

## Puntentelling

Een wedstrijd gaat om twee gewonnen games. Iedere game gaat om 15 punten. De speler die als eerst 15 punten maakt wint de game. Er hoeft slechts 1 punt verschil te zijn, dus 15-14 is mogelijk. Hebben beide spelers ieder een game gewonnen dan wordt een zogenaamde "tie-breaker" gespeeld. De tie-breaker gaat tot 11 punten, waarbij 1 punt verschil weer voldoende is. Punten kunnen alleen gemaakt worden door de serveerder. Wanneer de serveerder de rally wint, dan krijgt die speler een punt. Wanneer de ontvanger van de service een rally wint, dan dient die speler te gaan serveren.

## Service

Een speler die wil serveren moet met 1 voet in de servicebox staan. (zie figuur). De tegenstander bevindt zich dan achter de servicelijn. Om een service te beginnen moet de speler de bal op grond laten stuiteren en deze direct tegen de voormuur spelen. Hierbij moet de bal boven de tin en onder de uitlijn op de muur terechtkomen. De terugkomende bal moet tussen de servicelijn en de achtermuur op de grond komen.

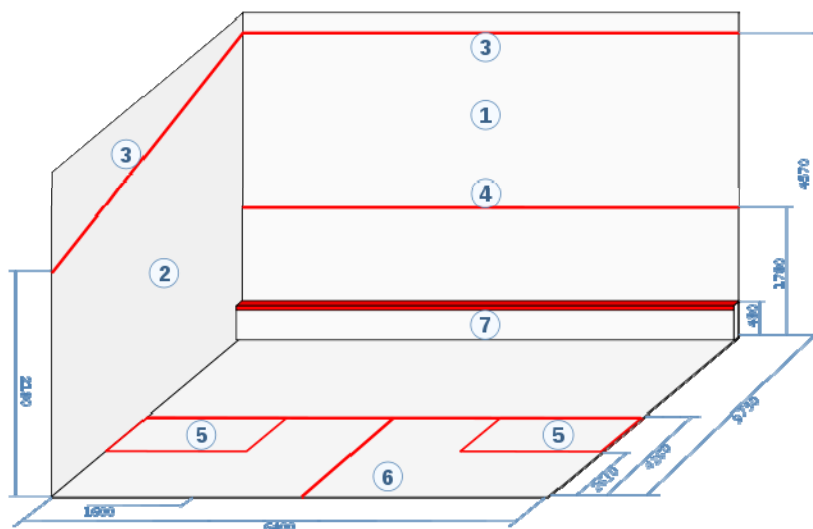
De service is niet correct als de service:

- a) te kort is: wanneer de bal voor de servicelijn op de vloer komt.
- b) te lang is: wanneer de bal via de voormuur direct op de achterwand komt zonder de vloer te raken.
- d) het plafond raakt: wanneer de bal eerst de voormuur raakt en dan het plafond.

Indien de speler die serveert een dergelijke fout maakt, heeft hij recht op een tweede service. Serveert hij dan opnieuw niet correct, dan verliest hij zijn servicebeurt.

## Uit-service

Wanneer de bal niet eerst de voormuur raakt, dan verliest degene die serveert de service, zelfs als dit zijn eerste poging is. Ook wanneer een speler zichzelf raakt met de service of de bal mist, is dit een uit-service; hij verliest direct zijn servicebeurt



1. Voormuur
2. Zijmuur
3. Uitlijn
4. Servicelijn
5. Service box
6. Achtermuur
7. Tin

## De return

Een speler mag de bal terugslaan nadat deze maximaal eenmaal heeft gestuiterd. De bal moet, via elke combinatie van muren, naar de voormuur worden gespeeld. De bal dient boven de tin en onder de uitlijn te blijven. Bij het terugspelen mag de bal niet de vloer, de speler of diens kleding of het racket, het lichaam of de kleding van de tegenstander te raken.

Indien de bal eerst de grond raakt voordat hij de voormuur raakt, noemt men dit een "skip". Een "skip" resulteert in een punt en/of servicewissel.

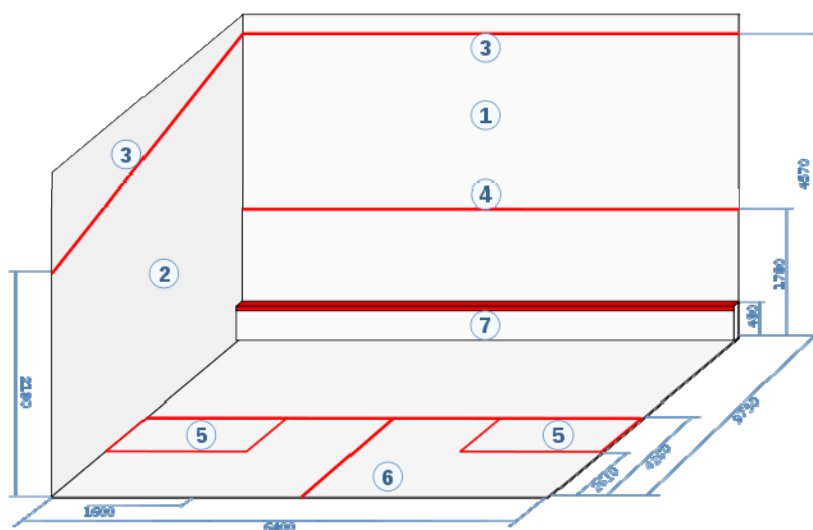
Voor ieders veiligheid raden wij aan een veiligheidsbril te dragen tijdens het racketballen.

## Puntentelling

Sinds 1 april 2009 is een nieuw puntentellingsysteem van toepassing, het "par-11" systeem. Er wordt gespeeld tot 11 met de Amerikaanse puntentelling. Dat houdt in dat er elke rally een punt wordt behaald, ongeacht of die gemaakt wordt door de serveerder of de door ontvanger. Als er een tiebreak ontstaat (10-10) speel je door tot 2 punten verschil.

## Service en spel

Bij het begin van elke servicebeurt, of bij de start van een nieuwe game, mag de serveerder het serveervak kiezen. De serveerder wordt bij de eerste game door middel van tossen bepaald. Voor de daaropvolgende games geldt dat de speler die de voorafgaande game heeft gewonnen als eerste mag serveren. De eerste servicebeurt mag de serveerder kiezen uit welk servicevak hij serveert. Na het winnen van de rally moet de serveerder vanuit het andere servicevak serveren. Dit gaat door totdat de serveerder een rally verliest. Dan mag de andere speler kiezen waar zijn/haar servicebeurt begint. Bij het serveren moet de serveerder met minstens 1 voet in het serveervak staan (met deze voet mogen de lijnen van het servicevak niet geraakt worden, de voet moet binnen de lijnen zijn). De bal moet zo gespeeld worden dat deze rechtstreeks de voormuur raakt tussen de servicelijn (middelste rode lijn) en de bovenste uitlijn. Daarna moet de bal, al dan niet via een zijmuur/achtermuur, in de helft van de tegenstander terechtkomen, achter de rode dwarslijn (lijn over de breedte). Er mag zowel bovenhands als onderhands worden geserveerd. Er bestaat niet zoals bij tennis een herkansing voor een foute service. De service gaat direct over naar de andere speler. Voordat de bal teruggeslagen wordt, mag deze eenmaal de grond raken. De bal moet na de slag, al dan niet via de zijmuren/achtermuur, de voorwand raken tussen de onderste (tin) en bovenste rode lijn, zonder eerst de grond te raken. In tegenstelling tot veel andere sporten mag de bal de lijn niet raken. Het raken van de lijn wordt als fout gerekend.



1. Voormuur
2. Zijmuur
3. Uitlijn
4. Servicelijn
5. Service box
6. Achtermuur
7. Tin

Bij het hinderen van elkaar, zal de rally opnieuw gespeeld worden. Dit wordt een "Let" genoemd.

## Ballen

Er zijn verschillende soorten squashballen waarmee gespeeld kan worden. Het verschil zit in de grootte van de bal maar voornamelijk in hoe goed de bal stuiteret. Voor beginners wordt aanbevolen om de Max of Progress te gebruiken. Dit zijn de snelste ballen die het meest stuiten. Voor gevorderden is de Competition of de wedstrijdbal (Pro) bedoeld. Dit zijn de traagste ballen en ze stuiten het minst.

Voor ieders veiligheid raden wij aan een veiligheidsbril te dragen tijdens het squashen.