

Wedstrijdreglement Squash

GNSK 2026

1. Teamsamenstelling en speelgerechtigdheid

1. Per Overkoepelende Studenten Sport Organisatie (hierna: OSSO)/stad kunnen maximaal twee teams worden ingeschreven. Een team bestaat uit 4 spelers, waarvan 2 dames en 2 heren. Het eerste ingeschreven team per OSSO/stad heeft altijd recht om mee te doen. Afhankelijk van het aantal ingeschreven teams wordt besloten of het tweede team mee kan doen. Aangezien er 4 banen beschikbaar zijn op de locatie, is het totaal aantal teaminschrijvingen beperkt. Mochten er te veel tweede teams zijn voor de overgebleven plekken, dan gaat deelname op basis van de volgorde van inschrijving.

2. De ingeschreven deelnemers van een OSSO/stad mogen uitsluitend bestaan uit studenten die voldoen aan de voorwaarden als gesteld in het Deelnamerecht GNSK 2026. Bij overtreding van deze regels verliest het team alle wedstrijden. Als een ongerechtigde deelnemer meedoet aan het GNSK, wordt er een boete van €200,- in rekening gebracht bij de OSSO/vertegenwoordigende organisatie in de stad voor wie die deelnemer uitkomt.

3. Bij inschrijving dient de officiële persoonlijke ranking of speelsterkte volgens de SBN (indien beschikbaar) aangegeven te worden (met speelsterkte wordt het niveau van een speler aangegeven waarbij 1 het hoogste is en 9 het laagste).

4. De teamopstelling dient voor aanvang van iedere teamwedstrijd doorgegeven te worden aan de squashcommissie. Mocht een OSSO/stad twee deelnemende teams sturen, dan mogen er geen spelers gewisseld worden of bij het andere team meespelen. Mocht dit wel gebeuren, dan geldt artikel 2 van de teamsamenstelling en speelgerechtigdheid.

5. Het toernooi beslaat de vrijdag, zaterdag en zondag van het GNSK, en alle spelers uit een team worden geacht alle drie deze dagen aanwezig te zijn. De afwezigheid van een teamgenoot resulteert automatisch in verloren wedstrijden. Deze wedstrijden mogen niet extra gespeeld worden door een ander teamlid.



gnsk.nl



[gnsk_2026](https://www.instagram.com/gnsk_2026)



gnskamsterdam@uscsport.nl



2. Wedstrijdbepalingen

1. De voorrondes worden gespeeld in poules. De poule-indeling geschiedt op basis van loting, waarbij teams ingedeeld worden volgens de Uitvoeringsregeling Plaatsing GNSK 2026. Waar mogelijk worden teams uit dezelfde OSSO of stad over verschillende poules verdeeld. Voorafgaand aan de loting bepaalt de squashcommissie hoeveel teams per poule zich kwalificeren voor het finaleschema, dat wordt gespeeld in een knock-outsysteem.

2. Het toernooi wordt volledig in teamverband gespeeld. Een teamwedstrijd bestaat uit de volgende 7 wedstrijden: een 1e en 2e damesenkelspel, een 1e en 2e herenenkelspel, 1 damesdubbelspel, 1 herendubbelspel, 1 gemengd dubbelspel. Er wordt een volgorde bepaald door de squashcommissie voor deze 7 wedstrijden en daar mag alleen van af worden geweken indien beide teams hiermee instemmen en er overlegd is met de squashcommissie. De teamcaptain is verplicht voor alle enkelwedstrijden de spelers in volgorde van afnemende speelsterkte op te stellen. Spelers met dezelfde speelsterkte kunnen in volgorde naar keuze worden opgesteld.

3. Mocht een team onvoldoende speelgerechtigde spelers hebben, dan worden de wedstrijden gespeeld waarvoor wel speelgerechtigde spelers beschikbaar zijn. Het sterkste enkelspel dient ingevuld te worden en het tweede enkelspel dient opgegeven te worden. De uitslag van een opgegeven wedstrijd is 2-0 (11-0, 11-0) in het voordeel van het andere team.

4. Alle wedstrijden worden gespeeld volgens het best-of-three gamesysteem, met uitzondering van de halve finales, troostfinale en finale waarin een best-of-five gamesysteem wordt gespeeld. De squashcommissie kan besluiten om de halve finales, troostfinale en finale alsnog in een best-of-three gamesysteem te spelen indien zij dit nodig acht.

5. Iedere gewonnen game telt als een wedstrijdpunt. Een wedstrijd tussen twee spelers kan dus eindigen in 2-1 of 2-0. De uitslag van de teamwedstrijd wordt bepaald door alle gewonnen games bij elkaar op te tellen.



gnsk.nl



[gnsk_2026](https://www.instagram.com/gnsk_2026)



gnskamsterdam@usc sport.nl



6. Wanneer in een poule twee of meerdere teams met een gelijk aantal punten eindigen, dan wordt de onderlinge volgorde achtereenvolgens als volgt bepaald:

- I. Gamesaldo (aantal games voor minus aantal games tegen);
- II. Onderling resultaat (alleen als twee teams gelijk eindigen);
- III. Puntsaldo (aantal punten voor minus aantal punten tegen);
- IV. Aantal behaalde games;
- V. Aantal behaalde punten.

7. De in het team opgestelde speler(s) dient/dienen op het in het wedstrijdschema aangegeven tijdstip speelklaar te zijn. Indien de speler op het aangegeven tijdstip nog niet aanwezig is, verliest hij/zij de wedstrijd. De uitslag is dan 2-0 (11-0, 11-0) in het voordeel van de aanwezige speler (of 3-0 in het geval van best-of-five).

8. Spelers dienen zich iedere speeldag bij de squashcommissie aanwezig te melden.

9. Teams die in de knock-outfase een wedstrijd opgeven, worden uitgesloten van deelname aan de wedstrijd om de derde plek.

10. Naast het spelen van de wedstrijden moeten spelers bij wedstrijden tussen twee andere teams scheidsrechter zijn. Niet-spelende teams dienen hiervoor volgens schema een scheidsrechter af te vaardigen.

11. Wedstrijdballen (twee gele stippen) worden door de squashcommissie ter beschikking gesteld. Deze dienen na de wedstrijden op de baan gelaten te worden.

2.1 Wedstrijdbepalingen Enkelen

1. Er zal gespeeld worden volgens de PAR-11 telling. PAR is de afkorting van Point-A-Rally. De eerste speler die 11 punten heeft behaald, wint de game. Indien de stand 10-10 is, wordt er doorgespeeld tot het verschil 2 punten is. Bij een score van 14-14 geldt dat het eerstvolgende punt de game wint, een game eindigt dus uiterlijk bij een score van 15-14.



gnsk.nl



[gnsk_2026](https://www.instagram.com/gnsk_2026)



gnskamsterdam@uscsport.nl



2.2 Wedstrijdbepalingen Dubbelen

1. Spelen met een bril is verplicht. Er worden squashbrillen beschikbaar gesteld door de squashcommissie, maar het is ook toegestaan een eigen (squash)bril te gebruiken. Het niet gebruiken van een squashbril resulteert in het verliezen van de wedstrijd.

2. Per team is er een speler A en een speler B. Teams bepalen voordat de wedstrijd begint welke speler in het team speler A is en welke speler B. Deze aanduidingen zijn bepalend voor de service en voor het bepalen van welke speler aan welke kant de service ontvangt. Speler A zal iedere game als eerste serveren van de twee spelers. Ook kiezen de spelers een kant van het veld vanaf waar zij standaard de service van het andere team op zullen vangen. Bijvoorbeeld: speler A ontvangt altijd de service op de linkerzijde. Zowel de volgorde in het serveren als de zijde waarop de service wordt ontvangen blijven de gehele wedstrijd hetzelfde.

3. Team 1 begint met speler A met de service. Het kiezen van een kant voor de service is hetzelfde als bij het enkelspel. De ontvangende speler van Team 2 staat als enige in het ontvangende servicevak. De twee andere spelers staan in het vak bij de speler die serveert. De niet-serverende speler van de serverende partij (in de eerste rally is dat speler B van Team 1) heeft voorrang op een positie op de "T" en mag dus voor een andere speler staan. Deze niet-serverende speler moet binnen één stap van de T staan. Maakt de niet-serverende speler geen gebruik van deze voorrang, dan mag de ontvangende partij de "T" claimen.

4. De serverende speler moet haar of zijn slag op zo'n manier uitvoeren dat de andere spelers rond de T zouden kunnen staan.

5. Alle situaties die bij enkelspel gelden als een Stroke worden tijdens het dubbelen een Let. Eén uitzondering hierop is wanneer een speler de bal tegen zichzelf of hun medespeler speelt. Deze situaties resulteren nog steeds in een Stroke.

6. Door het midden spelen resulteert automatisch in een Let aangezien hier vaak één of meerdere spelers tussen de bal en de voormuur komen te staan. Het misbruiken van deze regel leidt tot het verliezen van het punt.



gnsk.nl



[gnsk_2026](https://www.instagram.com/gnsk_2026)



gnskamsterdam@uscsport.nl

7. Ook hier wordt de PAR-11 telling aangehouden als puntentelling, met de aanpassing dat er geen puntenverschil van 2 nodig is. Mocht een game een tussenstand hebben van 10-10, dan is het gamepoint en wint het team dat hierna een punt maakt.

3. Slotbepalingen

1. Spelers dienen gepaste sportkleding te dragen. Spelers dienen schoenen te dragen die geen strepen of vuil achterlaten op de squashvloer.

2. De organisatie draagt geen verantwoordelijkheid voor ongevallen of schade aan derden vóór, tijdens of na de wedstrijd. Deelname geschiedt op eigen risico.

3. De organisatie draagt geen verantwoordelijkheid voor diefstal vóór, tijdens of na de competitie.

4. In alle gevallen behoudt de squashcommissie zich het recht voor om een bindende, niet gelijkend aan bovenstaande, beslissing te nemen. Deze beslissing is in overeenstemming met de documenten vermeld in artikel 5 van de slotbepaling en kan niet worden doorgevoerd zonder toestemming van het GNSK comité en/of SSN.

5. In alle gevallen waarin dit reglement niet voorziet, zijn de regels en bepalingen uit het Evenementenreglement SSN 2026 en [reglementen van de SBN](#) van toepassing.



gnsk.nl



gnsk_2026



gnskamsterdam@usc sport.nl