

RICHTLIJNEN DUBBELSPEL

Het dubbelspel wordt gespeeld volgens de regels van de laatste versie van de '**Rules of the international doubles game**'. **Deze zijn in haar volledigheid na te lezen op de internetpagina van de Wereld Squash Federatie (www.squash.org)**

DUBBELREGELS :

(een opsomming van enige aanvullingen op en afwijkingen van de regels van het enkelspel)

1. **Point-A-Rally-Scoring (PARS)**
Een game gaat tot **15** punten. Zowel het serverende als het ontvangende team kunnen een punt scoren bij een gewonnen rally. Bij **14-14** kiest het ontvangende team voor een game tot **15** punten (**Set one**) of tot **17** punten (**Set three**).
2. Het inslaan (warm slaan van de bal) voor aanvang van de wedstrijd duurt 5 minuten, met dien verstande dat elk team apart inslaat (na elkaar) gedurende 2 ½ minuut. De keuze om als eerste te gaan inslaan wordt door het draaien van een racket bepaald.
3. Het team dat de toss (draaien van een racket) wint heeft de keuze om te gaan serveren of om de service te gaan ontvangen. Evenzo heeft het team dat een game gewonnen heeft diezelfde keuze bij de start van de volgende game.
4. Behalve voor de eerste rally van een game, serveren de twee partners van een team opvolgend, waarbij de eerste serveerder zijn service behoudt totdat zijn team de rally verliest, waarna de marker '**hand-out**' roept. De tweede serveerder van hetzelfde team serveert nu en behoudt de service totdat zijn team opnieuw een rally verliest, waarna de marker '**side-out**' roept.
Op dat moment wordt het serverende team ('**side-in**') het ontvangende team ('**side-out**') en andersom.
Bij de eerste rally van een game serveert alleen de tweede serveerder en bij een verloren rally wordt '**side-in**' meteen '**side-out**'. Markers call '**side-out**'.
5. De tweede serveerder van een team moet vanuit de andere (tegenoverliggende) service-box gaan serveren, dan waaruit zijn partner voor het laatst serveerde.
6. Aan het begin van elke game moet elk team aangeven wie de eerste en wie de tweede serveerder is. Dit mag tijdens die game niet gewijzigd worden.
Aan het begin van elke game moet elk team aangeven wie de service aan de linkerkant zal ontvangen en wie de service aan de rechterkant zal ontvangen. Dit mag tijdens die game niet gewijzigd worden.
M.a.w.: Aan het begin van een volgende game mag er gewijzigd worden door beide teams, maar dit moet duidelijk gemaakt worden aan de marker, de scheidsrechter en aan de tegenstanders.
7. De serveerder heeft **ÉÉN POGINGEN** om goed te serveren.
Wanneer de eerste service fout is kan de ontvanger de service niet accepteren om de rally te beginnen. Wanneer de service fout is verliest die serveerder het recht te serveren ('**hand-out**' of '**side-out**') en verliest het team een punt. Wanneer er een let wordt gegeven na een eerste service wordt de eerste service opnieuw gespeeld.
8. Wanneer een correct geslagen bal van een speler de tegenstander (of iets dat hij draagt of aanheeft) raakt, stopt de rally en;
 - a. wordt een **let** gegeven als de bal de voormuur gehaald zou hebben;
 - b. of verliest het team van de speler het punt als de bal de voormuur niet gehaald zou hebben.

9. Hinderen

Beide tegenstanders moeten alle moeite doen om de speler de vrijheid te geven in een direkte lijn naar de bal toe te gaan, vrij zicht op de bal te geven wanneer deze van de voormuur komt en de vrijheid te geven de bal te spelen (achterzwaai, slag en uitzwaai).

Dezelfde regels als bij het enkelspel over 'hinderen' worden door de scheidsrechter gehanteerd bij de beslissingen over het toekennen van een **let**, **no let** of **stroke**, met uitzondering van het geval dat de speler de tegenstander (of iets dat hij draagt of aan heeft) met de bal raakt wanneer deze bal direkt naar de voormuur gegaan zou zijn (zie hierboven **8.**).

10. Wanneer de bal door een andere bal vervangen wordt, of tijdens een aanzienlijk lange onderbreking van de wedstrijd mag de bal door twee spelers worden warm geslagen, en wel door van beide teams één speler.

Bij alle gelegenheden waarbij volgens de regels de bal mag worden warm geslagen, dient dit door maximaal twee spelers te geschieden, waarbij twee spelers van verschillende teams de voorkeur hebben boven twee spelers van hetzelfde team.

Tot besluit:

'Dubbels' is een niet geheel ongevaarlijk spel, wanneer gespeeld door minder ervaren spelers. De beschikbare ruimte op de baan is aanzienlijk minder met vier spelers dan met de gebruikelijke twee spelers.

Het verdient aanbeveling om tijdens het spel bij enige gegronde angst de tegenstander met het racket of de bal te raken onmiddellijk te stoppen en de scheidsrechter om een let te vragen.

In dit verband is het nuttig te weten dat in de officiële regels van de **W.S.F.**, **'RULES OF THE INTERNATIONAL DOUBLES GAME'** het hierna volgend advies staat :

Het wordt ten zeerste aanbevolen om altijd oogbescherming, gemaakt volgens specificaties van de 'Canadian Standards Association' of de 'United States ASTM', over de ogen te dragen (m.a.w. een squashbril) gedurende het spel.