

Soccersquash spelregels

Het spel

Een wedstrijd wordt gespeeld volgens het 'best of three' principe. In dit geval worden er dus maximaal 3 games gespeeld. Wie het eerst 2 games gewonnen heeft, is winnaar. Ook zijn er varianten waarin er 'best of five' wordt gespeeld. In dat geval is de winnaar diegene die het eerst 3 games heeft gewonnen.

Een game gaat tot de 11 en moet met 2 punten verschil worden gewonnen. 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. Ook kan men een punt om de service spelen. 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 2 voeten op zijn eigen helft staan zonder met de voeten de lijn te raken. Minimaal één been moet in het servicevak staan (ook zonder de lijn te raken). 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, in de helft van de tegenstander terechtkomen, achter de rode dwarslijn (lijn over de breedte). De service mag vanuit de hand worden gespeeld (dus direct uit de lucht), als dropkick of gewoon liggend vanaf de grond. Er is geen herkansing oftewel een tweede service.



Maximaal één keer stuiteren, maximaal drie keer raken

Voordat de bal teruggeschopt wordt, mag deze eenmaal de grond raken. Je mag de bal maximaal drie keer raken. Men mag het hele lichaam gebruiken met uitzondering van de armen en handen. Gebeurt dit toch dan is het een fout en krijgt de tegenstander een punt. De bal moet na de trap, al dan niet via de zijmuren, 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. Ook mag, in tegenstelling tot gewoon squash, de bal niet in één keer via de voormuur zonder eerst de grond te raken tegen de achtermuur (vaak de glazen wand) worden gespeeld. In dat geval is de bal uit en krijgt de tegenstander een punt. Valt de bal gelijktijdig tegen de vloer en de achterwand aan dan is de bal uit. Dit kan gezien worden als de bal die half op de lijn komt, en derhalve ook uit is. Je herkent dit meestal aan een bal die terugkomt uit deze hoek en zo goed als geen effect heeft. Of aan een bal die sterk wordt afgeremd nadat hij in de hoek is gestuiterd. Bij twijfel speelt men een let. Ook mag men niet in één keer via de achtermuur de voormuur raken. De achtermuur mag verder volledig in het spel betrokken worden (bij het hooghouden dus).

De bal moet in beweging blijven

De bal moet te allen tijde in beweging blijven. Wanneer de bal klem tussen de benen van een speler komt te zitten of klem tussen de speler en één van de muren, dan is het punt voor de tegenstander. Ook mag de bal niet stilgelegd worden op de voet of ergens anders op het lichaam. Met andere woorden, de bal dient in één keer gespeeld te worden.

Een belangrijke spelregel bij SoccerSquash is de zogenaamde Shot-call. Het houdt in dat op het moment dat een speler de bal voor de eerste keer aanraakt de weg vrij moet zijn om de bal rechtstreeks (dus niet via een zijmuur) op de voormuur moet kunnen spelen. De tegenstander mag dus niet in de weg staan (in de obstructie-zone). Wanneer de tegenstander toch in deze zone staat mag de speler die aan de beurt is een 'Shot' callen. Hij doet dit door zijn hand recht omhoog te steken, 'Shot' te roepen en niet verder te spelen. Speelt hij toch de bal dan is de bal nog in spel en moet er gewoon doorgespeeld worden. De Shot-call wordt dan niet gehonoreerd. Is de Shot-call terecht dan krijgt de speler direct het punt. De tegenstander moet er dus te allen tijde voor zorgen dat de speler die aan de beurt is de bal vrij en direct op de voormuur kan spelen.

Als de speler de bal al een keer heeft aangenomen en door problemen alsnog in een positie komt dat de tegenstander hierdoor (zonder zijn toedoen) in de obstructie-zone terechtkomt dan moet de speler de bal gewoon spelen. Raakt hij hierbij de tegenstander dan is het een Let. De tegenstander was immers bij de eerste aanraking van de bal al uit de obstructie-zone gelopen maar komt nu door het handelen van de speler weer in deze zone terecht. Hier is dus geen sprake van een Shot. Een uitzondering is wanneer de tegenstander alsnog na eerste aanraking van de bal door de speler expres in de obstructie-zone gaat staan. In dit geval kan de speler alsnog een Shot callen.

In elke rally wordt een punt gescoord, ongeacht of die gemaakt wordt door de serveerder of door de ontvanger. Wie het eerst 11 punten scoort met twee punten verschil, wint de game en wie het eerst twee (of drie bij best of five) games wint, wint de wedstrijd. Tussen de games in mag maximaal 90 seconden rust worden gehouden.

Veel speelplezier!