

Grußwort zur Saison

Sehr geehrte Schiedsrichter-Kollegen,
lassen Sie uns gemeinsam versuchen,
unserem Sport einen professionellen Auftritt in der Öffentlichkeit zu ermöglichen.

Gutes Gelingen und eine erfolgreiche Saison 2009/2010 wünscht Ihnen allen,

Wilhelm Eickworth/ DSQV-SRA

Im Rahmen intensiver Diskussion innerhalb des DSQV

zum Schwerpunkt Spielerverhalten werden die im Bereich des DSQV eingesetzten Schiedsrichter die folgenden Richtlinien (Regel 17 u. A.) anwenden:

1.) Schiedsrichterbeleidigung, Jegliche obszöne Äußerung (verbal, gestisch oder auch nur angedeutet) wird sofort mit einer Verwarnung sanktioniert, in besonders schweren Fällen wird ein Strafschlag, Strafsatz verhängt, oder der Spieler wird disqualifiziert.

2.) Der Empfehlung, kein „Let“ -Entscheidungen im Fall von geringfügiger Behinderung bzw. keine „Ball-an“ -Entscheidungen im Fall von „stroke-fishing“ zu treffen, wird entsprochen. Wir hoffen, dass dadurch der Spielfluss verbessert werden wird.

3.) Es liegt in der Natur der Sache, dass zumindest einer der Spieler Entscheidungen des Schiedsrichters nicht immer akzeptiert. In diesem Fall ist eine Bitte um eine kurze Begründung der Entscheidung angemessen. Der Spieler sollte es in diesem Fall vermeiden, ein Streitgespräch zu beginnen.

4.) Die Schiedsrichter werden Regel 17 anwenden, wenn sie den Eindruck haben, dass die Kommunikation von den Spielern unnötig in die Länge gezogen wird.

5.) Schiedsrichter und Punktrichter sind in der Regel nicht immer optimal positioniert. Dies bedingt, dass sie nicht immer zweifelsfrei beurteilen können, ob ein Ball korrekt gespielt wurde, dies trifft in der Hauptsache auf Situationen im vorderen Courtbereich zu. Die Schiedsrichter appellieren an die Fairness der Spieler, von ihnen nicht korrekt gespielte Bälle unverzüglich anzuzeigen.

Schiedsrichter, Punktrichter sollen einen einheitlichen Standardwortlaut benutzen

alle Ansagen sollen komplett sein, also Bitte auch alles Ansagen.

Anlass, Ort, Datum,

alle Fehler, Spielstand, Aufschlagwechsel

Hinweis zur Letforderung: Let bitte, Einspruch sachlich Bitte !

Begründung, um zukünftige Diskussionen zu vermeiden,
darf (sollte) der Schiedsrichter eine kurze Erklärung geben.

Die Erklärung ist kurz, knapp und sachlich auf den Punkt zu bringen,
beide Spieler sollen kontinuierlich ohne Unterbrechung spielen.

Erinnere dich an den Geist des Spiels, sportlich, hart aber fair.

***Die Form, Einspruch,
sachlich und mit den Worten Let, Bitte***

Standardwortlaut

Alle Schiedsrichterentscheidungen
sind **direkt laut und deutlich an den Spieler**,
sodass sie sowohl im Court als auch im Zuschauerbereich gehört werden.
Begründungen wirklich nur bei bedarf, vermeide zukünftige Diskussionen.

Der Schiedsrichter sollte eine Erklärung kurz
und knapp auf den Punkt bringen.
Beide Spieler sollen ohne Unterbrechung kontinuierlich spielen.

Formulierungen bitte einheitlich:

Bitte mehr Einsatz zum Ball
Du hast genug Raum (Platz) gehabt zu spielen
Du hast nicht ausreichend Platz gemacht (Du hast nicht geklärt)
Du warst (durch) bereit zu spielen, du hättest den Ball spielen sollen
Du warst in seinem Schwung
Das war ein gewinnbringender Schlag
Es hat (ausreichende) Behinderung stattgefunden
Es hat nur minimale Behinderung stattgefunden
Du hast dir die Behinderung selbst verursacht
Du hast (bist) ein Umweg zum Ball gelaufen

Beispiele für Entscheidungen:

kein Let- mehr Anstrengung zum Ball bitte (nicht in den Mann schieben)
kein Let- Es hat nur minimale Behinderung stattgefunden
kein Let- Du hast dir die Behinderung selbst verursacht
kein Let- Das war ein gewinnbringender Schlag
kein Let- Die Situation war klar, er hat geklärt
kein Let- Der Ball war frei, der Ball war spielbar, es war nur eine minimale
Behinderung *du hättest den Ball spielen müssen, kein Let*

Ball an `` Meier`` - **Du hast nicht ausreichend Platz gemacht**

Ball an `` Meier`` - **Du hast nicht geklärt** (nicht ausreichend Raum gegeben)
du warst in seinem Schwung (Schlag)

(Deine Entscheidung, Let Ball ist gefallen, der Spieler möchte aber "ein Ball an")

Ja, Let Ball- Du hattest (ausreichend Raum) Platz zum spielen
Ja, Let Ball- Der Ball war spielbar, er hat geklärt, die Situation war klar
Ja, Let Ball- Er hat geklärt, der Ball war frei, Spiel Bitte weiter
Ja, Let Ball- Spiel Bitte weiter

Bei absichtlicher Spielverzögerung, Behinderung (auch Blocken)
soll unverzüglich der Ballwechsel zugesprochen werden.

Regel 2

Die Zählweise, Punkt pro Ballwechsel

seit Juni 2008 ist PpB 11 die Standardzählweise für den gesamten Spielbetrieb des DSQV

Einleitung Kurzfassung der Regeln

Die Kurzfassung der Squashregeln soll den Spielern helfen, die Grundlagen zu verstehen, Alle Spieler sollten auch mal die vollständigen Regeln lesen.

Die Zählweise Punkt pro Ballwechsel bis 11,

PpB 11, ist die Standardzählweise für den gesamten Spielbetrieb des DSQV.

Ein Spiel geht normalerweise über 3 Gewinnsätze.

Wenn der Aufschläger einen Ballwechsel gewinnt, erhält er einen Punkt, wenn der Rückschläger einen Ballwechsel gewinnt, erhält er einen Punkt und er wird zum Aufschläger.

Sieger eines Satzes ist derjenige, der zuerst 11 Punkte erreicht, außer beim Punktestand von 10:10. Beim Gleichstand 10-beide, gewinnt der Spieler, der zuerst 2 Punkte Vorsprung erreicht.

Im nachfolgenden Satz hat der Gewinner das erste Aufschlagrecht.

Beim Gleichstand 10-beide gibt es eine zusätzliche Punktrichteransage
bevor weitergespielt wird.

Die Punktrichteransage:

“10-beide, Spieler gewinnt mit 2 Punkten Vorsprung”.

Diese Ansage wird nur im ersten Satz eines Spieles verwendet, in dem das **“10 Beide”** zur Anwendung kommt.

Danach nur noch die Ansage: **“10 Beide”**.

Dann ruft der Punktrichter:

“11 – 10, Satzball (oder Spielball)”, dann
“11 – 11”, dann
“12 – 11, Satzball (oder Spielball)”, dann
“13 – 11, Satz an (Spiel an)”

Das Satzergebnis wird mit dem tatsächlichen Ergebnis (*es wird normal weiter gezählt*) z.B. 12 – 10 oder 13 – 11, 10 – 12 oder 11 - 13 **usw.** eingetragen.

Der Punktrichter muss **“Satzball”** rufen, um anzugeben, dass einer der Spieler nur noch einen Punkt benötigt, um den laufenden Satz zu gewinnen.

Er ruft **“Spielball”** um anzugeben, dass einer der Spieler nur noch einen Punkt benötigt, um das Spiel zu gewinnen.

Die Satzpause ist 90 Sekunden

(120 Sekunden beträgt die Satzpause für Herren in der DSL bzw. PSA)

Anhang 8.1.1. – “3er -Schiedsrichter-System”

Das Schiedsrichter-System stellt eine wichtige Neuerung im Schiedsrichterwesen dar. Für den Einsatz und die Durchführung gelten folgende Grundlagen:

Das Schiedsrichter-Team besteht aus einem Zentralschiedsrichter und zwei Linienschiedsrichtern.

Der Zentralschiedsrichter fungiert gleichfalls als Punktrichter.

Er allein verkündet die Entscheidungen des Schiedsrichter-Teams.

Ihm allein obliegt die gesamte Spielkontrolle, er ist verantwortlich für alle Zeiten, Verletzungen und sämtliche Angelegenheiten bezüglich Regel 17.

Der rechte Linienschiedsrichter protokolliert als backup den Spielstand mit.

Auf einer Tribüne sollten die Linienschiedsrichter hinter der Courtrückwand in der Verlängerung der Aufschlagsbox und mindestens 1 oder 2 Reihen unterhalb des Zentralschiedsrichters sitzen.

Es ist in jedem Fall zu gewährleisten, dass der Zentralschiedsrichter ungehinderten Sichtkontakt zu den Linienschiedsrichtern bzw. deren Handzeichen hat.

Die Schiedsrichter sollten zur klaren Identifizierung einheitlich gekleidet sein.

Jeder Einspruch (auch Einsprüche bezüglich „tief“ „doppelt“ oder „aus“) wird von allen 3 Schiedsrichtern unabhängig und zeitgleich **nonverbal**, also mit Handzeichen entschieden. Die Mehrheitsentscheidung wird unverzüglich vom Zentralschiedsrichter (**verbal**) verkündet.

Es ist sehr wichtig, dass alle 3 Schiedsrichter ihre Entscheidung zur gleichen Zeit durch entsprechende Handzeichen anzeigen.

Sollte es zu 3 unterschiedlichen Entscheidungen kommen, wird ein Let gewährt.

Zur Anwendung kommen im Regelfall **nur** **5** Handzeichen:

Let :

Daumen und Zeigefinger formen ein „**L**“



Ball an:

geballte Faust,



der Handballen zeigt zum Spieler

Kein Let:

Ausstrecken der flachen Hand, **Handfläche nach unten**



Tief, doppelt, aus:



Daumen zeigt nach unten

Ball gut:

Daumen zeigt nach oben

