

fussball ist  
unser leben



### Aufschlag

Der Aufschlag wird immer aus einem der beiden Aufschlagfelder ausgeführt. Dabei muss der Aufschläger mit mindestens einem Fuß im Aufschlagfeld stehen. Nach dem Aufschlag muss der Ball die Stirnwand oberhalb der Aufschlaglinie treffen und auf der anderen Seite, im Viertel des Gegners, aufkommen. Beim ersten Aufschlag kann der Spieler die Aufschlagsseite frei wählen, muss dann aber die Seite nach jedem Punktgewinn wechseln. Wenn der Aufschläger den Ballwechsel verliert, erhält der Gegenspieler das Aufschlagsrecht. Im Gegensatz zu anderen Racketsportarten darf der Ball beim Squash für den Aufschlag auch mit dem Schläger angeworfen werden.

### Ballwechsel

Der Ball muss nach jedem Schlag auf direktem oder indirektem Weg die Vorderwand berühren. Als indirekt gilt ein Weg über Seiten- und Rückwand. Danach darf der Ball nicht mehr als einmal auf dem Boden, jedoch beliebig oft auf die Rückwand oder Seitenwände auftreffen, bevor er vom Spielpartner zurückgeschlagen wird. Ein Ball gilt als im „Aus“, wenn er die Wände oberhalb dort angebrachter roter Begrenzungslinien, die Begrenzungslinie selbst oder das Tin berührt.

### Letball

Ein Letball kann dann gefordert werden, wenn sich ein Spieler durch seinen Mitspieler behindert fühlt. Das kann zum Beispiel dann der Fall sein, wenn ein Spieler nach seinem Schlag in der Schusslinie des Mitspielers steht oder seinem Mitspieler nicht genug Platz zum Annehmen des Ball-es lässt. Wenn ein Spieler Gefahr läuft, durch seinen Schlag den Mitspieler zu berühren oder sogar zu verletzen, unterlässt er den Schlag und fordert stattdessen einen Letball, das heißt eine Wiederholung des Aufschlages. Grundsätzlich kann ein Let also gefordert werden, wenn der Mitspieler im Weg stand.

Beide Spieler müssen grundsätzlich jede Anstrengung unternehmen, um ihrem Mitspieler folgende Möglichkeiten einzuräumen:

- unbehinderten, direkten Zugang zum Ball
- gute Sicht zum Ball
- ausreichend Platz, den Ball zu schlagen
- ausreichend Platz, den Ball auf direktem Wege an die Frontwand zu spielen

Grundsätzlich gilt: Ein Spieler muss immer die Möglichkeit haben, die Frontwand an jeder von ihm gewünschten Stelle zu treffen. Läuft der Mitspieler aus Versehen direkt in den gespielten Ball hinein, bevor er die Frontwand trifft, ist dies ein Fehler des Mitspielers und kein Letball. Spielt der Spieler einen Ball so schlecht, dass er den Mitspieler trifft, die Frontwand aber nie erreicht hätte, so ist dies auch kein Letball.

Ein Let wird dann gewährt, wenn der Ball die Frontwand in gültiger Weise erreicht hätte, aber der Spieler entweder mit einer Körperdrehung dem Ball gefolgt ist oder den Ball an oder hinter sich vorbeigelassen hat, um dann in beiden Fällen den Ball auf der rechten Seite zu schlagen, nachdem er ihn auf der linken (oder umgekehrt) passieren ließ.

Das oberste Gebot beim Squash ist die Fairness – vor allem bei Letbällen.

Beide Spieler müssen sich einigen, ob ein Letball zugestanden wird, wenn kein Schiedsrichter anwesend ist. Der Spieler, der behindert wurde, fordert den Letball, der Mitspieler gewährt ihn. Ein Let muss gewährt werden, wenn der Rückschläger beim Aufschlag nicht bereit ist und keinen Versuch unternimmt, den Aufschlag anzunehmen. Außerdem wenn der Ball während des Spiels kaputt geht oder wenn der Ball bei einem sonst gültigen Rückschlag irgendwo im Court eingeklemmt wird und somit nicht auf dem Boden aufspringen kann oder der Ball nach dem ersten Aufspringen ins „Aus“ geht.

## Drehen

Man spricht von Drehen, wenn ein Spieler den Ball auf der rechten Seite spielt, nachdem er ihn links vorbeigelassen hat oder umgekehrt. Der Spieler kann sich dabei mit dem Ball drehen oder ihn um den Körper herum passieren lassen.

- Wenn der Gegner vom Ball getroffen wird, nachdem sich der Spieler gedreht hat, wird der Ballwechsel dem Gegner zugesprochen. Der Ballwechsel wird aber dem Spieler zugesprochen, wenn sich der Gegner absichtlich in die Flugbahn des Balles bewegt hat, um einen Punkt für sich zu schinden.

- Wenn der Spieler beim Drehen den Ballwechsel unterbricht, weil er Angst hat, den Gegner zu treffen, wird ein Letball gespielt. Dies ist das empfohlene Vorgehen in Situationen, in denen ein Spieler sich drehen will, aber nicht sicher ist, wo der Gegner steht.

- Treffen des Gegners mit dem Ball

Wenn ein Spieler den Ball schlägt und dieser den Gegner oder dessen Schläger oder Bekleidung trifft, bevor er die Stirnwand erreicht, wird das Spiel unterbrochen. Es wird zwischen folgenden Fällen unterschieden:

- Wenn es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt und der Ball die Stirnwand erreicht hätte, ohne zunächst eine andere Wand zu berühren, gewinnt der Rückschläger den Ballwechsel.
- Wenn der Ball eine Seitenwand berührt hat oder hätte und es sich um einen gültigen Rückschlag gehandelt hätte, wird ein Letball gespielt.
- Wenn der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre, also die Stirnwand nicht erreicht hätte, verliert der Rückschläger den Ballwechsel.

Voraussetzung dabei ist stets, dass sich der Spieler, der den Ball schlägt, nicht gedreht hat (siehe obiger Abschnitt).

Weitere Schlagversuche

Wenn ein Spieler beim Versuch, den Ball zu spielen, diesen verfehlt hat, kann er einen weiteren Schlagversuch unternehmen.

Wenn

- ein weiterer Schlagversuch zu einem gültigen Rückschlag geführt hätte, aber der Ball den Gegner trifft, wird ein Letball gespielt.
- der Rückschlag nicht gültig gewesen wäre, verliert der Spieler den Ballwechsel.

## Behinderung

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, den Ball zu spielen, hat er das Recht auf ausreichend Platz, ohne Behinderung durch den Gegner. Um eine Behinderung zu vermeiden, muss der Gegner versuchen, dem Spieler ungehinderten Zugang zum Ball zu gewähren, gute Sicht auf den Ball zu ermöglichen und Platz zu machen, eine vernünftige Schlagbewegung durchzuführen, um den Ball direkt an jede Stelle der Stirnwand zu spielen.

Ein Spieler, der sich behindert fühlt, kann die Behinderung in Kauf nehmen und weiterspielen oder den Ballwechsel unterbrechen. Es ist vorzuziehen, den Ballwechsel zu unterbrechen, wenn die Möglichkeit besteht, mit dem Gegner zusammenzustößen oder ihn mit dem Schläger oder Ball zu treffen.

Wenn der Ballwechsel wegen einer Behinderung unterbrochen wird, gelten folgende allgemeine

Richtlinien:

- Der Spieler hat das Recht auf einen Letball, wenn er den Ball hätte zurückschlagen können, aber der Gegner den Laufweg zum Ball versperrt hat.
- Der Spieler hat kein Recht auf einen Letball (verliert den Ballwechsel), wenn er den Ball nicht hätte zurückschlagen können, oder die Behinderung in Kauf genommen hat und trotzdem schlagen wollte, jedoch den Ball nicht im Spiel halten konnte durch einen Fehler (z.B. der Ball geht ins Aus), oder die Behinderung so gering war, dass der Zugang des Spielers zum Ball und der Schlag nicht beeinträchtigt waren.
- Der Spieler hat das Recht auf ein "Stroke" (gewinnt den Ballwechsel), wenn der Spieler einen Gewinn bringenden Rückschlag hätte anbringen können oder wenn der Spieler den Gegner mit dem Ball auf dem direkten Weg zur Stirnwand getroffen hätte.

## Zählarten

Bei jeder Zählart gilt generell, dass ein Spiel über drei Gewinnsätze geht.

### Zählart bis 9

Hierbei kann nur der Spieler einen Punkt erzielen, der das Aufschlagrecht besitzt. Das Aufschlagrecht besitzt der Spieler, der den letzten Ballwechsel für sich entscheiden konnte. Ein Satz endet normalerweise bei 9 Punkten. Beim Stand von 8:8 entscheidet der Rückschläger, ob der Satz bis 9 oder 10 gespielt wird. Angewendet wird dieses Vorgehen seit September 2005 nur noch bei den Damenfeldern und in den B-Feldern der Herren auf Deutschen

### Zählart bis 11

Es wird jeder Punkt gezählt, egal wer das Aufschlagrecht hatte. Für den normalen Satzgewinn benötigt der Spieler 11 Punkte. Beim Stand von 10:10 wird ein Tie-Break gespielt, bei dem ein Vorsprung von zwei Punkten notwendig ist. Bei der Zählung und auf dem Schiedsrichterbogen wird bei einem Tie-Break wieder bei 0:0 begonnen, das bedeutet ein Spiel endet zum Beispiel 11:10/3:1.

### Zählart bis 15

Diese Zählart wird auch „amerikanisch“ genannt, da sie zur Anfangszeit des Squashs vor allem in Amerika benutzt wurde. Hierbei wird jeder Punkt für den Spieler gezählt, der den Ballwechsel für sich entscheiden konnte. Eine solche Zählweise nennt man deshalb auch „Point-A-Rally“. Der Satz endet normalerweise bei 15 Punkten. Für den Satzgewinn ist ein Vorsprung von zwei Punkten erforderlich: Wird der Spielstand von 14:14 erreicht, so entscheidet der Rückschläger, ob weiterhin bis 15, oder ob eine Verlängerung bis 17 gespielt wird. Der Satz endet, wenn ein Spieler zuerst 15 beziehungsweise bei Verlängerung 17 Punkte erreicht. Somit ist auch ein 15:14 bzw. ein 17:16 möglich, ohne den zuvor erforderlichen Vorsprung von 2 Punkten.