

---

**WORLD  
SQUASH**

---

**WSF**

---

**SQUASH**  
**REGLER FÖR SINGELSPEL**  
**2014**

**(INKLUSIVE APPENDIX 1-9)**

**GÄLLANDE FRÅN 1<sup>a</sup> JANUARI 2014**

**(Uppdaterad 1<sup>a</sup> januari 2015)**

# SQUASHREGLER FÖR SINGELSPEL

## INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. SPELETS GÅNG.....	1
2. POÄNGRÄKNING.....	1
3. MATCHLEDNING.....	1
4. UPPVÄRMNING.....	2
5. SERVEN.....	3
6. SPELET.....	3
7. TIDSINTERVALLER.....	4
8. STÖRNING.....	4
9. BOLLEN TRÄFFAR EN SPELARE.....	6
10. ÖVERKLAGANDE.....	7
11. BOLLEN.....	7
12. DISTRAKTION.....	8
13. TAPPADE FÖREMÅL.....	8
14. SJUKDOM, SKADA OCH BLÖDNING.....	9
15. UPPFÖRANDE.....	10
APPENDIX 1 - DEFINITIONER .....	12
APPENDIX 2 - MATCHLEDARES UTROP .....	14
APPENDIX 3 - ALTERNATIVA RÄKNESYSTEM.....	16
APPENDIX 4 - 3-DOMARSYSTEM.....	17
APPENDIX 5 - VIDEOGRANSKNING .....	18
APPENDIX 6 - SKYDDSGLASÖGON .....	19
APPENDIX 7 - TEKNISKA SPECIFIKATIONER.....	20
APPENDIX 8 - SPECIFIKATIONER FÖR SQUASHBOLLAR.....	22
APPENDIX 9 - DIMENSIONER FÖR SQUASHRACKETAR.....	24
APPENDIX 10 - BEGRÄNSNINGAR MED COACHNING.....	25

# SQUASHREGLER FÖR SINGELSPEL

Definitionerna av kursiva ord återfinns i Appendix 1.

## INLEDNING

Squash spelas på en begränsad yta, ofta i högt tempo. Två principer är grundläggande för att spelet skall kunna fungera:

**Säkerhet:** Spelarna måste alltid sätta säkerheten först och inte göra något som kan utsätta motspelaren för fara.

**Fair play:** Spelarna måste respektera varandras rättigheter och spela med ärlighet.

## 1 SPELETS GÅNG

- 1.1. Singelsquash spelas på en bana mellan två spelare, som båda har var sitt racket att slå bollen med. Banan, bollen och racketet ska vara godkända av WSF (World Squash Federation) (se Appendix 7, 8 och 9).
- 1.2. Varje bollduell inleds med en serve, varefter spelarna returnerar bollen alternerande till bollduellen upphör (se Regel 6: Spelet).
- 1.3. Spelet ska vara kontinuerligt i den utsträckning som är praktiskt möjligt.

## 2 POÄNGRÄKNING

- 2.1 Vinnaren av en bollduell får 1 poäng och får serva inför nästkommande bollduell.
- 2.2 Varje game spelas till 11 poäng, med undantag för om ställningen når 10-lika, varpå spelet fortsätter till det att en av spelarna leder med 2 poäng.
- 2.3 En match spelas normalt i bäst av 5 game, men kan också spelas i bäst av 3 game.
- 2.4 Alternativa räkneshsystem finns beskrivna i Appendix 3.

## 3 MATCHLEDNINGs

- 3.1 Normalt ska två matchledare närvara vid matchspel - en markör och en domare - vilka båda ska föra protokoll över poängställning, serveinnehavare och korrekt serveruta.
- 3.2 Om endast en matchledare närvarar ska denne agera både markör och domare. En spelare kan *överklaga* ett beslut eller frånvaro av dito taget av matchledaren i egenskap av markör, till samma matchledare i egenskap av domare.
- 3.3 Den korrekta positionen för matchledarna är i mitten bakväggen, så nära väggen som det är möjligt och ovanför ytterlinjen på bakväggen.
- 3.4 Ett alternativt domarsystem kallat 3-domarsystemet finns beskrivet i Appendix 4.
- 3.5 När matchledarna adresserar spelarna ska efternamn användas i första hand.
- 3.6 **Markören:**
  - 3.6.1 ska presentera matchenen, introducera varje game och utropa resultatet av varje game och av matchen (se Appendix 2);
  - 3.6.2 ska utropa "fotfel", "fel", "nere", "ute", "gammal" eller "stopp" när så är påkallat;
  - 3.6.3 ska inte ta något beslut om det råder osäkerhet kring en serve eller retur;
  - 3.6.4 ska utropa poängställning utan fördröjning efter varje bollduell, med servarens poäng först, föregånget av "serve över" när det skett ett *servebyte*;
  - 3.6.5 ska upprepa domarens beslut efter att en spelare begärt Let och därefter utropa poängställningen;

- 3.6.6 ska invänta domarens beslut efter att en spelare *överklagat* ett beslut eller frånvaro av dito från markören och därefter utropa poängställningen;
- 3.6.7 ska utropa "gameboll" när en spelare behöver 1 poäng för att vinna ett game och "matchboll" när en spelare behöver 1 poäng för att vinna matchen;
- 3.6.8 ska utropa "10 lika: en spelare måste vinna med två poäng" när poängställningen når 10-10 första gången i en match.

### **3.7 Domaren**, vars beslut är slutgiltigt:

- 3.7.1 ska senarelägga matchstart om förhållandena på banan inte lämpar sig för spel; eller, om matchen redan är igång, avbryta spelet och låta poängställningen kvarstå när matchen återupptas;
- 3.7.2 ska bevilja Let om banförhållandena förändras så att det påverkar spelet under en bollduell, såvida förändringen inte är en följd av någon av spelarnas agerande på banan;
- 3.7.3 kan tilldöma en spelare matchen om motspelaren inte är på banan och redo för spel inom den i tävlingsbestämmelserna annonserade tiden;
- 3.7.4 ska ta ställning till alla begäranden om Let och *överklaganden* av en markörs beslut eller frånvaro av dito;
- 3.7.5 ska ingripa omgående om hen inte samtycker med markörens beslut eller frånvaro av dito och stoppa spelet om så är nödvändigt;
- 3.7.6 ska omgående korrigera poängställningen om markören har utropat felaktig sådan och stoppa spelet om det är nödvändigt;
- 3.7.7 ska understryka alla regler som är kopplade till tid och utropa "15 sekunder", "halvtid" och "tid" när så är påkallat;  
Notera: Det är spelarnas ansvar att vara tillräckligt nära för att höra dessa utrop.
- 3.7.8 ska ta det bäst lämpade beslutet om bollen träffar någon av spelarna (se Regel 9: Bollen träffar en spelare);
- 3.7.9 ska bevilja Let om hen är oförmögen till säker bedömning vid ett *överklagande* av markörens beslut eller frånvaro av dito;
- 3.7.10 ska be spelaren om klargörande om hen är osäker på den bakomliggande anledningen till begärandet av Let eller *överklagandet*;
- 3.7.11 kan ge en förklaring till ett beslut;
- 3.7.12 ska utropa alla beslut så pass högt och tydligt att det uppfattas av spelarna, markören och åskådarna;
- 3.7.13 ska tillämpa Regel 15 (Uppförande) om en spelares uppförande är oacceptabelt;
- 3.7.14 ska avbryta spelet om uppförandet hos någon icke-spelande stör spelet på något sätt. Spelet ska först återupptas när beteendet har upphört, eller när vederbörande har lämnat banområdet.

## **4 UPPVÄRMNING**

- 4.1** Vid inledningen av en match får spelarna värma upp bollen tillsammans under maximalt 5 minuter. Efter 2 ½ minut ska spelarna byta sida om de inte redan har gjort det.
- 4.2** Spelarna måste få lika stor möjlighet att slå bollen. En spelare som innehar kontroll över bollen under en orimligt lång tid utför en orättvis uppvärmning och Regel 15 (Uppförande) ska tillämpas.

## 5 SERVEN

- 5.1** Den spelare som vinner lottningen om serven börjar serva.
- 5.2** Vid inledningen av ett game och efter varje servebyte får servaren välja vilken ruta hen ska serva från och ska därefter växla ruta om serven behålls.
- 5.3** Om en bollduell slutar med en Let, ska servaren serva från samma ruta.
- 5.4** Om servaren går mot fel serveruta, eller om någon av spelarna är osäker på vilken ruta som är den korrekta, ska markören informera om den korrekta serverutan.
- 5.5** Om tvist förekommer om vilken ruta som är korrekt ska domaren avgöra.
- 5.6** Efter att markören har utropat poängställningen ska spelarna återuppta spelet utan fördröjning. Dock ska servaren inte slå serven innan mottagaren är redo.
- 5.7** En serve är korrekt om följande punkter uppfylls:
- 5.7.1 servaren släpper eller kastar bollen från en hand eller från racketet och slår den på ett korrekt sätt innan den rör något annat; och
  - 5.7.2 en fot är i kontakt med golvet i serverutan utan att den rör någon av rutans gränslinjer vid tidpunkten då bollen träffas; och
  - 5.7.3 bollen slås direkt mot frontväggen och träffar mellan servelinjen och ytterlinjen, dock utan att träffa front- och sidovägg samtidigt; och
  - 5.7.4 bollens första studs, såvida motspelaren inte har returnerat med en volley, sker i området motstående till servarens sida utan att ha rört vid någon linje; och
  - 5.7.5 bollen inte servas ut.
- 5.8** En serve som inte följer Regel 5.7 är fel och mottagaren vinner poängen. Notera: En serve som träffar servelinjen, mittlinjen, kortlinjen eller någon uppåt begränsande linje är fel.
- 5.9** Om servaren släpper eller kastar bollen utan att göra en ansträngning att träffa den, räknas det inte som en serve och servaren kan börja om.
- 5.10** Let är beviljat om mottagaren inte är redo att returnera och inte gör någon ansträngning att göra det. Dock förlorar servaren poängen om den serven är inkorrekt.
- 5.11** Om servaren servar från fel serveruta och sedan vinner poängen kvarstår poängställningen och servaren fortsätter sedan att serva från den andra serverutan.
- 5.12** Servaren får inte slå serven förrän poängställningen har utropats av markören, som ska göra så utan fördröjning. Om det händer ska domaren stoppa spelet och instruera servaren att vänta med att serva till det att poängställningen har utropats.

## 6 SPELET

- 6.1** Om serven är korrekt fortsätter spelet till det att bollduellen är avgjord, en spelare begär Let eller *överklagar*, att någon av matchledarna tar ett beslut eller att bollen träffar någon av spelarna, deras kläder eller den icke spelförande spelarens racket.
- 6.2** En retur är korrekt om bollen:
- 6.2.1 är slagen på ett korrekt sätt innan den studsar två gånger i golvet; och
  - 6.2.2 träffar frontväggen ovanför plåten och under ytterlinjen antingen direkt eller efter att ha studsat på en eller flera andra väggar, utan att först ha studsat i golvet eller vidrört en spelare, deras kläder eller racket; och
  - 6.2.3 studsar tillbaka från frontväggen utan att röra vid plåten; och
  - 6.2.4 inte går ut.

## 7 TIDSINTERVALLER

- 7.1** 90 sekunders vila tillåts mellan slutet på uppvärmningen och början på första game. Detsamma gäller mellan gamen.
- 7.2** Spelarna måste vara redo att fortsätta spela vid slutet av intervallet, men spelet kan börja tidigare om båda spelarna är överens.
- 7.3** För att byta ut skadad utrustning tillåts 90 sekunder. Utrustning inkluderar även glasögon, skyddsglasögon och kontaktlinser. Spelaren måste slutföra bytet så snabbt hen kan, annars ska Regel 15 (Uppförande) tillämpas.
- 7.4** Tidsintervaller som gäller vid skada eller blödning specificeras i Regel 14 (skada).
- 7.5** Under tidsintervallen får spelarna slå bollen.

## 8 STÖRNING

- 8.1** Efter att ha genomfört en full sving av rimligt mått måste spelaren anstränga sig att ge fri väg, så att motståndaren efter att bollen studsat på frontväggen får:

- 8.1.1 *klar sikt* av bollens väg efter studsens på frontväggen; och
- 8.1.2 obehindrad och direkt tillgång till bollen; och
- 8.1.3 utrymme att utföra en sving av rimligt mått vid bollen; och
- 8.1.4 möjlighet att slå bollen till hela frontväggen.

Störning sker när spelaren inte uppfyller alla ovanstående krav. En spelare som anser att en störning har inträffat kan utan otillbörligt dröjsmål stoppa spelet och begära Let, föredragsvis genom att säga "Let, tack".

Notera:

- Domaren måste vara övertygad om att en begäran om Let har framförts från en spelare innan beslut kan fattas i ärendet.
- En begäran om Let inkluderar begäran om Poäng.
- Normalt kan enbart den spelförande spelaren begära Let. Dock kan en begäran om Let till följd av brist på fri tillgång till bollen från den icke spelförande spelaren övervägas, även om bollen inte studsat på frontväggen vid tillfället för begäran.

- 8.2** Domaren ska be spelaren om en förklaring till Letbegäran om hen är osäker på den bakomliggande orsaken.

- 8.3** Domaren kan stoppa spelet om nödvändigt utan att begäran har gjorts någon av spelarna och kan utdela Let eller Poäng, framförallt av säkerhetsskäl.

- 8.4** Om en spelare slår bollen och motspelaren begär Let och bollen därefter går *ut* eller *ner* vinner motspelaren poängen.

### **8.5 Generella bestämmelser**

Följande bestämmelser gäller alla former av störningar:

- 8.5.1 om varken störning eller fara för skada förekommit beviljas ingen Let;
- 8.5.2 om störning förekommit, men den spelförande spelaren inte skulle haft möjlighet att genomföra en korrekt retur, beviljas ingen Let;
- 8.5.3 om störning förekommit, men den spelförande spelaren begär Let efter att ha fortsatt att spela efter störningen, beviljas ingen Let;
- 8.5.4 om störning förekommit, men den spelförande spelaren bara inte hindrats från att se eller komma fram till bollen, beviljas ingen Let. Detta kallas minimal störning;
- 8.5.5 om störning förkommit och den spelförande spelaren skulle kunnat genomföra en korrekt retur och motspelaren inte gjort allt i hens makt för att undvika störningen, tilldelas den spelförande spelaren Poäng;
- 8.5.6 om störning förekommit, som dock motspelaren gjort allt i hens makt för att undvika och den spelförande spelaren skulle kunnat genomföra en korrekt retur beviljas Let;

- 8.5.7 om störning förekommit och den spelförande spelaren skulle kunnat genomföra en vinnande retur tilldelas den spelförande spelaren Poäng.

Som tillägg för Regel 8.5 gäller följande bestämmelser i specifika situationer.

## 8.6 Klar sikt

Klar sikt innebär att tillräckligt med tid funnits för den spelförande spelaren att se bollen och kunna förbereda sitt slag efter att bollen studsat mot frontväggen.

- 8.6.1 Om den spelförande spelaren begär Let för brist på klar sikt av bollen efter att den studsat på frontväggen, gäller bestämmelserna i 8.5.

## 8.7 Fri tillgång

Om den spelförande spelaren begär Let för brist på fri tillgång till bollen gäller:

- 8.7.1 Om störning förkom, men den spelförande spelaren inte gjorde allt i hens makt för att ta sig till och spela bollen, beviljas ingen Let;

Notera:

Allt i ens makt för att ta sig till och spela bollen skall inte inkludera våldsam kontakt med motspelaren. Om kontakt som kunnat undvikas skett gäller Regel 15 (Uppförande).

- 8.7.2 Om den spelförande spelaren haft fri tillgång till bollen, men istället tog en indirekt väg till den och därefter begär Let för störning, beviljas ingen Let såvida Regel 8.7.3 inte gäller;

- 8.7.3 Om den spelförande spelaren blir *felfotad*, men visar att hen fortfarande kan genomföra en korrekt retur och därefter påträffar störning, beviljas Let. Om den spelförande spelaren hade kunnat genomföra en vinnande retur tilldelas hen Poäng.

## 8.8 Sving

En sving av rimliga mått innefattar en rimlig baksving, bollträffen och en rimlig genomsving. Bak- och genomsvingen från den spelförande spelaren är av rimliga mått så länge de inte är större än nödvändigt.

Om den spelförande spelaren begär Let för störning av svingen gäller:

- 8.8.1 om svingen **påverkats** av viss kontakt med motspelaren beviljas Let, såvida inte den spelförande spelaren skulle ha slagit en *vinnande retur* – då tilldelas hen Poäng;
- 8.8.2 om svingen **förhindrats** av kontakt med motspelaren tilldelas den spelförande spelaren Poäng, även om motspelaren gjort allt i hens makt för att undvika störning.

## 8.9 Överdriven Sving

- 8.9.1 Om den spelförande spelaren orsakat störning genom att ha genomfört en överdriven sving, beviljas ingen Let.
- 8.9.2 Om störning förekommit, men den spelförande spelaren överdrivit svingen i ett försök att få Poäng tilldelad, beviljas Let.
- 8.9.3 En överdriven sving från den spelförande spelaren kan bidra till störning för motspelaren när den blir spelförande, vilket hen då ska beviljas Let för, om Let begärs.

## 8.10 Möjlighet att slå bollen till hela frontväggen

Om den spelförande spelaren begär Let till följd av störning av fri tillgång att spela bollen till hela frontväggen gäller:

- 8.10.1 Om störning förekommit och bollen skulle ha träffat motspelaren under en direkt väg mot frontväggen, tilldelas den spelförande spelaren Poäng.

- Dock beviljas Let om den spelförande spelaren genomfört en *vändning* eller gjort *ytterligare försök* att slå bollen;
- 8.10.2 Om bollen skulle ha träffat motspelaren och därefter en sidovägg innan den nådde frontväggen, beviljas Let. Däremot tilldelas den spelförande spelaren Poäng om det skulle ha blivit ett vinnande slag;
- 8.10.3 Om bollen först skulle träffat sidoväggen och därefter motspelaren innan den nådde frontväggen beviljas Let, såvida returen inte skulle ha blivit ett vinnande slag – då ska den spelförande spelaren tilldelas Poäng;

### **8.11 Ytterligare Försök.**

Om den spelförande spelaren begär Let för en störning medan hen gör ett *ytterligare försök* att slå bollen och skulle ha kunnat genomföra en korrekt retur gäller:

- 8.11.1 Om motspelaren inte hade tid nog att undvika störningen beviljas Let.

### **8.12 Vändning**

*Vändning* innebär att den spelförande spelaren slår bollen på ena sidan av sin kropp efter att ha låtit den passera på sin andra sida, oavsett om spelaren fysiskt vänder sig eller inte.

Om den spelförande spelaren påträffar störning under en *vändning* och skulle ha kunnat genomföra en korrekt retur gäller:

- 8.12.1 Om svingen förhindrats, trots att motspelaren gjort allt i hens makt för att undvika störning, tilldelas den spelförande spelaren Poäng;
- 8.12.2 Om den icke spelförandespelaren inte haft tid nog att undvika störningen beviljas Let;
- 8.12.3 Om den spelförande spelaren kunde ha slagit bollen utan *vändning*, men genomfört en för att skapa en störningssituation, beviljas ingen Let.
- 8.12.4 Om den spelförande spelaren gör en *vändning* ska domaren bedöma huruvida handlingen var farlig och om den var regelrätt.

## **9 BOLLEN TRÄFFAR EN SPELARE**

**9.1** Om bollen träffar motspelaren, hens racket eller kläder på dess väg **till frontväggen**, ska spelet stoppas varpå följande gäller:

- 9.1.1 om returen skulle ha varit inkorrekt vinner motspelaren poängen;
- 9.1.2 om returen var på väg direkt mot frontväggen och om den spelförande spelaren gjort ett första *försök* utan att ha genomfört en *vändning*, tilldelas hen Poäng;
- 9.1.3 om bollen skulle ha träffat någon annan vägg än frontväggen först och den spelförande spelaren inte genomfört en *vändning*, beviljas Let, såvida returen inte skulle ha blivit ett vinnande slag - då ska hen tilldelas Poäng;
- 9.1.4 om den spelförande spelaren inte genomfört en *vändning*, men gjort *ytterligare försök* att spela bollen, beviljas Let;
- 9.1.5 om den spelförande spelaren har genomfört en *vändning* före slaget tilldelas motspelaren Poäng, såvida motspelaren inte gjorde en medveten rörelse för att bryta bollbanan - då tilldelas istället den spelförande spelaren Poäng.

**9.2** Om bollen träffar en spelare på sin väg från frontväggen innan den har studsat två gånger på golvet ska spelet stoppas varpå följande gäller:

- 9.2.1 om bollen träffar den icke spelförande spelaren eller hens racket innan den spelförande spelaren har gjort ett *försök* att slå bollen och ingen störning har skett, vinner den spelförande spelaren poängen, såvida det



- inte är den spelförande spelarens position som har orsakat att motspelaren träffats - då beviljas Let;
- 9.2.2 om bollen träffar den icke spelförande spelaren eller hans racket efter att den spelförande spelaren har gjort fler än ett försök att slå bollen och hen hade kunnat genomföra en korrekt retur, beviljas Let. Om det bedöms att en korrekt retur inte kunnat genomföras, vinner den icke spelförande spelaren poängen;
- 9.2.3 om bollen träffar den spelförande spelaren och ingen störning har skett, vinner den icke spelförande spelaren poängen. Om störning har skett ska Regel 8 (Störning) tillämpas.

- 9.3** Om den spelförande spelaren slår motspelaren med bollen ska domaren bedöma om agerandet var farligt och om det var regelrätt.

## 10 ÖVERKLAGANDE

- 10.1** Båda spelarna kan stoppa spelet under en duell och överklaga ett beslut eller frånvaro av dito från markören genom att säga "Överklagande, tack".
- 10.2** Den förlorande spelaren av en bollduell kan överklaga ett beslut eller frånvaro av dito från markören genom att säga "Överklagande, tack".
- 10.3** Om domaren är osäker på vilken retur som överklagas ska hen be om ett klagande. Om det är fler än ett överklagande ska domaren bedöma dem var och en för sig.
- 10.4** Efter en serve kan ingen av spelarna överklaga något som skett under föregående dueller, med undantag för om bollen har gått sönder.
- 10.5** Vid slutet av ett game ska överklagande ske omgående efter den sista bollduellen.
- 10.6** Vid bedömning av ett överklagande ska domaren:
- 10.6.1 låta poängställningen kvarstå om markörens beslut bedöms som korrekt; eller
  - 10.6.2 bevilja Let om markörens beslut var inkorrekt, såvida markörens beslut inte stört en vinnande retur från någon av spelaren - då ska den spelaren tilldelas en poäng; eller
  - 10.6.3 utdela poäng till den andre spelaren om markören inte dömt ut en inkorrekt serve eller retur; eller
  - 10.6.4 bevilja Let om osäker på om en serve var korrekt; eller
  - 10.6.5 bevilja Let om osäker på om en retur var korrekt, såvida markörens beslut inte stört en *vinnande retur* från den andra spelaren - då ska den spelaren tilldelas en poäng.
- 10.7** Domarens beslut är alltid slutgiltigt.

## 11 BOLLEN

- 11.1** Om bollen går sönder under en bollduell, ska Let beviljas för den duellen.
- 11.2** Om en spelare stoppar spelet för att *överklaga* för trasig boll, varpå det visar sig att bollen är hel förlorar spelaren den poängen.
- 11.3** Om mottagaren *överklagar* för trasig boll innan hen *gör ett försök* att returnera serven och det visar sig att bollen är trasig, ska Let beviljas även för föregående bollduell om domaren inte kan bedöma vid vilket skede som bollen gick sönder.
- 11.4** En spelare som önskar *överklaga* vid slutet av ett game för trasig boll ska göra det omgående efter den sista bollduellen och innan hen lämnar banan.
- 11.5** Bollen ska bytas ut om båda spelarna är överens om det, eller om domaren går med på en av spelarnas förfrågan om det.

- 11.6** Om en boll har blivit utbytt, eller om spelarna återupptar matchen efter ett avbrott får spelarna värma upp bollen. Spelet fortsätter när båda spelarna är överens om det, om inte direktiv om start har kommit från domaren.
- 11.7** Bollen måste förbli på banan under hela matchens gång, såvida domaren inte godkänner annat.
- 11.8** Om bollen fastnar i någon del av banan ska Let beviljas.
- 11.9** Om bollen nuddar något föremål på banan ska Let beviljas.
- 11.10** Let beviljas inte för märklig studs.

## 12 Distraction

- 12.1** Om någon av spelarna begär Let för distraction, ska hen göra det omedelbart.
- 12.2** Om distractionen orsakats av motspelaren gäller:
  - 12.2.1 Let beviljas om distractionen var **oavsiktlig**, såvida inte spelarens *vinnande retur* förhindrats – då ska den spelaren tilldelas poängen;
  - 12.2.2 Om distractionen var **avsiktlig** ska Regel 15 (Uppförande) tillämpas.
- 12.3** Om störningen inte orsakats av någon av spelarna beviljas Let, såvida inte en spelares *vinnande retur* förhindrats - då ska den spelaren tilldelas poängen.
- 12.4** Vid vissa evenemang kan publikreaktioner förekomma. För att uppmuntra åskådarna till nöje kan Regel 12.3 bortses ifrån, vilket medför att spelarna förväntas spela vidare och domare låta bli att säga ifrån om plötsliga ljud förekommer bland åskådarna. Dock ska Let beviljas om en spelare stoppar spelet och begär Let för störande ljud utanför banan.

## 13 TAPPADE FÖREMÅL

- 13.1** En spelare som tappar sitt racket kan plocka upp det och fortsätta, såvida bollen inte träffar racketet, störning förekommer eller domaren utfärdar ett Uppförande Straff.
- 13.2** En spelförande spelare som tappar racketet till följd av störning kan begära Let för det.
- 13.3** En icke spelförande spelare som tappar racketet till följd av kontakt när den spelförande spelaren försöker nå bollen kan begära Let, varpå Regel 12 (Distraction) ska tillämpas.
- 13.4** Om ett föremål utöver en spelares racket tappas på golvet ska spelet stoppas och följande gälla:
  - 13.4.1 om föremålet tappats av en spelare utan att det skett någon kontakt med motspelaren, ska motspelaren tilldelas poängen;
  - 13.4.2 om föremålet tappats till följd av kontakt med motspelaren, ska Let beviljas såvida den spelförande spelaren inte slagit en *vinnande retur*, eller begärt Let för störning, vilket innebär att Regel 8 (Störning) ska tillämpas;
  - 13.4.3 om föremålet inte kommer från någon av spelarna ska Let beviljas, såvida inte följande inträffar:
    - 13.4.3.1 den spelförande spelarens *vinnande retur* avbröts – då ska poängen tilldelas den spelaren;
    - 13.4.3.2 om föremålet inte har uppfattats av någon av spelarna innan bollduellen avslutats och det inte haft någon inverkan på utkomsten ska duellens resultat kvarstå.

## 14 SJUKDOM, SKADA OCH BLÖDNING

### 14.1 SJUKDOM

- 14.1.1 En spelare som lider av en sjukdom som varken inkluderar skada eller blödande måste antingen fortsätta spela omgående, eller ge upp gamet för att få 90 sekunders gamevila att återhämta sig under. Detta inkluderar kramp, yrsel, andfåddhet såväl som astma. Endast 1 game kan ges upp i detta syfte. Efter det måste spelaren antingen fortsätta spela eller ge upp matchen.
- 14.1.2 Om en spelare kräks eller gör annat som leder till att banan blir ospelbar, tilldelas motspelaren matchen.

### 14.2 SKADA

Domaren ska:

- 14.2.1 om det finns anledning att tro att skadan inte är riktig, tillfråga spelaren om hen kan fortsätta spela omgående eller om hen vill ge upp ett game och använda en gamevila om 90 sekunder för återhämtning, eller ge upp matchen. Endast 1 game kan ges upp i detta syfte;
- 14.2.2 om det är uppenbart att skadan är riktig, framföra inför spelarna vilken kategori skadan tillhör och vilken återhämtningstid som är tillåten att utnyttja. Det är endast tillåtet att använda återhämtningstiden vid det tillfället som skadan äger rum:
- 14.2.3 om det är uppenbart att det är ett återfall från en skada ådragen tidigare under matchen, klargöra för spelaren att hen måste besluta om hen ska fortsätta spela omgående eller ge upp ett game för att kunna använda gamevilan om 90 sekunder för återhämtning, eller ge upp matchen. Det är endast tillåtet att ge upp 1 game i detta syfte.

### 14.3 Skadekategorier:

- 14.3.1 **Självförvållad:** skadan är en konsekvens av spelarens eget agerande. Detta inkluderar muskelsträckning eller –bristning, eller annan ömhetskänsla som uppkommit efter ett fall mot vägg eller golv. Spelaren tillåts ta 3 minuter för återhämtning och om hen fortfarande inte är redo för spel, förlorar spelaren 1 game och kan använda en gamevila om ytterligare 90 sekunder för återhämtningen. Endast 1 game kan förloras i detta syfte och om spelaren inte kan återuppta spel efter det tilldöms motspelaren matchen. Samma princip som ovan gäller vid protokollförändret av gameraresultatet.
- 14.3.2 **Delaktig:** skadan är en konsekvens av båda spelarnas agerande. Den skadade spelaren har rätt till 15 minuter att använda för återhämtning och kan förlängas med 15 minuter om domaren beslutar så. Om spelaren inte kan fortsätta spela efter det tillfaller matchen motspelaren. Poängställningen vid tillfället för skadan kvarstår.
- 14.3.3 **Av motspelaren vållad:** skadan är en konsekvens av motspelarens agerande.
- 14.3.3.1 Om skadan är **oavsiktligt** orsakad av motspelaren ska Regel 15 (Uppförande) tillämpas. Den skadade spelaren har då rätt till 15 minuter att använda för återhämtning. Om hen sedan inte kan återuppta spel, tillfaller matchen den skadade spelaren.
- 14.3.3.2 Om skadan är orsakad av ett **avsiktligt eller farligt** spel eller agerande från motspelaren och den skadade spelaren behöver tid på sig för att återhämta sig, tillfaller matchen den skadade spelaren. Om den skadade spelaren kan fortsätta spela utan dröjsmål ska Regel 15 (Uppförande) tillämpas.

## 14.4 Blödning

- 14.4.1 Om blödning förekommer på banan ska spelet stoppas och den blödande spelaren lämna banan för att se till såret omgående. Rimlig tid för behandlingen beviljas. Spelet ska fortsätta efter att blödningen stoppats och täckts, där så är möjligt.
  - 14.4.2 Om blödningen är **oavsiktligt orsakad** av motspelaren ska Regel 15 (Uppförande) tillämpas.
  - 14.4.3 Om blödning uppkommit som en konsekvens av motspelarens **avsiktliga eller farliga** spel eller agerande tillfaller matchen den skadade spelaren.
  - 14.4.4 En spelare som inte kan stoppa blödningen inom den givna tidsramen får antingen ge upp 1 game och använda 90 sekunders gamevila och sedan återuppta spel, eller ge upp matchen.
  - 14.4.5 Om blodet från ett tidigare under matchen uppslaget sår syns, förlorar spelaren gamet och hen får använda 90 sekunders gamevila för fortsatt omvårdnad. Om blodet inte har stoppats under den givna tiden tillfaller matchen motspelaren.
  - 14.4.6 Banan ska städas ren från blod och blodbefläckade klädesplagg måste bytas ut.
- 14.5** En skadad spelare kan återuppta spel innan den givna återhämtningstiden gått ut och båda spelarna ska beviljas rimlig tid att förbereda sig inför det.
- 14.6** Det är alltid den skadade spelarens beslut om hen kan återuppta spel eller inte.

## 15 UPPFÖRANDE

- 15.1** Spelarna ska följa alla tävlingsbestämmelser utöver dessa Regler.
- 15.2** Spelarna får inte placera något föremål på banan.
- 15.3** Spelarna får inte lämna banan under ett game utan tillåtelse från domaren.
- 15.4** Spelarna kan inte begära byte av en matchledare.
- 15.5** Spelarna får inte bete sig på ett sätt som är orättvist, farligt, kränkande, oanständigt eller på något sätt menligt för sporten.
- 15.6** Om en spelares uppförande är oacceptabelt ska domaren straffa den spelaren och stoppa spelet om nödvändigt.  
Oacceptabelt uppförande inkluderar, men begränsas inte av:
  - 15.6.1 ljudlig eller synlig oanständighet;
  - 15.6.2 verbal, fysisk eller annan form av kränkning;
  - 15.6.3 onödig fysisk kontakt, vilket inbegriper att knuffa motspelaren;
  - 15.6.4 farligt spel, vilket inbegriper överdriven sving;
  - 15.6.5 dispyt med en matchledare;
  - 15.6.6 missbruk av utrustning på banan;
  - 15.6.7 orättvis uppvärmning;
  - 15.6.8 fördröjning av spelet, vilket inbegriper försenad ankomst till banan inför eller under spel;
  - 15.6.9 avsiktligt störande;
  - 15.6.10 mottagande av coaching under spelets gång.
- 15.7** En spelare som gör sig skyldig till någon av ovan nämnda överträdelser kan Varnas, dömas till Poängavdrag, Gameavdrag eller Matchförlust enligt beroende på överträdelsens grovhet.
- 15.8** Domaren kan utfärda mer än en Varning, Poäng- eller Gameavdrag mot en spelare för återkommande överträdelser, men domen får inte vara av mildare grad än vad som utfärdats för snarlik överträdelse tidigare.
- 15.9** En varning eller straff kan utfärdas när som helst under matchen, vilket även inbegriper uppvärmning.
- 15.10** Om domaren:

- 15.10.1 stoppar spelet för att utfärda en Varning, beviljas Let;
  - 15.10.2 stoppar spelet för att utfärda Poängavdrag innan en bollduell spelats klart, ska den poängen vara resultatet av duellen;
  - 15.10.3 beslutar om Poängavdrag efter att en bollduell spelats klart, ska den poängen adderas till poängställningen, men utan att byte av serveruta sker;
  - 15.10.4 beslutar om Gameavdrag, åsyftas det game som är igång, eller det som följer om det sker i en gamevila. I det senare fallet läggs inte 90 sekunder till gamevilan;
  - 15.10.5 beslutar om Gameavdrag eller Matchförlust, kvarstår den felande spelarens poäng vid det aktuella tillfället;
- 15.11** När en Uppförandebestrafning har utfärdats ska domaren färdigställa den dokumentation som fordras för vidare rapportering till tävlingsledningen.

## APPENDIX 1 - DEFINITIONER

ÖVERKLAGANDE	En spelares önskan att domaren granskar markörens beslut eller frånvaro av dito, eller att domaren uppmärksammas att bollen är trasig.
FÖRSÖK	All rörelse mot bollen. En falsk sving är också ett försök, men en racketförberedelse med enbart baksving utan rörelse mot bollen räknas inte som ett försök.
RUTA, SERVERUTA	De kvadratiska områden på båda sidor om mittlinjen som omgärdas av kortlinjen, en sidovägg och två andra linjer och varifrån servaren servar.
KORREKT SLAG	När bollen är slagen med endast ett tillslag med racketet, som hållits med handen, utan att det är en försning.
NERE	Ett slag som: träffar plåten eller golvet innan den når frontväggen, eller om bollen träffar plåten efter att den träffat frontväggen; en spelare inte slår på ett korrekt sätt; nuddar den spelförande spelaren eller hens kläder.
KLAR SIKT	Tillräcklig tid för att se bollen och kunna förbereda sig för att slå när bollen återvänder från frontväggen.
FEL YTTERLIGARE FÖRSÖK	En serve som är inkorrekt.  Försök av den spelförande spelaren att serva eller returnera bollen, efter att redan ha ett eller flera försök att slå bollen redan gjorts.
GAME	En del av en match. En spelare måste vinna 3 game för att vinna en match om bäst av 5 game och 2 game för att vinna en match om bäst av 3 game. Notera: Om ett game uppgivits i enlighet med någon här angiven regel ska resultatet för det gamet protokollföras av markören med uppgivarens vid tillfället rådande poäng.
KORREKT RETUR	En retur som är slagen på ett korrekt sätt och där bollen färdas mot frontväggen antingen direkt eller efter att först ha träffat en eller flera andra väggar utan att gå ut, och som träffar frontväggen ovanför plåten och under ytterlinjen.
SERVEBYTE LET	Byte av servare. Resultatet av en bollduell som ingen av spelarna har vunnit. Servaren servar igen från samma serveruta.
MATCH GAMMAL UT	Den fullständiga omfattningen av spelet, inklusive uppvärmningen. En retur som studsar fler än en gång i golvet innan den slås. En retur som: träffar väggen på eller ovanför banans yttre begränsningslinjer eller någon yta eller föremål utanför dessa; passerar igenom något föremål utanför begränsningslinjerna.
BANKVART	En av två lika stora delar av banan på ömse sidor av mittlinjen som begränsas av sidoväggen, bakväggen, kortlinjen och mittlinjen.
BOLLDUELL	En korrekt serve följd av en eller flera bollväxlingar till det att en spelare misslyckas med att leverera en korrekt retur.
SPELFÖRANDE SPELARE	En spelare är spelförande från det tillfälle som motspelarens retur studsar från frontväggen till det att spelarens retur når frontväggen.
PLÅT	Området på frontväggen som täcker dess fulla bredd från golvet upp till den lägsta vågräta linjen på väggen.
VÄNDNING	En handling av den spelförande spelaren som slår, eller är i position att slå, bollen på ena sidan av kroppen efter att hen låtit den passera på andra sidan av eller bakom kroppen, oavsett om spelaren rent praktiskt vänder sig om.  Notera: Att inleda svingen för att slå bollen på ena sidan av kroppen för att sedan på grund av felläst studs vrida över svingen för ett slag från andra

sidan, är varken att vända eller att göra ytterligare försök och störningssituationer som uppstår i sådana här situationer ska bedömas som vanligt.

VINNANDE RETUR  
FEL-FOTAD

En korrekt slagen retur som motspelaren inte kunnat ta.

En situation där en spelare har antagit att bollen skulle ta en viss väg och då börjat röra sig i den riktningen, och sedan tvingas byta riktning om bollen färdas i en annan riktning.

## APPENDIX 2 – MATCHLEDARNAS BESLUT

### 2.1 MARKÖR

NERE	Indikerar att en spelares retur har träffat plåten eller golvet innan den nått frontväggen, eller att bollen träffat frontväggen och sedan plåten; eller att returen inte slagits på ett korrekt sätt; eller att returen snuddat vid den spelförande spelaren eller hens kläder.
FEL	Indikerar att en serve var inkorrekt.
SERVEN ÖVER	Indikerar att det sker ett byte av servare.
GAMMAL	Indikerar att en retur studsat mer än en gång på golvet innan den slogs.
UT	En retur som: träffar väggen på eller ovanför banans yttre begränsningslinjer eller någon yta eller föremål utanför dessa; passerar igenom något föremål utanför begränsningslinjerna.
10-LIKA: EN SPELARE MÅSTE VINNA MED TVÅ POÄNG	Indikerar att det vid 10-lika krävs 2 poängs övertag för att vinna gamet. Utropas endast vid första gången det sker under en match.
GAMEBOLL	Indikerar att en spelare behöver 1 poäng för att vinna gamet.
MATCHBOLL	Indikerar att en spelare behöver 1 poäng för att vinna matchen.
JA, LET/ LET	Domarens beslut att en duell ska spelas om.
POÄNG TILL (SPELARE eller LAG)	Domarens beslut att tilldela en spelare eller ett lag 1 poäng.
INGEN LET	Domarens beslut att underkänna en spelares begäran om Let.

#### Exempel på markörens utrop.

1. Introduktion av matchen:  
"Angtoft servar, Skarman tar emot, bäst av 5 game, noll-noll."
2. Ordning av utrop:
  - i) Något som påverkar poängställningen (exempelvis Poäng till Angtoft).
  - ii) Poängställningen med servarens poäng först.
  - iii) Kommentarer på poängställningen (exempelvis Gameboll).
3. Utrop av poängställning:  
"Gammal boll. Serven över, 4-3"  
"Ja Let, 3-4."  
"Poäng till Angtoft, 10-8, Gameboll."  
"Fel, serven över, 8-3."  
"Nere, 10-lika: en spelare måste vinna med 2 poäng."  
"10-8, Matchboll."  
"13-12, Matchboll."
4. Vid slutet av matchen:  
"11-3, game till Angtoft. Angtoft leder med 1-0 i game."  
"11-7, game till Skarman. Skarman leder med 2-1 i game."  
"11-8, match till Angtoft, 3-2 i game, 11-3, 7-11, 6-11, 11-9, 11-8."
5. Vid inledningen till ett game som inte är det första:  
"Angtoft leder med 1-0 i game. Noll-noll."



”Skarman leder med 2-1 i game. Skarman servar, noll-noll.”

”2-lika i game. Angtoft servar, noll-noll.”

## 2.2 DOMAREN

FEMTON SEKUNDER	Anger att det återstår 15 sekunder på ett givet tidsintervall.
HALVTID	Anger att 2½ minuter av uppvärmningen har passerat.
LET / SPELA LET	Anvisar att en duell ska spelas om vid förhållanden där formuleringen ”Ja, Let” inte är lämpligt (exempelvis när ingen av spelarna har begärt Let).
INGEN LET	Underkänner en Let.
POÄNG TILL (SPELARE eller LAG)	Anger att en Poäng har utdelats.
TID	Indikerar att det givna tidsintervallet har passerat.
JA, LET	Let beviljas.
VARNING	Anger att en Uppförande Varning har utdelats, exempelvis ”Uppförande Varning Skarman för fördröjning av spelet”.
POÄNGAVDRAG	Anger att en Uppförande Poäng har utdelats, exempelvis ”Uppförande Skarman, Poäng till ( <i>andra spelaren eller laget</i> ) för fördröjning av spelet.”
GAMEAVDRAG	Anger att Uppförande Spel har utdelats, exempelvis ”Uppförande Angtoft, Game till ( <i>andra spelaren eller laget</i> ) för kränkning av motspelaren.”
MATCHFÖRLUST	Anger att en Uppförande Match har utdelats, exempelvis ”Uppförande Angtoft, Match till ( <i>andra spelaren eller laget</i> ) för dispyt med Domaren.”

e

## APPENDIX 3 - ALTERNATIVA RÄKNESYSTEM

### 1. Poäng på varje boll till 15

Regel 2 (Poängräkning) byts ut mot (se kursiv text):

2.1 Vinnaren av en bollduell får 1 poäng och servar för att inleda följande duell.

2.2 *Varje game spelas till 15 poäng, utom om poängställningen når 14-lik, då gamet fortsätter till det att en spelare leder med 2 poäng.*

2.3 En match spelas normalt bäst av 5 game, men kan spelas bäst av 3 game.

### 2. Poängräkning med Serve innehas/Serven över

Regel 2 (Poängräkning) byts ut mot (se kursivt):

2.1 *Servaren, efter att ha vunnit en bollduell, får 1 poäng; mottagaren, efter att ha vunnit en bollduell, övertar serven utan att poängställningen ändras.*

2.2 *Varje game spelas till 9 poäng, utom om poängställningen når 8-lik, varpå mottagaren innan serven slås får välja om gamet ska gå till 9 (känt som "Set 1") eller 10 (känt som "Set 2"). Mottagaren måste tydligt indikera detta val till markören, domaren och servaren.*

2.3 En match spelas normalt bäst av 5 game, men kan spelas bäst av 3 game.

## APPENDIX 4 – 3-DOMARSYSTEMET

1. I 3-Domarsystemet ingår en Huvuddomare (HD) och två Sidodomare (SD), som ska arbeta tillsammans i ett lag. Alla bör vara av den högst ackrediterade graden domare som finns tillgänglig. Om de 3 domarna inte är av samma grad, ska den domaren med högst grad agera som HD.
2. HD, som även agerar markör, ska kontrollera matchen och ska samråda med SD:na innan matchen och om möjligt mellan gamen, för att försöka uppnå konsekvens i tolkning och tillämpning av reglerna. En av SD:na för protokoll över poängställningen parallellt med HD för säkerhets skull. Vid oenighet är HD:s beslut det slutgiltiga.
3. De två SD:na ska vara placerade bakom bakväggen i linje med sidolinjen till de båda serverutorna och en bänkrad framför HD.
4. SD tar beslut efter en bollduell – inte under – och endast vid följande händelser:
  - 4.1 När en spelare begär *Let*; eller överklagar mot ett beslut eller frånvaro av dito kring *nere*, *gammal* eller *fel* från HD.
  - 4.2 Om någon domares sikt är skymd ska den domarens beslut vara "Ja, Let."
  - 4.3 Om HD är osäker på orsaken till överklagan, ska HD be spelaren om klargörande.
  - 4.4 Om en SD är osäker på orsaken till överklagan, ska SD:n be HD om klargörande.
5. Endast HD tar beslut om tidsintervall, uppförande, skada, störningar, trasig boll, tappade föremål och banförhållanden, vilka inte kan överklagas.
6. Varje överklagande ska bedömas av alla 3 domarna, samtidigt och sinsemellan oberoende.
7. Beslutet som fått majoritet bland domarna är slutgiltigt, utom om videogranskning används.
8. De 3 domarnas beslut ska kungöras av HD utan att avslöja de individuella besluten.
9. Om utkomsten blir 3 olika beslut (Ja Let, Ingen Let, Poäng) ska "Ja, Let" vara det slutgiltiga.
10. Spelarna ska enbart rikta sig till HD. Dialoger ska hållas så korta som möjligt.
11. Domarna kan kungöra sitt beslut via (ordning efter tillgänglighet):
  1. Elektroniska konsoler; eller
  2. Domarbeslutkort; eller
  3. Handsignaler.
12. Om handsignaler används:
  - Ja, Let = Tumme och pekfinger format som ett 'L'.
  - Poäng = Knyten näve.
  - Ingen Let = Handen hålls fram platt med handflatan vänd nedåt.
  - Bollen var nere/Gammal/Ute/Fel = Tummen ner.
  - Bollen var korrekt = Tummen upp.

## APPENDIX 5 - VIDEOGRANSKNING

Kan användas om tekniken finns tillgänglig.

### REGLER/TILLVÄGÅNGSSÄTT

1. En spelare kan enkom åberopa videogranskning av ett beslut om Störning där Let, Poäng eller Ingen Let har beviljats, och kan inte överklaga ett markörsbeslut därigenom. Spelarna har rätt till var sin videogranskning per game; om det första domarbeslutet upphävs genom granskningen återfår spelaren sin möjlighet.
2. Spelaren måste omedelbart och tydligt begära "Videogranskning, tack" av HD.
3. HD ska sedan utropa: "Videogranskning, tack, (spelarens namn) av beslutet om Ja Let/Ingen Let/Poäng".
4. Reprisen visas därefter på skärmarna.
5. Videogranskningsdomarens beslut, som är slutgiltigt, visas sedan på skärmarna.
6. Därpå ska HD utropa antingen "Beslut om Ja Let/Ingen Let/Poäng kvarstår, (spelarens namn) har inga möjligheter till videogranskning kvar"; eller "Beslut om Ja Let/Ingen Let/Poäng upphävs, (spelarens namn) har 1 möjlighet till videogranskning kvar."
7. När poängställningen når 10-lika återfår spelarna sin möjlighet till videogranskning, om den tidigare utnyttjats. Outnyttjade möjligheter adderas inte i ett sådant stadium och inte heller i följande game. HD ska utropa "10-lika, en spelare måste vinna med 2 poäng. Spelarna har var sin möjlighet till videogranskning."
8. Om videogranskning inte är tillgängligt på grund av tekniska problem ska möjligheten inte räknas som utnyttjad.

## **APPENDIX 6 – SKYDDSGLASÖGON**

WSF rekommenderar alla squashspelare att använda skyddsglasögon som klarar den Nationella Standardens mått, på ett sätt som hela tiden skyddar ögonen under spel och uppvärmning. Nationella Standarden av skyddsglasögon för racketsporter publiceras av Canadian Standards Association, United States STM, Standards Australia/New Zealand och British Standards Institution. Det är spelarens ansvar att se till att kvaliteten på produkten som används är korrekt för ändamålet.

Skyddsglasögon, som håller för ovan givna mått (eller adekvata sådana), är obligatoriskt vid allt dubbelspel och i alla juniorsammanhang sanktionerade av WSF.

## APPENDIX 7 – TEKNISKA SPECIFIKATIONER

### APPENDIX 7.1

#### BESKRIVNING OCH DIMENSIONER FÖR EN SINGELBANA

##### BESKRIVNING

En squashbana består av en rektangulär yta begränsad av 4 väggar: frontväggen, 2 sidoväggar och bakväggen. Den har ett plant golv och fri höjd över området för banan.

##### DIMENSIONER

Banans längd mellan spelytor.....	9750 mm
Banans bredd mellan spelytor.....	6400 mm
Banans diagonal.....	11665 mm
Höjd från golvet upp till underkanten av frontväggens ytterlinje.....	4570 mm
Höjd från golvet upp till underkanten av bakväggens ytterlinje.....	2130 mm
Höjd från golvet upp till underkanten av servelinjen på frontväggen.....	1780 mm
Höjd från golvet upp till överkanten av plåten.....	480 mm
Avstånd från bakvägg till närmsta del av kortlinjen.....	4260 mm
Serverutornas inre längdmått.....	1600 mm
Linjernas bredd.....	50 mm
Lägsta fria höjs över golvet.....	5640 mm

##### NOTERA

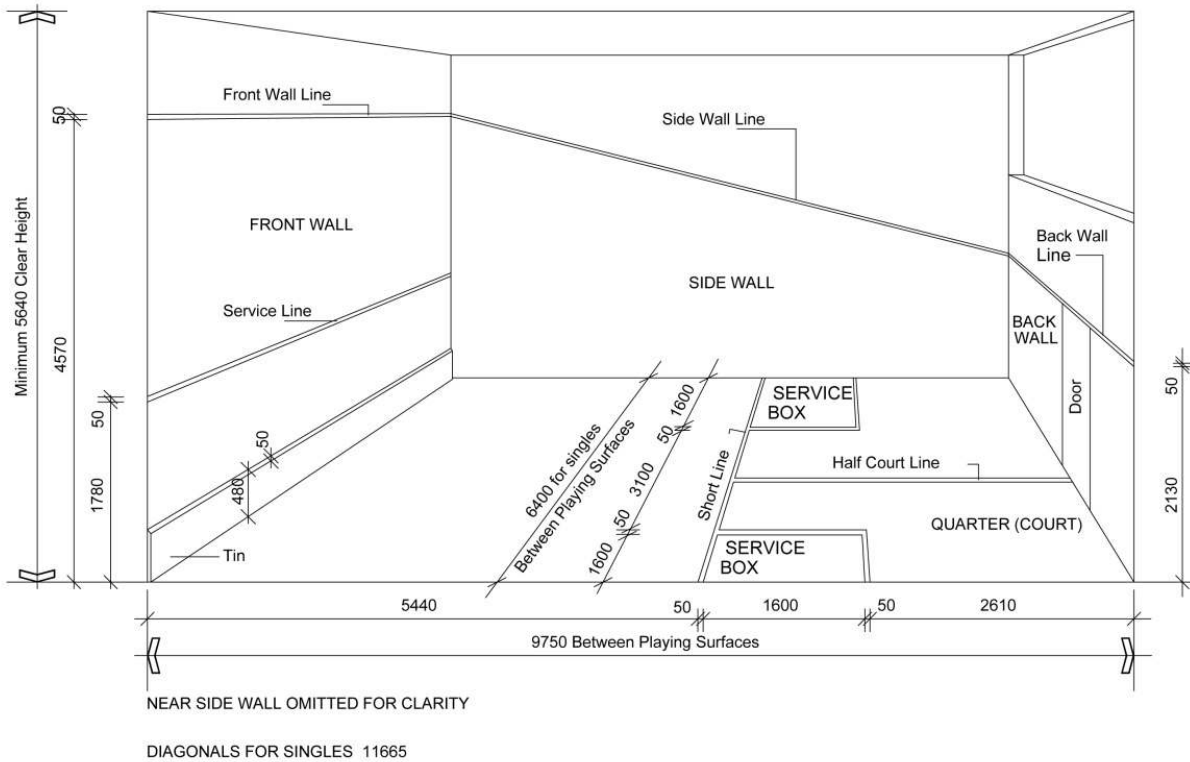
1. Ytterlinjen på sidoväggarna ska kopplas samman med ytterlinjen på frontväggen och bakväggen.
2. Serverutan ska vara kvadratisk formad med kortlinjen, en sidovägg och två andra på golvet markerade linjer.
3. Banans längd, diagonal och bredd ska mätas vid 1000 mm höjd över golvet.
4. Ytterlinjen vid alla väggar och de översta 50 mm av plåten rekommenderas vara formade så att bollen avviker från sin bana när de träffas.
5. Plåten får inte sticka ut mer än 45 mm från frontväggen.
6. Banans dörr rekommenderas vara i mitten av bakväggen.
7. Banans allmänna utseende, dess dimensioner och markeringar illustreras i ett diagram i Appendix 7.2.

##### KONSTRUKTION

En squashbana kan vara konstruerad av ett flertal olika material så länge de ger en passande studs och är säkert för spel; det finns dock rekommenderade standarder att tillgå i WSF:s Specifikationer för Squashbanor (Squash Court Specification), som innehåller rekommenderade standardmaterial. En nationell eller regional organisation kan komma att kräva att banor som ska användas för tävlingsspel ska möta WSF-standarderna.

## APPENDIX 7.2

### ALLMÄN SKISS ÖVER DEN INTERNATIONELLA SINGELBANAN



## APPENDIX 8 – SPECIFIKATIONER FÖR SQUASHBOLLAR

### 1. EN STANDARD DUBBELGULPRICKAD TÄVLINGSBOLL

Följande beskrivning är standard för en dubbelgulprickad tävlingsboll som används inom reglerna för squash:

- Diameter (millimeter):  $40.0 \pm 0.5$
- Vikt (gram):  $24.0 \pm 1.0$
- Styvhet (N/mm) vid 23° C:  $3.2 \pm 0.4$
- Sömstyrka (N/mm): 6.0 minimalt
- Studsmotstånd från 254 centimeter:
  - vid 23° C: 12% minimalt
  - vid 45° C: 25% - 30%

### 2. EN STANDARD ENKELGULPRICKAD KLUBBSPELSBOLL

Följande beskrivning är standard för en enkelgulprickad klubbspelsboll som används inom reglerna för squash:

- Diameter (millimeter):  $40.0 \pm 0.5$
- Vikt (gram):  $24.0 \pm 1.0$
- Styvhet (N/mm) vid 23° C:  $3.2 \pm 0.4$
- Sömstyrka (N/mm): 6.0 minimalt
- Studsmotstånd från 254 centimeter:
  - vid 23° C: 15% minimalt
  - vid 45° C: 30% - 35%

#### NOTERA

1. Den fullständiga proceduren för bedömning om bollar stämmer överens med specifikationerna ovan finns tillgänglig hos WSF. WSF testar bollar efter standardprocedurer på förfrågan.
2. Det finns inga standardspecifikationer för bollar med högre eller lägre fart, som används av spelare med bättre eller sämre förmågor eller vid banförhållanden som är varmare eller kallare än de som använts för att bestämma tävlings- och klubbspelsbollarnas specifikationer. Om bollen är av snabbare karaktär kan dess mått variera i diameter och vikt gentemot beskrivningen ovan. Det rekommenderas att bollar har en permanent färgkod eller markering som indikerar dess karaktär eller användarkategori. Det är också rekommenderat att bollar för nybörjare och spelare under utveckling allmänt är skapta efter följande mått.
  - Nybörjarboll studsmotstånd
    - vid 23° C: ej mindre än 17%
    - vid 45° C: 36% till 38%
  - Utvecklingsboll studsmotstånd
    - vid 23° C: ej mindre än 15%
    - vid 45° C: 33% till 36%

Specifikationer för bollar som i dagsläget fyller dessa krav kan fås på begäran hos WSF.

Bollarnas fart kan även indikeras på följande vis:

- Väldigt långsam – Gul prick (enkel eller dubbel)
  - Långsam – Vit eller grön prick
  - Mellansnabb - Röd prick
  - Snabb – Blå prick
3. Bollar som används vid världsmästerskap eller liknande evenemang ska möta ovan beskrivna specifikationer för standard dubbelgulprickad tävlingsboll. Övrig subjektiv bedömning om lämpligheten av bollen för mästerskapsanvändning kan utföras av WSF med spelare av aktuell nivå.



4. Bollar med minst en gul prick bollar och med en diameter som överstiger 40.0 mm, men som i övrigt går standardspecifikationerna till mötes, kan godkännas av tävlingsorganisationen att användas i tävlingsspel.

## APPENDIX 9 - DIMENSIONER FÖR SQUASHRACKETAR

### DIMENSIONER

Maximal längd 686 mm

Maximal bredd, mätt med räta vinklar vid skaftet 215 mm

Maximal längd på strängar 390 mm

Maximal strängyta 500 cm<sup>2</sup>

Minimal bredd på ram, mätt i nivå med strängarna 7 mm

Maximalt djup på ram, mätt vinkelrätt mot strängytan 26 mm

Minimal yttre kurvradie på ramen oavsett mätpunkt 50 mm

Minimal kurvradie för någon kant på ramen 2 mm

### VIKT

Maxvikt 255 g

### KONSTRUKTION

- a) Rackethuvudet definieras som den del av racketet som innehåller eller omger strängytan.
- b) Strängarna och dess ändrar ska befinna sig innanför rackethuvudet eller, när det ej är möjligt på grund av material- eller designskäl, täckas med ett studsskydd.
- c) Studsskyddsremsan ska vara tillverkad av ett flexibelt material som inte veckas till skarpa kanter när det slipats mot golv och väggar.
- d) Studsskyddsremsan ska vara av vit, färglös eller opigmenterat material. Om tillverkaren har valt att göra ett färgat studsskydd ska denne kunna visa upp för WSF att materialet inte lämnar märken efter sig vid kontakt med golv och väggar.
- e) Racketets ram ska vara av en färg och/eller material som inte lämnar märken efter sig vid konkat med väggar eller golv vid normala stötar under spel.
- f) Senorna ska vara av natursena, nylon eller annat substitut som inte innehåller metall.
- g) Endast två lager strängar tillåts och dessa ska vara växelvis flätade eller bundna där de korsar varandra och strängmönstret ska vara enhetlig och bilda ett enda plan över rackethuvudet. s
- h) Alla strängkragar, distanser eller andra anordningar som är fästa i någon del av racketet får endast förekomma för att begränsa eller förhindra nedslitning eller vibration och ska vara i rimlig i storlek och placering för ändamålet. De ska inte vara fästa i själva senan innanför slagområdet (definierat av området där strängarna korsar varandra).
- i) Racketets konstruktion får inte innehålla något osträngt område som kan släppa igenom en sfär som överskrider en diameter på 50 mm.
- j) Den totala racketkonstruktionen inklusive dess huvud ska vara symmetrisk kring den kortaste räta linjen genom racketets centrum från toppen till botten.
- k) Alla ändringar i racketspecifikationen kommer att föregås av en två år lång period för innan ändringarna träder i kraft.

WSF har ensamrätt till bedömning och godkännande eller underkännande av huruvida ett racket eller prototyp följer ovan beskrivna specifikationer och ska presentera riktlinjer för tolkning och översättning av specifikationerna.

## **APPENDIX 10 – BEGRÄNSNINGAR MED COACHNING**

Coachning ses som all form av kommunikation, rådgivning eller instruktion riktad till en spelare och under matcher är detta endast tillåtet i intervallen mellan gamen.

### **Spelaranalytisk Teknologi**

Spelaranalytisk teknologi som beskrivet nedan kan integreras i spelarutrustningen så länge det fortsätter att gå utrustningsspecifikationerna till mötes. All utrustningen som fästs på en spelares kropp ska uppfylla säkerhetsregler och andra tillämpliga regler.

Spelaranalytisk Teknologi är utrustning som kan utföra en eller flera av nedan nämnda funktioner med avseende på information om spelarprestationer:

- A. Inspelning
- B. Lagring
- C. Sändning
- D. Analys
- E. All form av kommunikation med spelaren.

Spelaranalytisk teknologi kan spela in och/eller lagra information under en match. Sådan information får inte vara tillgänglig för spelaren under matchen.

Publicerad i november 2014 av:

**World Squash Federation Ltd**  
**25 Russell Street**  
**Hastings**  
**East Sussex TN34 1QU**  
**United Kingdom**

Telephone: 44+ 1424 447440  
Email: [wsf@worldsquash.org](mailto:wsf@worldsquash.org)  
Website: [www.worldsquash.org](http://www.worldsquash.org)

Översättning av Björn Angtoft juli 2015  
Svenska Squashförbundet