



WORLD SQUASH

WORLD SQUASH REGELS ENKELSPEL 2025

V1.2

EFFECTIVE 1 SEPTEMBER 2025
(Updated 14 June 2025 at the WSF Extraordinary
General Meeting)

Vertaling: versie 20260216

SQUASH - ENKEL SPEL

Inhoudsopgave

1. SPELCONCEPT	1
2. SCORING	1
3. SCHEIDSRECHTERS	1
4. DE OPWARMING	2
5. DE SERVICE	3
6. HET SPEL	3
7. INTERVALS	4
8. HINDEREN	4
9. BAL DIE EEN SPELER RAAKT	7
10. APPEALS	8
11. DE BAL	8
12. SPELCONDITIES.....	9
13. ZIEKTE, BLESSURES EN BLOEDINGEN	10
14. GEDRAGSCODE	14
BIJLAGE 1 – DEFINITIE.....	15
BIJLAGE 2 – CALLS van de OFFICIALS.....	16
BIJLAGE 3 – VIDEO-REVIEW.....	18
BIJLAGE 4 – OOGBESCHERMING.....	21
BIJLAGE 5 - TECHNISCHE SPECIFICATIES.....	21
BIJLAGE 6 - COACHING.....	21

SQUASH - REGELS ENKELSPEL

De definitie van de cursief gedrukte woorden kan worden teruggevonden in Bijlage 1.

INLEIDING

Squash wordt gespeeld in een beperkte ruimte, vaak met een hoog tempo. Twee principes zijn essentieel voor ordelijk spel:

Veiligheid: Spelers moeten veiligheid altijd voorop stellen en geen actie ondernemen die de tegenstander in gevaar kan brengen.

Eerlijk spel: De spelers moeten de scheidsrechters en de tegenstander respecteren en sportief spelen.

1. SPELCONCEPT

- 1.1. Squash Enkelspel wordt gespeeld op een baan tussen twee spelers die elk een racket vasthouden om de bal te slaan. De baan, de bal en het racket moeten voldoen aan de WSF-specificaties (see Bijlage 5).
- 1.2. Elke *rally* begint met een service, en de spelers slaan de bal om beurten terug totdat de *rally* is beëindigd (zie Regel 6: Het Spel).
- 1.3. Het spel moet ononderbroken zijn, voor zover dat mogelijk is.

2. SCORING

- 2.1. De winnaar van een *rally* krijgt 1 punt en serveert om de volgende rally te beginnen.
- 2.2. Elke *game* wordt gespeeld tot 11 punten, behalve dat als de score 10-gelijk bereikt, de *game* doorgaat totdat een speler leidt met 2 punten.
- 2.3. Een *match* is normaal gesproken de beste van 5 *games*, maar kan ook de beste van 3 *games* zijn.

3. SCHEIDSRECHTERS

- 3.1. Een *match* moet normaliter geleid worden door een marker en een scheidsrechter, die beiden de score moeten bijhouden, welke speler serveert, en het juiste serveervak.
- 3.2. Als er slechts één official is, is die official zowel de marker als de scheidsrechter, tegen dewelke een speler in beroep mag gaan (*APPEAL*) tegen een call of het uitblijven van een call van die official als marker of bij diezelfde official als scheidsrechter.
- 3.3. De Officials moeten in het midden van de achterwand, zo dicht mogelijk bij die achterwand en net boven de out-line zitten.
- 3.4. Bij het aanspreken van spelers moeten Officials, waar mogelijk, de familienaam gebruiken.
- 3.5. **De Marker:**
 - 3.5.1. moet de match aankondigen, elke game inleiden, het resultaat aankondigen van elke game en van de match (zie bijlage 2);
 - 3.5.2. moet "fault", "down", "out", "not up" of "stop" roepen, naargelang het geval;
 - 3.5.3. moet geen call maken, als hij onzeker is over een opslag of een return;
 - 3.5.4. moet aan het einde van een rally meteen de score afroepen, met de score van de serveerder eerst, voorafgegaan door "hand out" wanneer er een verandering van serveerder is;

- 3.5.5. moet de beslissing van de scheidsrechter herhalen na een verzoek van een speler om een *LET*, en dan de score noemen;
- 3.5.6. moet wachten op de beslissing van de scheidsrechter na een speler's appeal tegen een marker's call of het ontbreken van een call, en dan de score afroepen;
- 3.5.7. moet "Game Ball" afroepen wanneer een speler 1 punt nodig heeft om een game te winnen, of "Match Ball" wanneer een speler 1 punt nodig heeft om de match te winnen;
- 3.5.8. moet "10-gelijk: een speler moet met 2 punten winnen" afroepen wanneer de score voor de eerste keer in een wedstrijd 10-gelijk bereikt.

3.6. De scheidsrechter, wiens beslissing definitief is:

- 3.6.1. moet de match uitstellen indien de baan niet geschikt is om te spelen; of het spel opschorten indien de wedstrijd reeds aan de gang is, en wanneer de match later wordt hervat, de score laten staan;
- 3.6.2. moet een *LET* toestaan indien buiten de schuld van een van beide spelers een verandering in de omstandigheden van de baan van invloed is op een rally;
- 3.6.3. kan de match toekennen aan een speler wiens tegenstander niet binnen de in het wedstrijdreglement vermelde tijd op de baan is om te spelen;
- 3.6.4. neemt een beslissing in alle zaken, met inbegrip van alle verzoeken om een *let* en alle appeals tegen een Marker's call of het ontbreken van een call;
- 3.6.5. moet onmiddellijk beslissen indien hij het niet eens is met de call van de marker of het ontbreken van een call en het spel stoppen indien nodig;
- 3.6.6. moet de score onmiddellijk corrigeren indien de marker de score onjuist aankondigt, en indien nodig het spel onderbreken;
- 3.6.7. moet alle Regels met betrekking tot tijd handhaven, door "15 seconden", "Half-Time" en "Time" af te kondigen, naargelang van toepassing.
Nota: Het is de eigen verantwoordelijkheid van de spelers om dichtbij genoeg te zijn om deze calls te horen.
- 3.6.8. moet de juiste beslissing nemen indien de bal één van beide spelers raakt (zie Regel 9: Bal die een speler raakt);
- 3.6.9. kan een *LET* toestaan als hij niet in staat is te beslissen over een appeal tegen een call van de marker of het ontbreken van een call;
- 3.6.10. moet de speler om opheldering vragen indien hij niet zeker is van de reden van een verzoek om een *LET* of een *appeal*;
- 3.6.11. kan een verklaring geven voor een beslissing;
- 3.6.12. moet alle beslissingen aankondigen met een stem luid genoeg om gehoord te worden door de spelers, de marker en de toeschouwers;
- 3.6.13. moet Regel 14 (Gedragscode) toepassen indien het gedrag van een speler onaanvaardbaar is;
- 3.6.14. moet het spel onderbreken indien het gedrag van een persoon, niet zijnde een speler, storend of aanstootgevend is, totdat het gedrag is beëindigd, of totdat de overtredende persoon de wedstrijdruimte heeft verlaten.

4. DE OPWARMING

- 4.1. Aan het begin van een *game* gaan de spelers samen de baan op om de bal gedurende maximaal 4 minuten warm te spelen. Na 2 minuten moeten de spelers van kant wisselen, tenzij zij dit reeds hebben gedaan.
- 4.2. De spelers moeten gelijke kansen hebben om de bal te slaan. Een speler die de bal gedurende een onredelijke tijd onder controle houdt, is oneerlijk aan het warm slaan en Regel 14 (Gedragscode) moet worden toegepast.

5. DE SERVICE

- 5.1. De speler die de toss met een racket wint, serveert als eerste.
- 5.2. Bij het begin van elke *game* en na elke wissel van serveerder, kiest de serveerder uit welk *serveervak* hij wil serveren. Bij behoud van de opslag moet de serveerder serveren vanuit het andere *serveervak*.
- 5.3. Indien een *rally* eindigt in een *LET*, moet de serveerder opnieuw serveren vanuit hetzelfde *serveervak*.
- 5.4. Indien de serveerder naar het verkeerde vak gaat om te serveren, of indien één van beide spelers niet zeker is van het juiste vak, moet de marker de spelers informeren welk vak het juiste is.
- 5.5. Indien er een geschil is over het juiste vak, moet de scheidsrechter een beslissing nemen.
- 5.6. Nadat de marker de score heeft afgeroepen, moeten beide spelers het spel zonder onnodige vertraging hervatten. De serveerder mag echter niet serveren voordat de ontvanger gereed is.
- 5.7. Een opslag is goed, als:
 - 5.7.1. de serveerder de bal met de hand of het racket laat vallen of de bal gooit en vervolgens correct slaat bij een eerste of verdere poging voordat de bal iets anders raakt; en
 - 5.7.2. op het moment dat de serveerder de bal slaat, één voet in contact is met de vloer binnen het *serveervak*, waarbij geen enkel deel van die voet een lijn van dat vak raakt; en
 - 5.7.3. de bal rechtstreeks naar de voormuur wordt geslagen, waarbij deze tussen de servicelijn en de uitlijn wordt geraakt, maar niet tegelijkertijd de voor- en zijmuren raakt; en
 - 5.7.4. de bal, tenzij door de ontvanger gevollerd wordt, voor de eerste keer stuitert in het tegenoverliggende kwart-court (*quarter court*) zonder een lijn te raken; en
 - 5.7.5. de bal niet *OUT* is geserveerd.
- 5.8. Een opslag die niet in overeenstemming is met Regel 5.7 is een *FAULT* en de ontvanger wint de *rally*.
Nota: Elke opslag die de servicelijn, of de short lijn, of de half-court lijn, of enige lijn die de bovenzijde van de baan begrenst, raakt, is een *FAULT*.
- 5.9. Indien de serveerder de bal laat vallen of werpt, maar geen *poging* doet om de bal te slaan, is dit geen serveren, en mag de serveerder opnieuw beginnen.
- 5.10. Een *LET* is toegestaan indien de ontvanger niet klaar is om de opslag terug te slaan en ook geen *poging* hiertoe doet. Indien die opslag echter een *FAULT* is, verliest de serveerder de *rally*.
- 5.11. Indien de serveerder serveert vanuit het verkeerde *serveervak*, en de serveerder wint de *rally*, dan blijft het resultaat van de *rally* staan en serveert de serveerder vanuit het andere vak.
- 5.12. De serveerder mag niet serveren voordat de score is afgeroepen door de marker, die dit onverwijld dient te doen. In een dergelijk geval dient de scheidsrechter het spel te stoppen en de serveerder op te dragen te wachten totdat de score is afgeroepen.

6. HET SPEL

- 6.1. Indien de opslag goed is, gaat het spel door zolang elke return goed is, of totdat een speler een *LET* vraagt of appelleert (*appeal*), of één van de officials een call maakt, of de bal één van beide spelers of hun kleding of het racket van de speler niet aan slag raakt.
- 6.2. Een return is goed als de bal:
 - 6.2.1. correct wordt geslagen voordat de bal tweemaal op de vloer is gestuiterd; en

- 6.2.2. zonder één van beide spelers, of hun kleding of racket te raken, de voormuur raakt, hetzij rechtstreeks, hetzij na een of meer andere muren te hebben geraakt, boven de tin en onder de uitlijn, zonder eerst op de vloer te zijn gestuiterd; en
- 6.2.3. terug botst van de voorwand zonder de tin te raken; en
- 6.2.4. niet *out* is.

7. INTERVALS

- 7.1. Een maximum van 1 minuut is toegestaan tussen het einde van de opwarming en het begin van het spel, en 2 minuten tussen elke *game*.
- 7.2. De spelers moeten klaarstaan om het spel te hervatten aan het einde van een pauze, maar het spel mag eerder worden hervat als beiden daarmee instemmen.
- 7.3. Een maximum van 2 minuten is toegestaan om een beschadigde uitrusting te vervangen. Dit omvat brillen, veiligheidsbrillen of een losgeraakte contactlens. De speler moet de wisseling zo snel mogelijk voltooien, anders moet Regel 14 (Gedragscode) worden toegepast.
- 7.4. Pauzes in geval van verwonding of bloedblessure worden gespecificeerd in Regel 13 (ZIEKTE, BLESSURES EN BLOEDINGEN);
- 7.5. Tijdens elke pauze mag elke speler de bal slaan.

8. HINDEREN

- 8.1. Na het voltooien van een redelijke uitzwaai (*follow-through*), moet een speler alle mogelijke moeite doen om uit de weg te gaan, zodat wanneer de bal terugkaatst van de voormuur de tegenstander beschikt over:
 - 8.1.1. een goed zicht op de bal; en
 - 8.1.2. toegang tot de bal; en
 - 8.1.3. de ruimte om een redelijke zwaai naar de bal te maken; en
 - 8.1.4. de vrijheid om de bal naar elk deel van de voormuur te slaan.Er is sprake van hinderen wanneer de speler tegenover de tegenstander, die alle moeite doet om de bal te slaan, niet al deze vereisten vervult.
- 8.2. Een *speler* die meent dat er hinder is opgetreden, kan stoppen en om een *LET* verzoeken, bij voorkeur door te zeggen "*LET*, alstublieft". Dat verzoek moet zonder onnodige vertraging worden gedaan.
Opmerkingen:
 - De scheidsrechter moet ervan overtuigd zijn dat de speler een *LET* aanvraagt.
 - Een verzoek om een *LET* omvat ook een verzoek om een *STROKE*.
 - Normaal gesproken mag alleen de *speler aan slag* een *LET* vragen wegens hinderen. Echter, indien de niet aan slag zijnde speler een *LET* vraagt wegens gebrek aan toegang vóór dat de bal de voormuur heeft bereikt, kan dat verzoek in overweging worden genomen, zelfs al is die speler op dat moment nog niet de *speler aan slag*.
- 8.3. De scheidsrechter moet, indien hij niet zeker is over de reden van een verzoek, de speler om uitleg vragen.
- 8.4. De scheidsrechter mag een *LET* toestaan of een *STROKE* toekennen zonder dat een verzoek daartoe is gedaan, en het spel zo nodig onderbreken, vooral om veiligheidsredenen.
- 8.5. Indien de *speler aan slag* de bal slaat en de tegenstander vraagt vervolgens om een *LET*, maar de bal gaat vervolgens *down* of *uit*, dan wint de tegenstander de *rally*.

8.6. Algemeen

De volgende bepalingen zijn van toepassing op alle vormen van HINDEREN:

- 8.6.1. als er geen sprake was van hinderen of redelijke vrees voor letsel, is geen *LET* toegestaan;
- 8.6.2. als er wel sprake van hinderen was, maar de *speler aan slag* zou niet in staat zijn geweest om een *goede return* te spelen, is geen *LET* toegestaan;
- 8.6.3. indien de *speler aan slag* verder speelde tot voorbij het hinderen en dan een *LET* aanvraagt, is geen *LET* toegestaan;
- 8.6.4. als er sprake was van hinderen, maar het verhinderde de *speler aan slag* niet de bal te zien en bij de bal te komen om een *goede return* te spelen, dan is er sprake van minimaal hinderen en is een *LET* niet toegestaan;
- 8.6.5. indien de *speler aan slag* in staat zou zijn geweest een *goede return* te maken, maar de tegenstander niet alle mogelijke moeite deed om het hinderen te voorkomen, wordt een *STROKE* toegekend aan de *speler aan slag*;
- 8.6.6. als er hinder was, die de tegenstander met alle mogelijke moeite trachtte te vermijden, en de *speler aan slag* in staat zou zijn geweest een *goede return* te maken, is een *LET* toegestaan;
- 8.6.7. indien er hinder was en de *speler aan slag* een winnende return zou hebben gemaakt, wordt een *STROKE* toegekend aan de *speler aan slag*. In aanvulling op Regel 8.6 zijn de volgende bepalingen van toepassing op specifieke situaties.

8.7. Fair View

Fair View betekent voldoende tijd om de bal te kunnen zien en een slag voor te bereiden om de bal te slaan als hij terugkomt van de voormuur.

- 8.7.1. Indien de *speler aan slag* een *LET* vraagt wegens gebrek aan correct zicht op de bal bij zijn terugkeer van de voormuur, zijn de bepalingen van 8.6 van toepassing.

8.8. Toegang

Als de speler aan slag een *LET* vraagt omdat hij niet bij de bal kan, dan:

- 8.8.1. als er wel sprake was van hinderen, maar de aanvaller deed niet alle mogelijke moeite om de bal te spelen, is geen *LET* toegestaan;

Let op: Alle mogelijke moeite om bij de bal te komen en hem te spelen mag geen contact met de tegenstander inhouden. Indien een contact wordt gemaakt dat vermeden had kunnen worden, moet Regel 14 (Gedragscode) worden toegepast.

- 8.8.2. indien de *speler aan slag* toegang tot de bal had, maar in plaats daarvan een indirecte weg naar de bal nam en vervolgens een *LET* aanvraag wegens hinderen, is geen *LET* toegestaan, tenzij Regel 8.8.3 van toepassing is;
- 8.8.3. indien de speler op het verkeerde been werd gezet, maar de bekwaamheid toonde om zich te herstellen en een *goede return* te maken, en vervolgens op hinderen stuitte, is een *LET* toegestaan, tenzij de *speler aan slag* een winnende return zou hebben gemaakt, in welk geval een *STROKE* aan de *speler aan slag* wordt toegekend.

8.9. Racket Swing

Een redelijke swing omvat een redelijke achterzwaai, een slag naar de bal en een redelijke follow-through. De voorbereiding (*backswing*) en de uitzwaai (*follow-through*) van de *speler aan slag* zijn redelijk zolang zij niet uitgebreider zijn dan nodig is.

Als de *speler aan slag* een *LET* vraagt voor het hinderen van de zwaai, dan:

- 8.9.1. als de swing werd of had kunnen worden **beïnvloed (affected)** door de positie van de tegenstander die alles in het werk stelde om de interferentie te vermijden, is een *LET* toegestaan, tenzij de *speler aan slag* een winnende return zou hebben gemaakt, in welk geval een *STROKE* wordt toegekend aan de *speler aan slag*;
- 8.9.2. als de slag werd **verhinderd (prevented)** door de positie van de tegenstander, wordt een *STROKE* toegekend aan de *speler aan slag*, zelfs als de tegenstander alles in het werk stelde om het hinderen te vermijden;

8.10. Overdreven zwaai

- 8.10.1. Indien de *speler aan slag* het hinderen veroorzaakte door een buitensporige zwaai te gebruiken, is geen *LET* toegestaan.
- 8.10.2. Indien er sprake was van hinderen, maar de *speler aan slag* overdreef zijn zwaai in een poging een *STROKE* te verdienen, dan is een *LET* toegestaan.
- 8.10.3. De buitensporige zwaai van de *speler aan slag* kan bijdragen tot hinderen van de tegenstander wanneer deze aan de beurt is om de bal te spelen, in welk geval de tegenstander een *LET* kan vragen.

8.11. Vrijheid om de bal naar elk deel van de voormuur te slaan

Indien de *speler aan slag* afziet van het slaan van de bal wegens front-wall interference, en een *LET* vraagt, dan:

- 8.11.1. indien er hinder was en de bal de niet-slaande speler op een directe weg naar de voormuur zou hebben geraakt, wordt een *STROKE* toegekend aan de *speler aan slag*, tenzij de *speler aan slag* zich had omgedraaid (Turning) of een verdere poging deed, in welk geval een *LET* wordt toegestaan;
- 8.11.2. indien de bal eerst de niet-slaande speler zou hebben geraakt en vervolgens een zijmuur alvorens de voormuur te bereiken, is een *LET* toegestaan, tenzij de terugslag een winnende return zou zijn geweest, in welk geval een *STROKE* wordt toegekend aan de *speler aan slag*; of
- 8.11.3. indien de bal eerst een zijmuur en dan de niet-slaande speler zou hebben geraakt alvorens de voormuur te bereiken, is een *LET* toegestaan, tenzij de return een winnende return zou zijn geweest, in welk geval een *STROKE* wordt toegekend aan de *speler aan slag*.
- 8.11.4. indien de bal de niet slaande speler niet zou geraakt hebben, gelden de voorzieningen van 8.6

8.12. Verdere poging.

Indien de *speler aan slag* een *LET* vraagt voor hinderen terwijl hij een verdere poging doet om de bal te slaan, en hij een *goede return* had kunnen maken, dan:

- 8.12.1. indien de non-striker geen tijd had om het hinderen te voorkomen, is een *LET* toegestaan.

8.13. Turning

Turning vindt plaats wanneer een speler zodanig draait dat hij de bal of de tegenstander uit het oog verliest, of wanneer de bal van de ene naar de andere kant achter zijn lichaam langs gaat.

Als de *speler aan slag* tijdens het draaien wordt gehinderd en een *goede return* had kunnen maken, dan:

- 8.13.1. indien de swing werd verhinderd, ook al deed de tegenstander alle mogelijke moeite om het hinderen te voorkomen, wordt een *STROKE* toegekend aan de *speler aan slag*;
- 8.13.2. als de niet-slaande speler geen tijd had om het hinderen te voorkomen, is een *LET* toegestaan;
- 8.13.3. indien de *speler aan slag* de bal had kunnen slaan zonder te draaien (turning), maar juist draaide om een gelegenheid te creëren om een *LET* te vragen, is *NO LET* toegestaan.

8.13.4. Wanneer de *speler aan slag* draait (turning), moet de scheidsrechter altijd overwegen of de actie gevaarlijk was of niet en dienovereenkomstig beslissen.

9. BAL DIE EEN SPELER RAAKT

- 9.1.** Indien de bal, op weg **naar de voormuur**, de niet-slaande speler of het racket of de kleding van de niet-slaande speler raakt, moet het spel stoppen; en:
- 9.1.1. als de return niet goed zou zijn geweest, wint de niet-slaande speler de rally;
 - 9.1.2. indien de return rechtstreeks naar de voormuur ging, en indien de *speler aan slag* een eerste poging deed zonder dat er sprake is van turning wordt een *STROKE* toegekend aan de *speler aan slag*;
 - 9.1.3. indien de bal een andere muur had geraakt of zou hebben geraakt vooraleer de voormuur te raken en er geen sprake was van turning,, is een *LET* toegestaan, tenzij de return een winnende return zou zijn geweest, in welk geval een *STROKE* wordt toegekend aan de *speler aan slag*;
 - 9.1.4. indien er geen sprake was van turning maar de *speler aan slag* een verdere poging deed, is een *LET* toegestaan;
 - 9.1.5. indien er wel sprake was van turning, wordt een *STROKE* toegekend aan de niet-slaande speler tenzij de niet-slaande speler een opzettelijke beweging maakte om de bal te onderscheppen, in welk geval een *STROKE* wordt toegekend aan de *speler aan slag*.
- 9.2.** Indien de bal, bij zijn terugkeer **van de voormuur**, een speler raakt alvorens tweemaal op de vloer te stuiten, moet het spel worden gestopt; dan:
- 9.2.1. indien de bal de niet-slaande speler of het racket van de niet-slaande speler raakt, voordat de *speler aan slag* een poging heeft gedaan om de bal te slaan en er geen hinder is opgetreden, dan wint de *speler aan slag* de rally, tenzij de positie van de *speler aan slag* er de oorzaak van was dat de niet-slaande speler geraakt werd, in welk geval een *LET* is toegestaan;
 - 9.2.2. indien de bal de niet-slaande speler raakt, of het racket van de niet-slaande speler, nadat de *speler aan slag* één of meer pogingen heeft gedaan om de bal te slaan, is een *LET* toegestaan, op voorwaarde dat de *speler aan slag* een *goede return* had kunnen maken. Anders wint de niet-slaande speler de rally;
 - 9.2.3. indien de bal de *speler aan slag* raakt en er is geen hinderen, dan wint de niet-slaande speler de rally. Indien er wel hinder is opgetreden, is Regel 8 (Hinderen) van toepassing.
- 9.3.** Indien de *speler aan slag* de niet-slaande speler met de bal raakt, moet de scheidsrechter overwegen of de actie gevaarlijk was en dienovereenkomstig beslissen.

10. APPEALS

- 10.1. Elke speler mag het spel stoppen tijdens de rally en appelleren tegen een gebrek aan call door de marker door te zeggen "*Appeal*, alstublieft".
- 10.2. De verliezer van een rally mag appelleren tegen een call of het uitblijven van een call door de marker door te zeggen "*Appeal*, alstublieft"
- 10.3. Als de scheidsrechter niet zeker weet welke return wordt geappelleerd, moet de scheidsrechter om opheldering vragen. Als er meer dan één *appeal* is, moet de scheidsrechter elk *appeal* op volgorde in overweging nemen.
- 10.4. Nadat de bal is geserveerd, mag geen van beide spelers nog in beroep gaan tegen iets dat vóór die service heeft plaatsgevonden, met uitzondering van een gebroken bal.
- 10.5. Aan het einde van een game moet elk *appeal* betreffende de laatste rally onmiddellijk daar op volgen.
- 10.6. In antwoord op een *appeal* tegen een call van een marker of het ontbreken daarvan, moet de scheidsrechter:
 - 10.6.1. als de call van de marker of het ontbreken daarvan wel correct was, het resultaat van de rally laten staan; of
 - 10.6.2. als de call van de marker onjuist was, een *LET* toestaan, tenzij de call van de marker een winnende return van één van beide spelers onderbrak, in welk geval de rally aan die speler wordt toegekend; of
 - 10.6.3. als de marker geen call gaf over een service of return die niet goed was, de rally aan de andere speler toekennen; of
 - 10.6.4. als de scheidsrechter er niet zeker van was of de service goed was, een *LET* toekennen; of
 - 10.6.5. als de scheidsrechter niet zeker was of de return goed was, een *LET* toekennen, tenzij de marker een winnende return van de andere speler onderbrak, in welk geval de rally aan die speler wordt toegekend.
- 10.7. In alle gevallen is de beslissing van de scheidsrechter definitief.

11. DE BAL

- 11.1. Indien de bal tijdens een rally breekt, is een *LET* voor die rally toegestaan.
- 11.2. Indien een speler het spel stopt om te appelleren (*appeal*) dat de bal gebroken is, en er wordt vastgesteld dat de bal niet gebroken is, verliest die speler de rally.
- 11.3. Indien de ontvanger, alvorens een *poging* te doen om de opslag terug te slaan, Appelleert (*appeal*) dat de bal gebroken is, en de bal blijkt gebroken te zijn, moet de scheidsrechter, indien hij er niet zeker van is wanneer de bal brak, een *LET* toekennen voor de vorige rally.
- 11.4. Een speler die aan het einde van een game wenst te *appelleren* dat de bal gebroken is, moet dit onmiddellijk doen en voordat hij de baan verlaat.
- 11.5. De bal moet gewisseld worden als beide spelers het daarmee eens zijn of als de scheidsrechter het eens is met het verzoek van één speler.
- 11.6. Als een bal is vervangen, of als de spelers de wedstrijd hervatten na een oponthoud, mogen de spelers de bal opwarmen. Het spel wordt hervat wanneer beide spelers daarmee instemmen of naar goeddunken van de scheidsrechter, afhankelijk van wat eerder is.
- 11.7. De bal moet ten allen tijde in de baan blijven, tenzij de scheidsrechter toestaat dat hij verwijderd wordt.
- 11.8. Als de bal vast komt te zitten in enig deel van de baan, is een *LET* toegestaan.
- 11.9. Een *LET* kan worden toegestaan indien de bal enig voorwerp in de baan raakt.
- 11.10. Geen *LET* is toegestaan voor een ongewone stuit.

12. SPELCONDITIES

12.1. Afleiding

- 12.1.1. Elke speler mag om een *LET* vragen wegens distractie, maar moet dit onmiddellijk doen.
- 12.1.2. Als de distractie werd veroorzaakt door één van de spelers, dan:
 - 12.1.2.1. indien **per ongeluk**, wordt een *LET* toegestaan, tenzij de *winnende return* van een speler werd onderbroken, in welk geval de *rally* aan die speler wordt toegekend;
 - 12.1.2.2. indien **opzettelijk**, Regel 15 (Gedrag) moet worden toegepast.
- 12.1.3. Als de distractie niet werd veroorzaakt door een van de spelers, is een *LET* toegestaan, tenzij een speler zijn *winnende return* werd onderbroken, in welk geval de *rally* aan die speler wordt toegekend.
- 12.1.4. Bij sommige evenementen kunnen reacties van het publiek tijdens het spel voorkomen. Om beleving van de toeschouwers te bevorderen, kan Regel 12.1.3 worden opgeschort, en als plotseling lawaai van het publiek optreedt, wordt van de spelers verwacht dat zij het spel voortzetten en zal de scheidsrechter de toeschouwers niet vragen stil te zijn. Echter, een speler die het spel stopt en om een *LET* vraagt vanwege een luid of geïsoleerd geluid van buiten de baan, kan een *LET* worden toegestaan voor afleiding.

12.2. Gevallen Voorwerp

- 12.2.1. Een speler die een racket laat vallen, mag het oprapen en verder spelen, tenzij de bal het racket raakt, of er distractie optreedt, of de scheidsrechter een gedragsstraf oplegt.
- 12.2.2. Een *speler aan slag* die het racket laat vallen wegens hinderen, mag om een *LET* verzoeken.
- 12.2.3. Een speler niet aan slag die het racket laat vallen als gevolg van contact tijdens de poging van de *speler aan slag* om de bal te bereiken, mag om een *LET* verzoeken, waarbij Regel 12.1 (Distractie) van toepassing is.
- 12.2.4. Indien een voorwerp, anders dan het racket van een speler, op de vloer valt tijdens een rally, moet het spel stoppen; dan:
 - 12.2.4.1. als het voorwerp van een speler viel zonder enig contact met de tegenstander, wint de tegenstander de rally;
 - 12.2.4.2. indien het voorwerp van een speler viel ten gevolge van contact met de tegenstander, is een *LET* toegestaan, tenzij de *speler aan slag* een winnende return heeft geslagen, of om een *LET* verzoekt wegens hinderen, in welk geval Regel 8 (Hinderen) wordt toegepast;
 - 12.2.4.3. als het voorwerp valt van een andere bron dan een speler, is een *LET* toegestaan, tenzij; de winnende return van de *speler aan slag* werd onderbroken, in welk geval de rally aan de *speler aan slag* wordt toegekend;
 - 12.2.4.4. als het voorwerp niet gezien werd tot het einde van de rally en geen invloed had op de uitslag van de rally, blijft de uitslag van de rally staan.

12.3. Staat van de court

Wanneer de staat van de court verandert tijdens het spel, zijn volgende regels van toepassing:

- 12.3.1. Als de omstandigheden veranderen zonder dat dit aan een van beide spelers te wijten is, moet het spel worden onderbroken en is een *let* toegestaan. Wanneer het spel wordt hervat, blijft de stand op het moment van de onderbreking gelden;
- 12.3.2. als een voorwerp valt, geldt regel 12.2;
- 12.3.3. Als een speler op de baan overgeeft, is regel 13.1.2. van toepassing;
- 12.3.4. Als een speler geblesseerd raakt, zijn de regels 13.2. en 13.3. van toepassing;
- 12.3.5. Als er bloed op de baan ligt, is regel 13.3.1.5. van toepassing;
- 12.3.6. Als de baan nat wordt door zweet van de spelers tijdens normaal spel, mag elke speler aan het einde van een rally vragen om de baan af te vegen.
- 12.3.7. Als een speler tijdens een poging om de bal te spelen een natte plek op het veld heeft achtergelaten door uit te glijden, te springen, te duiken of een deel van zijn lichaam de vloer te raken, dan:
 - 12.3.7.1. moet de speler die de natte plek heeft veroorzaakt het spel voortzetten of de rally opgeven;
 - 12.3.7.2. mag de tegenstander om een *let* vragen voordat hij de bal slaat;
 - 12.3.7.3. als het spel wordt voortgezet, mag geen van beide spelers om veiligheidsredenen om een *let* vragen;
 - 12.3.7.4. als de scheidsrechter van mening is dat de natte plek opzettelijk is veroorzaakt om een voordeel te behalen, moet de scheidsrechter regel 14 (Gedragscode) toepassen.
- 12.3.8. De scheidsrechter:
 - 12.3.8.1. moet beslissen of de omstandigheden veilig zijn om het spel voort te zetten;
 - 12.3.8.2. mag een *let* toestaan zonder dat daarom is gevraagd, en het spel indien nodig om veiligheidsredenen stilleggen.

13. ZIEKTE, BLESSURES EN BLOEDINGEN

Opmerking: Bij een blessure en een bloedende wond begint de toegestane hersteltijd wanneer de scheidsrechter heeft vastgesteld dat de aandoening echt is en heeft besloten tot welke categorie deze behoort. Hersteltijd wordt alleen toegestaan wanneer de blessure zich voordoet en omvat, indien toegestaan aan het einde van een game, de interval tussen twee games.

13.1. Ziekte

- 13.1.1. Een speler die ziek wordt waarbij geen sprake is van een blessure of bloeding (zoals kramp, misselijkheid, blaren of kortademigheid, evenals astma), moet ofwel onmiddellijk verder spelen, ofwel de game die aan de gang is opgeven en de interval-tijd tussen de games nemen, indien beschikbaar, om te herstellen. De speler moet dan het spel hervatten, of de *match* opgeven.
- 13.1.2. Indien braken of een andere actie van een speler de baan onbespeelbaar maakt, wordt de *match* aan de tegenstander toegekend.

13.2. Blessure

De scheidsrechter:

- 13.2.1. indien hij er niet van overtuigd is dat de blessure echt is, moet hij de speler adviseren om het spel onmiddellijk te hervatten, dan wel de game die aan de

gang is op te geven en de interval-tijd tussen de games te nemen, indien beschikbaar, en dan het spel te hervatten, dan wel de match op te geven.

- 13.2.2. indien hij ervan overtuigd is dat de blessure echt is, moet hij beide spelers in kennis stellen van de categorie van de blessure en van de tijd die is toegestaan voor herstel.

Nota: De score op het einde van de *rally* waarin de blessure optrad, blijft staan.

- 13.2.3. indien hij ervan overtuigd is dat dit een herhaling is van een blessure die hij eerder in de *match* opliep, moet hij de speler adviseren om te beslissen of hij het spel onmiddellijk zal hervatten, of hij de *game* die aan de gang is zal opgeven en de interval-tijd tussen de *games*, indien beschikbaar, zal nemen, of dat hij de *match* zal opgeven.

Nota: Een speler die een *game/match* opgeeft, behoudt de reeds behaalde punten/*games*.

- 13.2.4 Categorieën van blessures:

13.2.4.1. **Zelf toegebracht:** wanneer de blessure het gevolg is van de eigen actie van de speler. Dit omvat een spierscheuring of -verstuing, of een kneuzing als gevolg van een botsing tegen een muur of een val.

De speler heeft 3 minuten om te herstellen en als hij dan nog niet klaar is om het spel te hervatten, moet hij die *game* opgeven en de interval-tijd tussen de *games*, indien beschikbaar, nemen om verder te herstellen. De speler moet dan het spel hervatten of de *match* opgeven.

13.2.4.2. **Bijgedragen:** wanneer de blessure het gevolg is van een toevallige actie van beide spelers.

De geblesseerde speler krijgt 15 minuten om te herstellen. De speler moet dan het spel hervatten of de *match* opgeven.

13.2.4.3. **Door de tegenstander toegebracht:** wanneer de blessure uitsluitend door de tegenstander wordt veroorzaakt.

13.2.4.3.1. Wanneer de blessure **per ongeluk** is veroorzaakt door de tegenstander, moet Regel 14 (Gedragscode) worden toegepast. De geblesseerde speler krijgt 15 minuten om te herstellen. Indien de speler dan niet in staat is om het spel te hervatten, wordt de *match* toegekend aan de geblesseerde speler.

13.2.4.3.2. Indien de blessure is veroorzaakt door de **tegenstander zijn opzettelijk of gevaarlijk spel of actie**, wordt, indien de geblesseerde speler enige tijd nodig heeft om te herstellen, de *match* toegekend aan de geblesseerde speler. Indien de geblesseerde speler in staat is zonder oponthoud verder te spelen, moet Regel 14 (Gedragscode) worden toegepast.

13.3. Bloedblessure

Van een bloedblessure is sprake wanneer een bloeding optreedt en de bloedstroom voldoende is om bloed van een speler naar zijn tegenstander of naar de baan over te brengen.

Een schaafwond, snee of schram zonder dat er bloed vloeit, wordt niet beschouwd als een bloedblessure en het spel moet worden voortgezet.

Bloed dat zichtbaar is doorheen een verband, kleding of bedekking wordt niet beschouwd als een bloedblessure.

Nota: het is de verantwoordelijkheid van de speler om enige bestaande wonde af te dekken vooraleer hij op de baan gaat.

Zodra zich een bloedblessure voordoet, moet de geblesseerde speler de baan verlaten en is het de verantwoordelijkheid van de scheidsrechter om ervoor te zorgen dat de geblesseerde speler zo snel mogelijk naar de baan terugkeert.

13.3.1. Categorieën van bloedblessures:

13.3.1.1 **Vooraf bestaande verwondingen:** indien een onbedekte of ongeschikt afgedekte vooraf bestaande verwonding de reden is voor de bloedblessure, dan moet de gewonde speler de lopende game opgeven en de interval-tijd tussen de games, indien beschikbaar, nemen om verder te herstellen. De speler moet dan het spel hervatten of de match opgeven.

13.3.1.2. **Zelf toegebracht:** wanneer de bloedblessure veroorzaakt is door een eigen actie of toestand van de speler zelf (zoals een val, een lunge, een duik, te dicht bij zijn tegenstrever staan, bloedneus of iets dergelijks), krijgt de speler 5 minuten om de bloedstroom te stelpen en het bloeden te bedekken. Indien de geblesseerde speler niet klaar is om het spel te hervatten nadat 5 minuten zijn verstreken, moet de speler de game opgeven en interval-tijd tussen de games, indien beschikbaar, nemen om verder te herstellen.

Indien dezelfde bloedblessure zich opnieuw voordoet, is geen verdere hersteltijd toegestaan en moet de speler de game opgeven en interval-tijd tussen de games, indien beschikbaar, nemen om verder te herstellen.

Indien dezelfde bloedblessure zich opnieuw voordoet en wordt veroorzaakt door de acties van beide spelers (zie 13.3.1.3.: Bijgedragen), krijgt de geblesseerde speler nog een redelijke tijd om de bloedblessure te behandelen.

Indien de geblesseerde speler het spel niet binnen de toegestane tijd kan hervatten, zal de scheidsrechter de *match* toekennen aan de tegenstander van de geblesseerde speler.

13.3.1.3. **Bijgedragen:** wanneer de bloedblessure is veroorzaakt door de acties van beide spelers, heeft de geblesseerde speler een redelijke tijd om de bloedstroom te stelpen en de wond te bedekken. Redelijke tijd wordt bepaald door de scheidsrechter, die zich kan laten bijstaan door het medisch personeel ter plaatse, indien beschikbaar.

Indien dezelfde bloedblessure zich opnieuw voordoet, buiten de schuld van één van beide spelers of door toedoen van beide spelers, zal de geblesseerde speler nog een redelijke tijd hebben om de bloedblessure aan te pakken.

Indien dezelfde bloedblessure opnieuw optreedt, uitsluitend als gevolg van een actie van de geblesseerde speler, zal de speler geen verdere tijd hebben om de bloedblessure aan te pakken en moet hij de wedstrijd opgeven en de spelonderbreking nemen, indien beschikbaar, voor verder herstel.

Indien de geblesseerde speler het spel niet kan hervatten binnen de redelijke tijd, zal de scheidsrechter de *match* toekennen aan de tegenstander.

13.3.1.4. **Door tegenstander toegebracht:** wanneer de bloedblessure uitsluitend door de tegenstander is toegebracht;

13.3.1.4.1. Wanneer de bloedblessure uitsluitend veroorzaakt is door een **onopzettelijke** actie van de tegenstander, kan de scheidsrechter Regel 14 (Gedragscode) toepassen, en heeft de geblesseerde speler redelijke tijd om de bloedstroom te stelpen en het bloeden te bedekken. Redelijke tijd wordt bepaald door de scheidsrechter, die zich kan laten bijstaan door het medisch personeel ter plaatse, indien beschikbaar. Indien de geblesseerde speler het spel niet kan hervatten binnen de toegestane redelijke tijd, zal de scheidsrechter de *match* toekennen aan de geblesseerde speler.

Indien dezelfde bloedblessure zich opnieuw voordoet, buiten

de schuld van één van beide spelers of door toedoen van beide spelers, zal de geblesseerde speler nog een redelijke tijd krijgen om de bloedblessure te behandelen. Indien de bloedstroom niet binnen een redelijke tijd gestopt kan worden, zal de scheidsrechter de match aan de geblesseerde speler toekennen.

Indien dezelfde bloedblessure opnieuw optreedt, als gevolg van een actie uitsluitend door de geblesseerde speler, zal de speler geen verdere tijd hebben om de bloedblessure aan te pakken en moet hij de game opgeven en de spelonderbreking nemen, indien beschikbaar, voor verder herstel.

Indien de geblesseerde speler vervolgens het spel niet kan hervatten binnen de redelijke tijd, zal de scheidsrechter de *match* toekennen aan de tegenstander.

13.3.1.4.2. Wanneer de bloedblessure veroorzaakt is door **opzettelijk of gevaarlijk spel of actie** van de tegenstander, moet de scheidsrechter Regel 14 (Gedragscode) toepassen en *match* toekennen aan de geblesseerde speler.

13.3.1.5. Bij een spelonderbreking moet de baan worden schoongemaakt en moet met bloedbesmeurde kleding vervangen worden.

13.4. Een geblesseerde speler mag het spel hervatten voor het einde van een toegestane herstelperiode. Beide spelers moeten een redelijke tijd krijgen om zich voor te bereiden op de spelhervatting.

13.5. Het is altijd de beslissing van de geblesseerde speler om het spel al dan niet te hervatten.

14. GEDRAGSCODE

- 14.1. De spelers moeten zich houden aan alle toernooireglementen die een aanvulling vormen op dit Reglement.
- 14.2. De spelers mogen geen enkel voorwerp binnen de baan plaatsen.
- 14.3. De spelers mogen het speelveld tijdens een *game* niet verlaten zonder toestemming van de scheidsrechter.
- 14.4. Spelers mogen geen vervanging van een Official aanvragen.
- 14.5. De spelers mogen zich niet gedragen op een wijze die oneerlijk, gevaarlijk, beledigend, aanstootgevend of op enigerlei wijze nadelig is voor de sport.
- 14.6. Als het gedrag van een speler onaanvaardbaar is, moet de scheidsrechter de speler bestraffen, zelfs door het spel te stoppen, indien nodig.
Onaanvaardbaar gedrag omvat, maar is niet beperkt tot:
 - 14.6.1. hoorbare of zichtbare obsceniteit;
 - 14.6.2. verbaal, fysiek of enige andere vorm van mishandeling;
 - 14.6.3. onnodig fysiek contact, waaronder het wegduwen van de tegenstander;
 - 14.6.4. gevaarlijk spel, inclusief een overdreven racket zwaai of turning.
 - 14.6.5. niet akkoord gaan met een Official;
 - 14.6.6. poging om de scheidsrechter te beïnvloeden
 - 14.6.7. misbruik van uitrusting of speelveld;
 - 14.6.8. oneerlijke warming-up;
 - 14.6.9. het spel vertragen, inclusief te laat terug zijn op de baan;
 - 14.6.10. opzettelijke afleiding;
 - 14.6.11. coaching krijgen tijdens het spel.
- 14.7. Een speler die zich schuldig maakt aan een overtreding kan een Conduct Warning krijgen of bestraft worden met een Conduct Stroke, een Conduct Game, of een Conduct Match, afhankelijk van de ernst van de overtreding.
- 14.8. De scheidsrechter mag een speler voor een volgende soortgelijke overtreding meer dan één waarschuwing, stroke of *game* opleggen, met dien verstande dat een dergelijke straf niet minder zwaar mag zijn dan de vorige straf voor dezelfde overtreding.
- 14.9. Een waarschuwing of een straf kan op elk ogenblik door de scheidsrechter worden opgelegd, ook tijdens de opwarming en na het beëindigen van de *match*.
- 14.10. Als de scheidsrechter:
 - 14.10.1. het spel stopt om een Conduct Warming te geven, is een *LET* toegestaan;
 - 14.10.2. het spel stopt om een Conduct Stroke toe te kennen, wordt die Conduct Stroke het resultaat van de rally;
 - 14.10.3. een Conduct Stroke toekent nadat een rally is geëindigd, blijft het resultaat van de rally staan en wordt de Conduct Stroke bij de score opgeteld zonder dat het service-vak wordt gewijzigd;
 - 14.10.4. een Conduct Game toekent, is dat de game die aan de gang is of de volgende game indien er geen game aan de gang is. In het laatste geval is een extra interval-tijd niet van toepassing;
 - 14.10.5. een Conduct Game of een Conduct Match toekent, behoudt de overtredende speler alle punten of reeds gewonnen games;
- 14.11. Wanneer een gedragsstraf is opgelegd, moet de scheidsrechter alle vereiste documentatie invullen.

BIJLAGE 1 – DEFINITIES

APPEAL	Een verzoek van een speler aan de scheidsrechter om de call van een marker of het ontbreken van een call te herzien, of om te appelleren dat de bal gebroken is.
POGING	Elke voorwaartse beweging van het racket in de richting van de bal. Een valse zwaai is ook een poging, maar racket voorbereiding met alleen een achterzwaai en geen voorwaartse beweging naar de bal toe is geen poging.
BOX, SERVICE-BOX	Een vierkant gebied aan elke kant van de baan, begrensd door de short-lijn, een zijmuur en door 2 andere lijnen, van waaruit de serveerder serveert.
CORRECTE SLAG	Wanneer de bal met het in de hand gehouden racket wordt geslagen, niet meer dan één keer, en zonder langdurig contact met het racket.
DOWN	Return die de tin of de vloer raakt voordat hij de voormuur bereikt, of de voormuur raakt en dan de tin.
FAULT	Een service die niet goed is.
VERDERE POGING	Een volgende poging door de speler aan slag om een bal te serveren of terug te slaan die nog in het spel is, nadat hij reeds één of meer pogingen heeft gedaan. Nota: Shapen (voorbereiden van racket) om de bal aan één kant te spelen en dan het racket voorbij het lichaam te brengen teneinde de bal aan de andere kant te slaan, is geen verdere poging.
GAME	Deel van een wedstrijd. Een speler moet 3 games winnen om een best of 5-game match te winnen en 2 games om een best of 3-game match te winnen.
GOEDE RETURN	Return die correct is geslagen en die naar de voormuur gaat, hetzij rechtstreeks, hetzij na het raken van een andere muur of muren zonder uit te gaan, en die de voormuur raakt boven de tin en onder de out-lijn.
HAND OUT	Verandering van serveerder.
LET	Het resultaat van een rally die geen van beide spelers wint. De serveerder serveert opnieuw vanuit hetzelfde vak.
MATCH	De volledige wedstrijd, inclusief de warming-up.
NOT UP	Een return die: een speler niet correct slaat; of meer dan eens op de vloer stuitert alvorens te worden geslagen; of de speler aan slag of de kleding van de speler aan slag aanraakt.
OUT	Een return die: de muur op of boven de uit-lijn raakt; of een armatuur boven de uit-lijn raakt; of de bovenrand van een muur van de baan raakt; of over een muur gaat en buiten de baan komt; of door een armatuur gaat.
QUARTER-COURT	Eén van de twee gelijke delen van de baan begrensd door de short-lijn, een zijmuur, de achtermuur en de half-court lijn.
RALLY	Een goede service gevolgd door één of meer wisselende returns totdat één speler er niet in slaagt een goede return te maken.
SERVICE BOX	zie BOX, SERVICE BOX.
SPELER AAN SLAG	Een speler is de speler aan slag (STRIKER) vanaf het moment dat de return van de tegenstander terug kaatst van de voormuur totdat de return van de speler aan slag de voormuur raakt.
TIN	Het gedeelte van de voormuur dat de volledige breedte van de baan beslaat en zich uitstrekt van de vloer tot en met de onderste horizontale lijn.
WINNENDE RETURN	Een goede return waar de tegenstander niet bij kon.

VERKEERDE BEEN De situatie waarin een speler, anticiperend op het pad van de bal, al in één richting beweegt, terwijl de speler aan slag de bal in een andere richting slaat.

BIJLAGE 2 – CALLS van de OFFICIALS

2.1 MARKER

DOWN	Om aan te geven dat de bal van een speler de tin of de vloer raakte voordat hij de voormuur raakt, of eerst de voormuur en dan de tin raakt.
FAULT	Om aan te geven dat een service niet goed was.
GAME BALL	Om aan te geven dat een speler nog één punt nodig heeft om de game te winnen.
HAND OUT	Om een verandering van serveerder aan te geven.
MATCH BALL	Om aan te geven dat een speler één punt nodig heeft om de wedstrijd te winnen.
NO LET	Om de beslissing van de scheidsrechter te herhalen dat een verzoek om een LET is afgewezen.
NOT UP	Om aan te geven dat een return: niet correct werd geslagen, of meer dan eens op de vloer is gestuiterd alvorens te worden geslagen; of de speler aan slag of de kleding van de speler aan slag heeft aangeraakt.
OUT	Om aan te geven dat een return: de muur op of boven de uitlijn raakt; of een armatuur boven de uitlijn raakt; of de bovenrand van een muur van de baan raakte; of over een muur ging en buiten de baan kwam; of door een armatuur ging.
STOP	Om aan te geven dat de spelers onmiddellijk moeten stoppen.
STROKE VOOR (SPELER of TEAM)	Om de beslissing van de scheidsrechter om een STROKE toe te kennen aan een speler of team te herhalen.
10-GELIJK: EEN SPELER WINT MET 2 PUNTEN	Om bij 10-gelijk aan te geven dat een speler met 2 punten voor moet staan om de game te winnen. Wordt alleen bij de eerste keer in een game geroepen.
YES, LET/ LET	Om de beslissing van de scheidsrechter te herhalen dat een rally moet worden overgespeeld.

Voorbeelden van Marker's Calls

1. Wedstrijd aankondiging:
"Smit serveert, Jansen ontvangt, beste van 5 games, nul - nul."
2. Volgorde van calls:
 - i) Alles wat van invloed is op de score (b.v. Stroke voor Smit).
 - ii) De score met de score van de serveerder wordt altijd eerst afgeroepen.
 - iii) Commentaar op de score (b.v. Gameball).
3. De score afroepen:
"Not Up. Hand Out,4-3."

"Yes Let, 3-4."

"Stroke voor Jansen, 10-8, Game Ball."

"Fault, Hand Out, 8-3."

"Not Up, 10-gelijk: een speler wint met 2 punten."

"10-8, Matchball."

"13-12, Matchball."

4. Einde van een game:

"11-3, game voor Smit. Smit leidt met 1 game tegen nul."

"11-7, game voor Jansen. Smit leidt met 2 games tegen 1."

"11-8, Match voor Jansen, 3 games tegen 2, 3-11, 11-7, 6-11, 11- 9, 11- 8."

5. Begin van opeenvolgende games:

"Smit leidt 1 game tegen nul. Nul - Nul."

"Smit leidt met 2 games tegen 1. Jones serveert,Nul - Nul."

"Stand is 2 tegen 2. Smit serveert, Nul - nul."

2.2 REFEREE

CONDUCT WARNING	Om te melden dat er een Conduct Warning wordt gegeven, bijv: "Conduct Warning voor Smit voor het vertragen van het spel."
CONDUCT STROKE	Om aan te geven dat een Conduct Stroke wordt toegekend, bijv: "Conduct Smith, Stroke voor (andere speler of team) voor tijdrekken."
CONDUCT GAME	Om aan te geven dat een Conduct Game wordt toegekend, bijv: "Conduct Jansen, Game voor (andere speler of team) voor onnodig fysiek contact."
CONDUCT MATCH	Om aan te geven dat een Conduct Match wordt toegekend, bv: "Conduct Jansen, match voor (andere speler of team) wegens onenigheid met de scheidsrechter."
VIJFTIEN SECONDEN	Om aan te geven dat er nog 15 seconden van een toegestane interval over zijn.
HALF TIME	Om aan te geven dat 2 minuten van de warming up voorbij zijn.
LET / PLAY A LET	Om aan te geven dat een rally moet worden overgespeeld in omstandigheden waar de formulering "Yes, Let" niet correct is (b.v. wanneer geen van beide spelers om een LET heeft gevraagd).
NO LET	Om een LET af te wijzen.
STOP	Om aan te geven dat de spelers onmiddellijk moeten stoppen.
STROKE voor (speler of team)	Om te melden dat er een Stroke wordt toegekend.
TIME	Om aan te geven dat een toegestaan interval is verstreken.
YES LET	Om een LET toe te staan.

BIJLAGE 3 – VIDEO-REVIEW

Het videoreviewsysteem kan worden gebruikt waar de technologie beschikbaar is. Het systeem omvat twee officials: een "wedstrijdscheidsrechter" (MR = Match Referee) en een "videoscheidsrechter" (VR = Video Referee). Het doel van het videoreviewsysteem is om een speler de kans te geven op een tweede mening en om de VR een definitieve beslissing te laten nemen na de oorspronkelijke beslissing van de MR. Om de wedstrijd zo ononderbroken mogelijk te laten verlopen, moet de VR zo snel en efficiënt mogelijk tot een beslissing komen.

Regels/Procedure

De MR leidt de wedstrijd zoals gebruikelijk, maar staat altijd in direct contact met de VR via een headset of oortje. De MR dient indien nodig met de VR te overleggen om de juiste uitkomst van een rally te garanderen.

3.1. Spelerreview

- 3.1.1. Een speler kan een review ("Spelerreview" = "Player Review") aanvragen van beslissingen van de MR met betrekking tot STroke, Let of No-Let. Het kan ook worden gebruikt om in beroep te gaan tegen een beslissing van de MR over pick-up, double hit or carry, of het ontbreken van een beslissing van de MR.
- 3.1.2. Wedstrijden van maximaal 5 games: elke speler beschikt in totaal over 2 videoreviews per wedstrijd. Als de wedstrijd een vijfde game bereikt, ontvangt elke speler een extra videoreview, ongeacht hoeveel videoreviews er in de voorgaande vier games zijn gebruikt. Ongebruikte reviews worden niet meegenomen naar de vijfde game.
- 3.1.3. Wedstrijden van maximaal 3 games: elke speler ontvangt 1 videoreview per wedstrijd. Als de wedstrijd een derde game bereikt, ontvangt elke speler een extra videoreview, ongeacht hoeveel videoreviews er in de voorgaande twee games zijn gebruikt. Ongebruikte reviews worden niet meegenomen naar de derde game.
- 3.1.4. De speler moet de scheidsrechter duidelijk en direct om een review vragen.
- 3.1.5. De scheidsrechter kondigt vervolgens aan:
 - 3.1.5.1. Wanneer een speler een spelersreview aanvraagt voor een beslissing:
 - "Playersreview, <achternaam speler>, voor de 'Stroke'-beslissing"; of
 - "Playersreview, <achternaam speler>, voor de 'Yes Let'-beslissing"; of
 - "Playersreview, <achternaam speler>, over de 'No Let'-beslissing".
 - 3.1.5.2. Wanneer een speler een spelersbeoordeling aanvraagt voor de pick-up, double hit of carry call, of het ontbreken van een call:
 - Playersreview, <achternaam speler>, over de 'good' beslissing; of
 - Playersreview, <achternaam speler>, over de 'not good' beslissing.

- 3.1.6. De herhalingen worden op de schermen getoond en de beslissing van de VR, wiens beslissing definitief is, wordt ook op de schermen weergegeven. Let op:
- 3.1.6.1. Als de oorspronkelijke beslissing door de VR wordt teruggedraaid, behoudt de speler de beoordeling.
 - 3.1.6.2. Als de oorspronkelijke beslissing door de VR wordt bevestigd, verliest de speler de beoordeling.
 - 3.1.6.3. Als de oorspronkelijke beslissing door de VR wordt teruggedraaid, maar in het nadeel van de speler die de beoordeling aanvraagt, verliest de speler de beoordeling. Als een speler bijvoorbeeld in beroep gaat in de verwachting een 'Yes Let' om te zetten in een 'Stroke', maar de videoscheidsrechter zet een 'Yes Let' om in een 'No Let', dan verliest de speler de herziening.
- 3.1.7. De MR kondigt vervolgens aan:
- 3.1.7.1. Wanneer de oorspronkelijke beslissing door de VR wordt bevestigd:
 - “Stroke to <achternaam speler A>, beslissing bevestigd, <achternaam speler B> heeft geen (of x) herzieningen meer over”; of
 - “Yes Let, beslissing bevestigd, <achternaam speler> heeft geen (of x) herzieningen meer over”; of
 - “No Let, beslissing bevestigd, <achternaam speler> heeft geen (of x) herzieningen meer over”; of
 - “De pick-up was goed, beslissing bevestigd, <achternaam speler> heeft geen (of x) herzieningen meer over”; of
 - “De pick-up was niet goed, beslissing bevestigd, <achternaam speler> heeft geen (of x) herzieningen meer over”.
 - 3.1.7.2. Wanneer de oorspronkelijke beslissing door de videoreview wordt teruggedraaid:
 - “Stroke to <achternaam speler>, beslissing verworpen, <achternaam speler> heeft nog x reviews over”; of
 - “Yes Let, beslissing verworpen, <achternaam speler> heeft nog x reviews over”; of
 - “No Let, beslissing verworpen, <achternaam speler> heeft nog x reviews over”; of
 - “De pick-up was goed, beslissing verworpen, <achternaam speler> heeft nog x reviews over”; of
 - “De pick-up was niet goed, beslissing verworpen, <achternaam speler> heeft nog x reviews over”.
- 3.1.8. Als de videoreview niet beschikbaar is of als een review van een pick, double hit of carry onduidelijk is, behoudt de speler de review. De match scheidsrechter (MR) kondigt dan aan:
- “Videoreview is momenteel niet beschikbaar vanwege technische problemen. De oorspronkelijke beslissing blijft staan”; of
 - “Onduidelijk, Yes Let, <achternaam speler> heeft nog x reviews over”.

3.2. Beslissing van de videoscheidsrechter

- 3.2.1. De westrijdscheidsrechter (MR) behoudt het recht om elke beslissing, inclusief beslissingen over de pick-up, double hit of carry , voor te leggen aan de videoscheidsrechter (VR) indien hij niet zeker is van de juiste beslissing in een *appeal* waar nog geen beslissing werd genomen. De wedstrijdsccheidsrechter (MR) mag zo vaak als nodig een "beslissing van de videoscheidsrechter" aanvragen, en dit telt niet mee als een van de videoreviews van een speler.
- 3.2.2. De wedstrijdsccheidsrechter initieert een beslissing van de videoscheidsrechter door aan te kondigen:
- "Beslissing van de videoscheidsrechter over het beroep van <achternaam speler>"; of
 - "Videoscheidsrechter, controleer alstublieft de oppak van <achternaam speler> links vooraan".
- 3.2.3. De VR neemt de definitieve beslissing, die door de MR wordt aangekondigd:
- "Stroke to <achternaam speler>"; of
 - "Yes let"; of
 - "No let"; of
 - "De pick-up was goed"; of
 - "De pick-up was niet goed".

3.3. Overruling door de videoscheidsrechter

- 3.3.1. Spelers kunnen geen herziening aanvragen voor lijncalls of tincalls.
- 3.3.2. Als de videoscheidsrechter (VR) videobeelden bekijkt die als doorslaggevend worden beschouwd, kan de VR dit vóór aanvang van de volgende rally aan de westrijdscheidsrechter (MR) doorgeven, zodat de rally eerlijk verloopt.
- 3.3.3. In dat geval kondigt de MR het volgende aan:
- "De videoscheidsrechter heeft doorslaggevend bewijs dat de bal goed was, punt voor <achternaam speler>"; of
 - "De videoscheidsrechter heeft doorslaggevend bewijs dat de bal *down* was, punt voor <achternaam speler>"; of
 - "De videoscheidsrechter heeft doorslaggevend bewijs dat de bal binnen was, punt voor <achternaam speler>"; of
 - "De videoscheidsrechter heeft doorslaggevend bewijs dat de bal buiten was, punt voor <achternaam speler>".

BIJLAGE 4 – OOGBESCHERMING

De WSF adviseert alle squashspelers om tijdens het spel, inclusief de warming-up, te allen tijde een beschermende bril te dragen die voldoet aan de toepasselijke nationale norm, en die goed over de ogen zit, ongeacht of het om een recreatief spel, een competitie of een toernooi gaat. Het is de verantwoordelijkheid van de speler om ervoor te zorgen dat de kwaliteit van het gedragen product geschikt is voor het beoogde doel.

Het dragen van een beschermende bril is verplicht voor alle dubbel- en juniorevenementen die door de WSF worden georganiseerd.

Een lijst met door de WSF gecertificeerde beschermende brillen is te vinden op:

<http://www.worldsquash.org/certified-eyewear/>

BIJLAGE 5 - TECHNISCHE SPECIFICATIES

De volgende specificaties zijn vastgesteld en overeengekomen door de Courts & Equipment Commission. Alle actuele technische specificaties zijn te vinden op de WSF-website: <https://www.worldsquash.sport/>

Specificaties van de squashbaan:

<https://www.worldsquash.sport/court-construction/>

Specificaties van squashballen:

<https://www.worldsquash.sport/ball-specification/>

Afmetingen van een squashracket:

<https://www.worldsquash.sport/racket-specification/>

BIJLAGE 6 - COACHING

Coaching is elke vorm van communicatie, advies of instructie die op welke manier dan ook aan een speler wordt gegeven. Tijdens wedstrijden is dit alleen toegestaan in de pauzes tussen de games.

Speleranalysetechnologie

Speleranalysetechnologie zoals hieronder beschreven mag in de speeluitrusting worden geïntegreerd, mits deze uitrusting voldoet aan de specificaties in Bijlage 5. Alle uitrusting die aan het lichaam van een speler is bevestigd, moet voldoen aan de regels.

Speleranalyse-technologie is apparatuur die de volgende functies kan omvatten met betrekking tot informatie over de prestaties van een speler:

- A. Registreren
- B. Bewaren
- C. Verzenden
- D. Analyseren
- E. Communicatie met de speler op welke manier dan ook.

Speleranalyse-technologie kan informatie tijdens een wedstrijd registreren en/of opslaan, maar deze informatie mag niet door een speler tijdens een match worden opgevraagd.

Published September 2025 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

Vertaling :
Squash Vlaanderen
Commissie Referee
www.squashvlaanderen.be