

Ein Doppel-Squashcourt ist 1,22 m breiter als ein Einzelcourt, hat aber die gleiche Länge. Die Beschreibung, Maße, Zeichen und Konstruktion müssen darüber hinaus die gleichen sein wie bei einem WSF-Court für das Einzel. Es kann aber auch auf einem Einzelcourt gespielt werden.

Im Doppel müssen alle 4 Spieler auf dem Court einen korrekten Augenschutz tragen; sollten sie diesen nicht besitzen, so müssen sie über die Gefahren des Doppels belehrt werden und sie müssen eine umfassende Verzichtserklärung unter schreiben, die Schadensersatzforderungen gegen ihre Gegner, die Schiedsrichter, die Turnierveranstalter und alle beteiligten Squashverbände ausschließt.

Viele Spielregeln für das Doppel sind im Wesentlichen die gleichen wie für das Einzelspiel.

Zählweise: "Point-a-rally scoring" ("Punkt-pro-Ballwechsel-Zählweise") bedeutet: jeder Ballwechsel zählt, jede Mannschaft kann punkten.

Jeder Satz wird bis 9 oder 15 Punkte gespielt; Ausnahme: beim Stand von 8-beide bzw. 14-beide müssen die Rückschläger vor dem nächsten Aufschlag bestimmen, ob der Satz bis 9 oder 15 (keine Verlängerung) oder bis 11/17 Punkte (Verlängerung bis 11/17) gespielt wird; es kann über 2 oder 3 Gewinnsätze gespielt werden.

Warmspielen: Beide Spielparteien spielen sich getrennt je 2,5 Minuten von insgesamt 5 Minuten auf dem Court warm.

Danach 90 Sekunden bis Spielbeginn.

Aufschlag: Das Team, das die Wahl gewonnen hat, darf bestimmen, ob es aufschlagen oder den Aufschlag annehmen will.

Die Gewinner des ersten und jedes folgenden Satzes haben das gleiche Wahlrecht.

Das Doppel, das aufschlägt, nennt man die "Aufschläger", das Doppel, das den Aufschlag annimmt, die "Rückschläger".

Zwischen den Sätzen wird eine Pause von 90 Sekunden gewährt.

Punkte: Eine Mannschaft (Rückschläger) gewinnt einen Ballwechsel,

- wenn der Aufschlag der Aufschläger ungültig war,
- wenn die Gegner keinen gültigen Rückschlag spielen oder
- wenn der – von der Stirnwand zurückspringende – Ball einen der Gegner trifft (ohne dass Behinderung vorlag).

Alle Fälle, in denen ein Gegner von einem zur Stirnwand fliegenden Ball (sei es über die Seitenwand oder direkt) getroffen wird oder getroffen werden könnte, sind Letball-Situationen. Wenn ein Spieler jedoch von seinem eigenem Partner mit dem Ball getroffen wird, bekommen die Gegner den Punkt.

Behinderung: Die Spieler haben beim Doppel nur zwei Rechte: auf freien, direkten Zugang zum Ball und auf ausreichenden Platz zur Schlagausführung; nicht jedoch das Recht, immer jeden Teil der Stirnwand anspielen zu können.

Wenn ein Spieler es unterlässt zu schlagen, weil er befürchten muss, dass der direkt zur Stirnwand gespielte Ball den Gegner treffen könnte, gibt es nur einen "Letball". Ansonsten sind die Situationen für "Letball" und "Kein Let" die gleichen wie beim Einzelspiel, aber "Ball-an"-Entscheidungen sind seltener und auf die Fälle beschränkt, in denen jedwede Anstrengung unterblieben ist, eine Behinderung zu vermeiden oder in denen wirklich ein Gewinn bringender Rückschlag verhindert wurde. Wenn sich die Spieler eines Teams gegenseitig behindern, wird kein Letball gewährt.

Einsprüche: die Einsprüche gegen einen Punkttricherruf (oder unterbliebenen Ruf) sind dieselben wie beim Einzelspiel. WSF 6.97 / B.S.