZR sprechen. Der Dialog muss auf ein Minimum beschränkt bleiben.
11. Die Schiedsrichter geben ihre Entscheidungen unter Benutzung (in der Reihenfolge Ihrer Bevorzugung) von:
 1. elektronischen Konsolen
 2. Schiedsrichterkarten
 3. Handsignalen
12. Wenn Handsignale benutzt werden:
 - Ja, Let = Daumen und Zeigefinger in der Form eines 'L'
 - Punkt = geballte Faust
 - Kein Let = Hand gerade halten, Handfläche nach unten
 - Ball war nicht gut / Tief / Aus / Fehler = Daumen nach unten
 - Ball war gut = Daumen nach oben

ANHANG 5 - VIDEO REVIEW

Kann benutzt werden, wenn die Technologie vorhanden ist.

REGELN / VERFAHREN

1. Ein Spieler kann nur ein «Video Review» über eine Behinderungsentscheidung (Let, Punkt oder Kein Let) verlangen, aber keines wegen eines Rufes des Punkrichters. Jeder Spieler hat ein Review pro Satz. Wird die ursprüngliche Entscheidung seitens der Offiziellen geändert, erhält der Spieler sein Review zurück.
2. Der Spieler muss den ZR sofort und deutlich um ein «Video Review, bitte» erfragen.
3. Der ZR sagt dann: «Video review, bitte, [Spieler Name], zu der Ja, Let / Kein Let / Punkt Entscheidung».
4. Die Wiederholung wird auf einem Bildschirm angezeigt.
5. Die Entscheidung des «Video Review» ist endgültig und wird am Bildschirm angezeigt.
6. Der ZR sagt dann entweder: «Ja, Let / Kein Let / Punkt Entscheidung bestätigt, [Spieler Name] hat kein Review mehr übrig» oder «Ja, Let / Kein Let / Punkt Entscheidung überstimmt, [Spieler Name] hat noch 1 Review übrig.»
7. Wenn der Punktestand 10-beide erreicht, hat jeder Spieler nur noch 1 Review zur Verfügung. Ungenutzte Reviews können nicht über die Punktzahl von 10-beide oder in die folgenden Sätze mitgenommen werden. Die ZR kündigt an: «10 beide, ein Spieler gewinnt mit 2 Punkten Vorsprung. Jeder Spieler hat noch 1 Review zur Verfügung.»
8. Wenn ein Video Review wegen technischer Probleme nicht verfügbar ist, zählt das nicht als Review- Benutzung.

ANHANG 6 – SCHUTZBRILLEN

Die WSF empfiehlt allen Squashspielern, einen Augenschutz während des ganzen Spiels – einschliesslich der Aufwärmphase – sachgemäss zu tragen, hergestellt entsprechend einer nationalen Norm. Aktuelle nationale Standards für Augenschutz bei Rückschlag-Sportarten sind von der Kanadischen Normen-Gesellschaft, der Vereinigten Staaten ASTM, Australisch/Neuseeländischen und einer englischen Standard-Institution veröffentlicht worden. Es liegt in der Verantwortung des Spielers, sich über die ausreichende Qualität des verwendeten Produkts Klarheit zu verschaffen.

Die Schutzbrillen müssen eine der oben genannten Normen erfüllen. Sie ist Pflicht für alle Doppel- und Jugend-Veranstaltungen und wird von der WSF sanktioniert.

ANHANG 7 - TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN

APPENDIX 7.1

Beschreibung und Ausmasse eines Squashcourts für das Einzel

Ein Squashcourt ist ein rechteckiger Quader mit 4 senkrechten Wänden mit verschiedenen Höhen, die als Stirnwand (Frontwand, Vorderwand), Seitenwände und Rückwand bezeichnet werden. Er hat einen waagrechten Boden und eine vorgeschriebene Höhe über die gesamte Courtfläche.

Ausmasse

Länge des Courts zwischen den Spielflächen	9750 mm
Breite des Courts zwischen den Spielflächen	6400 mm
Diagonale	11665 mm
Höhe über dem Fussboden zur Unterkante der Auslinie an der Stirnwand	4570 mm
Höhe über dem Fussboden zur Unterkante der Auslinie an der Rückwand	2130 mm
Höhe über dem Fussboden zur Unterkante der Aufschlaglinie an der Stirnwand	1780 mm
Höhe über dem Fussboden zur Oberkante der Tin-Leiste	480 mm
Entfernung der näheren Kante der Querlinie von der Rückwand	4260 mm
Innenmasse der Aufschlagfelder	1600 mm
Breite aller Linien und der Tin-Leiste	50 mm
Mindesthöhe über dem Fussboden über die gesamte Courtfläche	5640 mm

BEMERKUNGEN

1. Die Seitenwand-Linien verbinden die Vorderwand- und die Rückwandlinie.
2. Das Aufschlagfeld ist ein Quadrat, das von der Querlinie, einer Seitenwand und zwei anderen Linien am Fussboden gebildet wird.
3. Die Länge, Breite und Diagonale des Courts wird in einer Höhe von 1000 mm über dem Boden gemessen.
4. Es wird empfohlen, dass die Frontwandlinie, Seitenwandlinien, Rückwandlinie und die oberen 50 mm des Tins so geformt sind, dass der Ball abgelenkt wird, wenn er sie trifft.
5. Das Tin darf nicht weiter als 45 mm von der Frontwand weg sein.
6. Es wird empfohlen, dass sich die Tür zum Court in der Mitte der Rückwand befindet.
7. Der grundsätzliche Aufbau eines Squashcourts, seine Ausmasse und seine Markierungen sind auf dem Diagramm in Anhang 7.2 dargestellt.

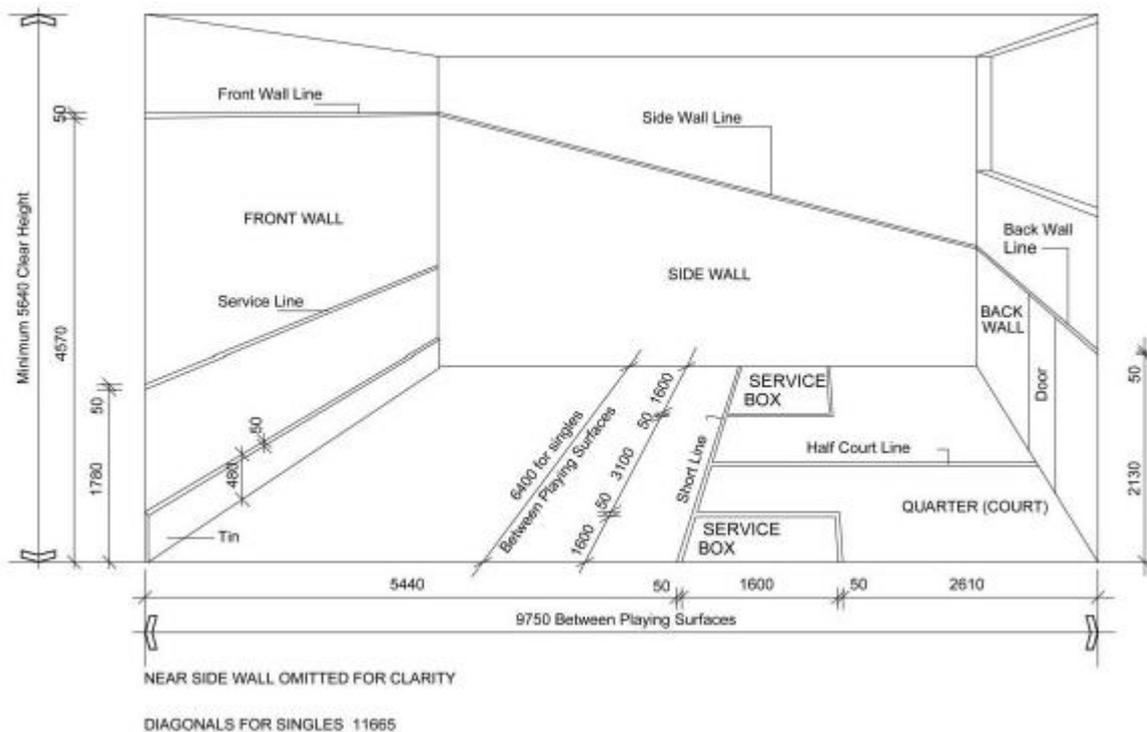
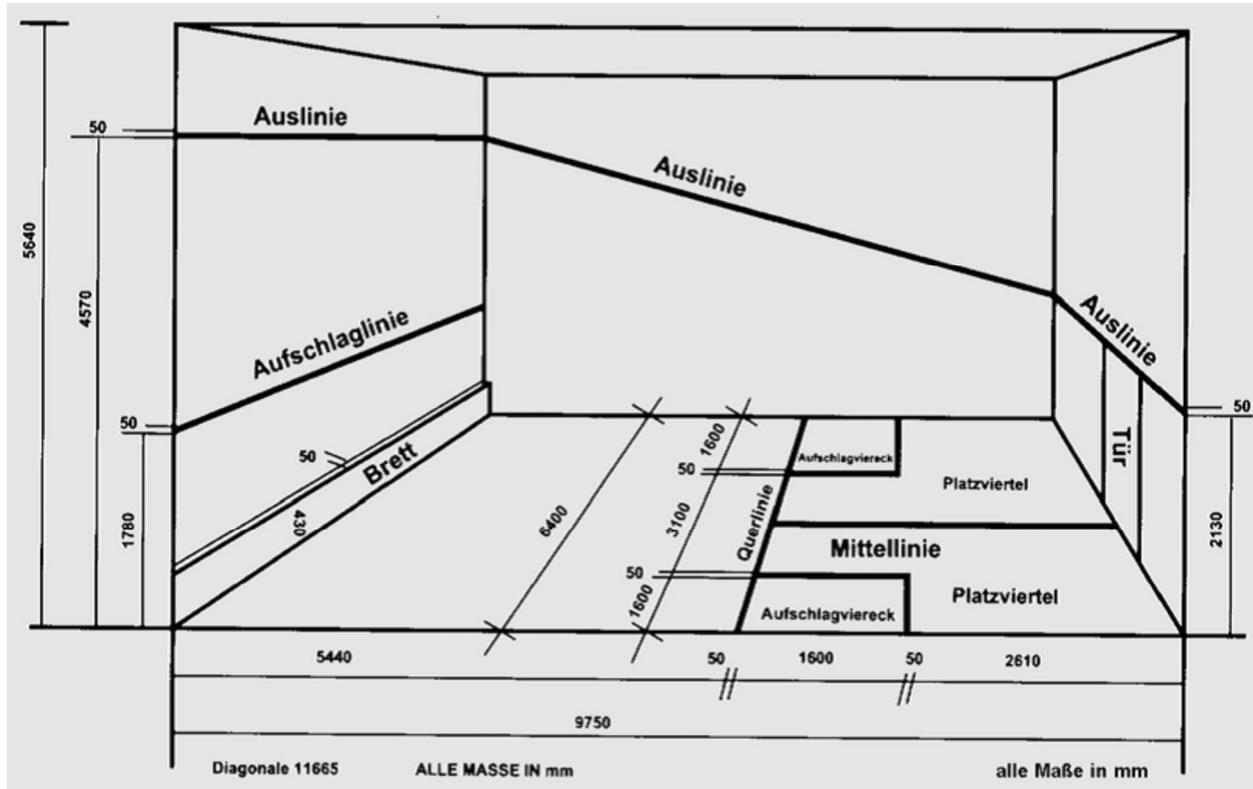
Herstellung

Ein Squashcourt kann aus verschiedenen Materialien hergestellt werden, vorausgesetzt, dass sie brauchbares Ballrückprallverhalten zeigen und sicher für den Sport sind.

Darüber hinaus veröffentlicht die WSF Squashcourt-Spezifikationen, die empfohlene Standards enthalten. Diese Standards müssen für Wettkämpfe eingehalten werden, wenn diese vom zuständigen nationalen Squashverband vorgeschrieben wird.

APPENDIX 7.2

Allgemeine Konfiguration des Internationalen Squash Court Einzel



ANHANG 8 - SPEZIFIKATIONEN DES SQUASH BALLES

1. EIN STANDARD DOPPELPUNKT GELB (Turnier) BALL

Die folgende Spezifikation ist der Standard für einen Doppelpunkt gelb (Turnier-)Ball, der nach den Regeln des Squashverbandes verwendet wird:

Durchmesser	(Millimeter)	40.0 + or - 0.5
Gewicht	(Gramm)	24.0 + or - 1.0
Festigkeit	(N/mm) bei 23° C.	3.2 + or - 0.4
Nahtstärke	(N/mm)	6.0 Minimum
Sprungkraft	(aus einer Höhe von 100 inches/254 Zentimeter) bei 23° C.	12% Minimum
	bei 45° C.	25% - 30%

2. A STANDARD SINGLE YELLOW DOT (Klub) BALL

Die folgende Spezifikation ist der Standard für einen Doppelpunkt gelb (Turnier-)Ball, der nach den Regeln des Squashverbandes verwendet wird:

Durchmesser	(Millimeter)	40.0 + or - 0.5
Gewicht	(Gramm)	24.0 + or - 1.0
Festigkeit	(N/mm) bei 23° C	3.2 + or - 0.4
Nahtstärke	(N/mm)	6.0 Minimum
Sprungkraft	(aus einer Höhe von 100 inches/254 Zentimeter) bei 23° Grad C	15% Minimum
	bei 45° Grad C	30% - 35%

Anmerkungen

1. Der vollständige Ablauf für den Test eines Balles nach der obigen Beschreibung kann bei der WSF angefordert werden. Die WSF wird bei Anfrage Balltests nach Standardvorgaben durchführen.
2. Es sind keine Testverfahren für Bälle mit schnellerer oder geringerer Geschwindigkeit festgelegt, die von besseren oder schlechteren Spielern oder die in wärmeren oder kälteren Courts als denen, denen das Testverfahren für Bälle mit gelbem Punkt zugrunde liegt, benutzt werden. Wenn Bälle mit höherer Geschwindigkeit hergestellt werden, können sie in Durchmesser und Gewicht von der obigen Beschreibung eines Standardballes mit gelbem Punkt abweichen. Es wird empfohlen, dass Bälle mit einer dauerhaften Farbe oder Markierung versehen werden, um auf ihre Geschwindigkeit oder ihre Verwendung hinzuweisen. Es wird ebenfalls empfohlen, dass Bälle für Anfänger oder Fortgeschrittene im Allgemeinen mit der unten angegebenen Sprungkraft übereinstimmen.

Anfänger

Sprungkraft bei 23° C	nicht weniger als 17 %
Sprungkraft bei 45° C	36 % bis 38 %

Fortgeschrittener

Sprungkraft bei 23° C	nicht weniger als 15 %
Sprungkraft bei 45° C	33 % bis 36 %

Spezifikationen, die diese Anforderungen der Bälle derzeit erfüllen, können bei der WSF angefordert werden.

Die Geschwindigkeit der Bälle kann auch wie folgt angezeigt werden:

Sehr langsam	gelber Punkt (einer oder zwei)
Langsam	weisser oder grüner Punkt
Mittel	roter Punkt
Schnell	blauer Punkt

3. Bälle die bei Weltmeisterschaften oder Turnieren mit ähnlichem Standard verwendet werden, müssen die obige Beschreibung für DoppelGelb (Turnier) einhalten. Es können jedoch durch WSF auch zusätzliche subjektive Tests mit Spielern der betreffenden Spielstärke durchgeführt, um die Brauchbarkeit des vorgesehenen Balles für die jeweilige Veranstaltung festzulegen.

4. Bälle mit gelbem Punkt mit einem grösseren Durchmesser als 40,0 mm, wie oben beschrieben, die aber ansonsten die Anforderungen erfüllen, können zum Gebrauch bei Turnieren durch die zuständigen Organisatoren genehmigt werden.

ANHANG 9 - ABMESSUNGEN DES SQUASH SCHLÄGERS

ABMESSUNGEN

Maximale Länge	686 mm
Maximale Breite (gemessen im rechten Winkel zum Schaft)	215 mm
Maximale Länge der Saiten	390 mm
Maximale Bespannungsfläche	500 qcm
Minimale Breite des Rahmens oder eines Teils davon (gemessen horizontal zur Bespannung)	7 mm
Maximale Tiefe des Rahmens oder eines Teils davon (gem. im rechten Winkel zur Bespannung)	26 mm
Minimaler Radius des äusseren Rahmenbogens an jedem Punkt	50 mm
Minimaler Radius des Bogens der Rahmenkante oder eines Teils davon	2 mm

GEWICHT

Maximales Gewicht 255 gr.

KONSTRUKTION

- a) Der Schlägerkopf ist definiert als der Teil des Schlägers, der die bespannte Fläche enthält oder umfasst.
- b) Saiten und Saitenenden müssen innerhalb des Schlägerkopfes eingelassen sein oder in Fällen, wo dies aufgrund des Schlägermaterials oder Designs nicht möglich ist, müssen sie durch ein sicher angebrachtes Schutzband geschützt werden.
- c) Das Schutzband muss aus flexiblem Material bestehen, das nach harten Boden- oder Wandkontakten keine scharfen Kanten entstehen lässt.
- d) Das Schutzband muss aus weissem, farblosem oder ungefärbtem Material sein. Wo ein Hersteller aus modischen Gründen farbige Schutzbänder verwendet, muss er gegenüber der WSF nachweisen, dass das Schutzband nach Wand- bzw. Bodenkontakt keine farbigen Streifen hinterlässt.
- e) Der Schlägerrahmen muss eine Farbe haben und/oder aus einem Material sein, dass bei einem normalen Schlag gegen Wände oder Boden keine Spuren bleiben.
- f) Die Saiten müssen aus Darm, Nylon oder einem ähnlichen metallfreien Material sein.
- g) Es sind nur zwei Schichten von Saiten erlaubt; diese müssen, wo sie sich kreuzen, wechselweise geflochten oder verbunden sein. Das Saitenmuster muss generell einheitlich sein und eine Fläche im Schlägerkopf bilden.
- h) Alle Saitenhalter, Vibrationsdämpfer oder andere Hilfsmittel, die an irgendeinem Teil des Schlägers befestigt werden, dürfen nur dem Schutz vor Abnutzung und Vibration dienen und müssen der Grösse und Anbringung nach zweckmässig sein. Sie dürfen nicht innerhalb der Schlagflächenzone der Besaitung befestigt sein (d.h. die Zone, bei der sich die Saiten überlappen).
- i) Es darf keine unbespannten Flächen innerhalb der Schlägerkonstruktion geben, die es erlauben würden, einen runden Gegenstand, der grösser als 50 mm im Durchmesser ist, durchzulassen.
- j) Die ganze Schlägerkonstruktion, einschliesslich des Schlägerkopfes, muss symmetrisch zur Mitte des Schlägers sein, das heisst: wenn man den Schläger flach liegend von oben betrachtet, muss eine vertikal gezogene Linie von Kopf bis Schaft genau durch die Mitte laufen.
- k) Alle Änderungen der Schlägernorm treten erst mit einer Frist von 2 Jahren nach ihrer Bekanntmachung in Kraft.

Die WSF entscheidet bei Anfragen, ob ein Schläger oder Prototyp mit den obigen Bestimmungen zu vereinbaren ist oder anderweitig zum Spiel zugelassen wird oder nicht, und sie wird Richtlinien herausbringen, die die Auslegung der obigen Bestimmungen unterstützen werden.

Published November 2013 by:
World Squash Federation Ltd
25 Russell Street
Hastings
East Sussex TN34 1QU

United Kingdom

Telephone: 44+ 1424 447440
Email: wsf@worldsquash.org
Website: www.worldsquash.org Rules&Regs

Übersetzt und erstellt von
Nüssli René
Korrigiert: Chris Haden