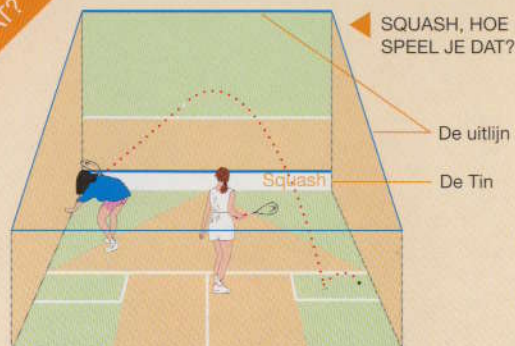


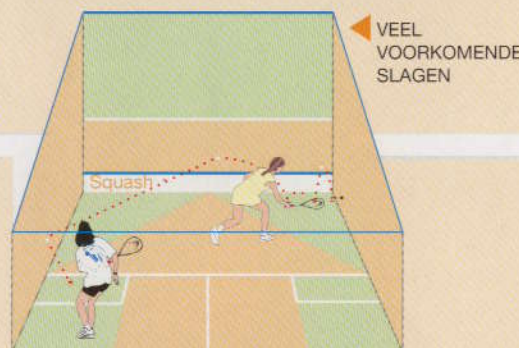


SQUASH, HOE SPEEL JE DAT?

De uitlijn

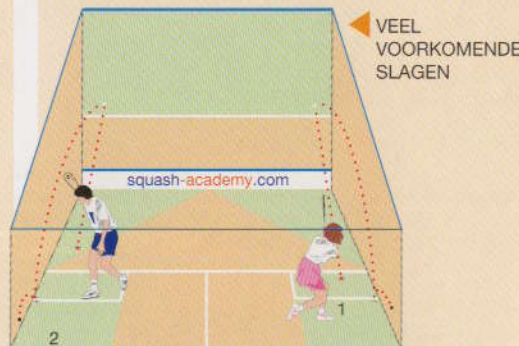
De Tin

De bal wordt tegen de voormuur gespeeld, boven de 'Tin' en onder de (blauwe) uitlijn. De bal mag een of meerdere zijmuren en/of de achtermuur raken, maar moet de voormuur raken voordat hij de grond raakt. De bal is uit als deze meer dan een keer op de grond tuit of de muur boven de uitlijn raakt of de uitlijn zelf raakt.



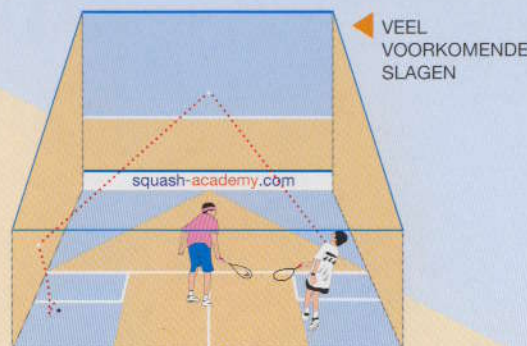
VEEL VOORKOMENDE SLAGEN

Andrea speelt de bal via de zijmuur tegen de voormuur. Dit heet een **'boast'**. Susan (in geel) speelt een **'drop shot'**, een korte, langzame bal in de voorhoek. Je kunt de bal ook via de achtermuur tegen de voormuur slaan, dit heet een **'back wall boast'**.



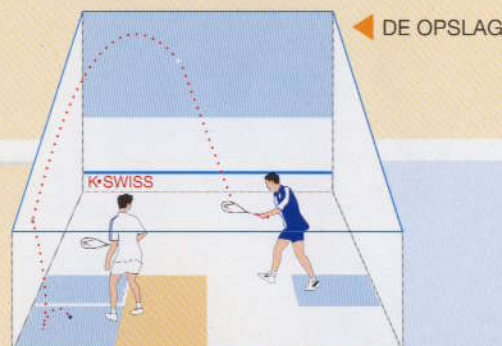
VEEL VOORKOMENDE SLAGEN

1. Een **'forehand drive'** is een bal die met de forehand langs de zijmuur naar de achterhoek gespeeld wordt. 2. Een **'backhand drive'** is een bal die met de backhand langs de zijmuur naar de achterhoek gespeeld wordt.



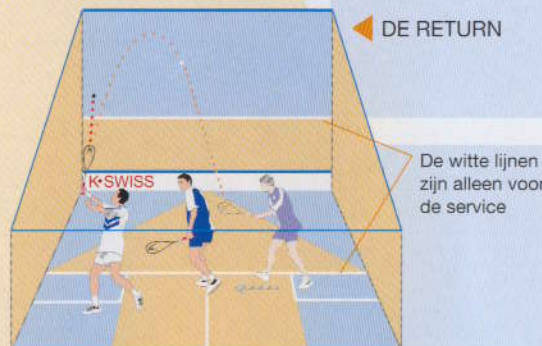
VEEL VOORKOMENDE SLAGEN

Een **'cross-court'** is een bal die diagonaal over de baan geslagen wordt.



DE OPSLAG

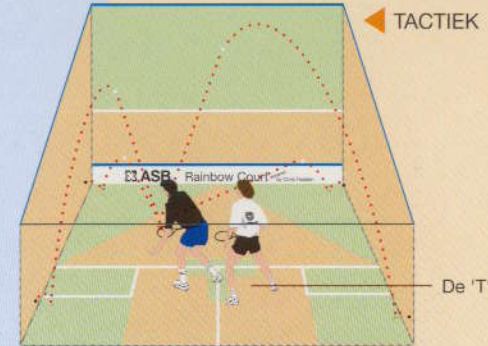
Om te serveren moet je binnen het kleine servicevak (box) staan. De opslag moet het blauwe gedeelte van de voormuur raken en vervolgens binnen het grote servicevak van de tegenstander landen (tenzij de tegenstander besluit om de bal te volleren). Als je het punt wint moet je van de andere kant serveren. Hier zie je een opslag van rechts.



DE RETURN

De witte lijnen zijn alleen voor de service

De beste plaats voor de ontvanger is dichtbij de achterhoek van het kleine service-vak. Dit maakt het voor de ontvanger mogelijk om de bal te volleren voordat deze in de achterhoek komt, van waaruit hij moeilijker te retourneren zou zijn.



TACTIEK

De 'T'

Speel de bal in de (groene) hoeken om je tegenstander te laten lopen. Probeer de bal buiten de 'pijl' te houden, aangezien je hier elkaar in de weg zult lopen. Probeer nadat je de bal hebt gespeeld op de (groene) 'T' te gaan staan. De **'T'** is (tactisch gezien) het midden van de baan.



TELLING

Er zijn twee manieren om te tellen.

Traditionele Telling: punten kunnen alleen worden gemaakt door de serveerder. De ontvanger moet eerst het recht om te mogen serveren veroveren (zoals bij volleybal). De winnaar van iedere rally mag serveren bij het begin van de volgende rally. Een game gaat tot 9 punten. Bij 8:8 moet de ontvanger beslissen of er tot 9 of 10 gespeeld zal worden. De eerste speler die 3 games wint, wint de wedstrijd. **Punt per rally telling:** de winnaar van ieder rally wint een punt, ongeacht wie er geserveerd heeft. Elke game wordt tot 15 punten gespeeld. Bij 14:14 moet de ontvanger beslissen of er tot 15 of 17 gespeeld zal worden. De eerste speler die 3 games wint, wint de wedstrijd.



WELKE BAL?

Beginners worden geadviseerd een bal te gebruiken die goed genoeg stuiterd om een goed partijtje te kunnen spelen. De nieuwe Dunlop Max and Max Progress ballen zijn iets groter, stuiteren beter en zijn speciaal ontwikkeld voor beginners. De squashbal met één gele stip is voor recreatieve spelers en de squashbal met twee gele stippen is voor gevorderde spelers en wedstrijden. Kies de bal waarmee je voor je gevoel het beste kunt spelen.