



**INTERNATIONALE FÖDERATION FÜR PICKLEBALL (IFP)
OFFIZIELLES TURNIER REGELWERK**

INTERNATIONALE FÖDERATION FÜR PICKLEBALL (IFP) **OFFIZIELLES TURNIER REGELWERK**

Die Internationale Föderation für Pickleball (IFP) wurde organisiert, um das Wachstum und die Weiterentwicklung von Pickleball auf internationaler Ebene zu fördern und um das Ziel der weltweiten Anerkennung für das Spiel umzusetzen. Die IFP wurde gegründet um Pickleball zu fördern, um Mitglieder zu ermutigen, so dass Sponsoren diesen Sport durch Dienstleistungen, Werbung und finanzielle Unterstützung zu seinem Potenzial verhelfen können.

Die IFP, als Dachverband für den internationalen Pickleball, formuliert und interpretiert alle Regeln des Sports. Der Zweck des Regelwerks ist es, Pickleball Spielern die Regeln für eine organisierte Liga und Turnierspiel zur Verfügung zu stellen. Einige Abschnitte dieser Regeln sind so ausgelegt, das sie nur für sanktionierte Turniere verwendet werden sollten. Bei einem sanktionierten Turnier können die Spieler auf nationaler oder internationaler Basis in eine Rangfolge gebracht werden.

Nicht sanktionierte Turniere können auch diese Abschnitte als Richtlinien nutzen. Turnierleiter für nicht sanktionierte Turniere können in der Anwendung dieser Richtlinien flexibel sein um besser auf die Fähigkeiten, das Alter und die Verschiedenheit der Spieler eingehen zu können. Die IFP unterstützt nicht sanktionierte Turniere um das Wissen, den Wachstum des Spiels, die Entwicklung der spielerischen Fähigkeiten und den Spaß am Pickleball spielen zu fördern.

Die IFP veröffentlichte das erste Regelwerk im Jahr 2010. Die 2010 Version der Regeln wurde mit Genehmigung des Regelwerks der USA Pickleball Association (USAPA) veröffentlicht. Das Regelwerk der USAPA wurde erstmals im März 1984 veröffentlicht und es erhielt Revisionen am 28. März 2010.

Die IFP lädt die nationalen Pickleball Organisationen aus allen Ländern ein Mitglieder der IFP zu werden und diese Regeln als die internationalen Regeln des Pickleball Spiels anzuerkennen.

Diese Regeln werden nicht ohne Grund geändert. Kommentare und Meinungen sind immer willkommen. Wenn Sie Fragen im Bezug auf die Regeln haben, kontaktieren Sie bitte:

International Federation of Pickleball (IFP)

Web Site: <http://ipickleball.org>

© 2010, 2011, 2012 International Federation of Pickleball

Inhalt

Internationale Föderation für Pickleball (IFP) Das offizielle Turnier-Regelwerk.....	i
Inhalt	ii
Abschnitt 1 – Das Spiel	1
Einzigartige Eigenschaften des Pickleball Spiels.....	1
Abschnitt 2 – Spielfeld und Ausrüstung	2
Abschnitt 3 – Definitionen	6
Abschnitt 4 – Aufschlag	8
Abschnitt 5 – Reihenfolge beim Aufschlag	11
Abschnitt 6 – Balllinien Regeln	13
Abschnitt 7 – Fehlerregeln	15
Abschnitt 8 – Regeln zum zeitweilig gestoppten Spiel	16
Abschnitt 9 – Regeln für den Flugball in der Flugballverbotszone.....	17
Abschnitt 10 – Zählweise - Spiel - Spielregeln	18
Abschnitt 11 – Auszeiten	19
Abschnitt 12 – Andere Regeln	20
Abschnitt 13 – Sanktionierte Turnierformate	22
Abschnitt 14 – Turnierleitung und Verantwortlichkeiten des Schiedsrichters	24
Abschnitt 15 – Sanktionierte Turnier Divisionen und Kategorien	28
Anhang A – Revisionsgeschichte	29

ABSCHNITT 1 - DAS SPIEL

Pickleball ist ein einfaches Spiel das man mit einem speziell perforierten Schläger spielt. Man spielt mit einem Ball der sich langsam über ein Tennisnetz bewegt. Die Größe des Spielfeldes ist so wie man es im Badminton nutzt.

Der Ball wird ohne den Boden zu berühren mit der Unterhand und diagonal in das gegnerische Spielfeld aufgeschlagen.

Punkte werden nur durch die aufschlagende Seite erzielt, wenn die Gegner einen Fehler begehen (Ball wird nicht zurück geschlagen, der Ball ist außerhalb des Spielfeldes, etc.). Bei der Ausführung des Aufschlages, hat der Aufschläger abwechselnd hinter den Hälften des Spielfeldes zu stehen, bis er einen Fehler begeht.

Die Seite die zuerst 11 Punkte erzielt und mindestens mit 2 Punkten führt gewinnt. Wenn zum Beispiel beide Seiten 10 Punkte erzielt haben, dann spielen Sie weiter bis eine Seite mit 2 Punkten gewinnt.

EINZIGARTIGE EIGENSCHAFTEN DES PICKLEBALL SPIELS

Doppelprellregel. Nach dem Aufschlag, muss jede Seite den Ball mindestens einmal den Boden berühren lassen bevor ein Flugball oder Volley (den Ball schlagen bevor er den Boden berührt hat) versucht werden kann.

Flugballverbotszone. Ein Spieler darf den Ball nicht schlagen solange er in der Flugballverbotszone steht.

ABSCHNITT 2 - SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

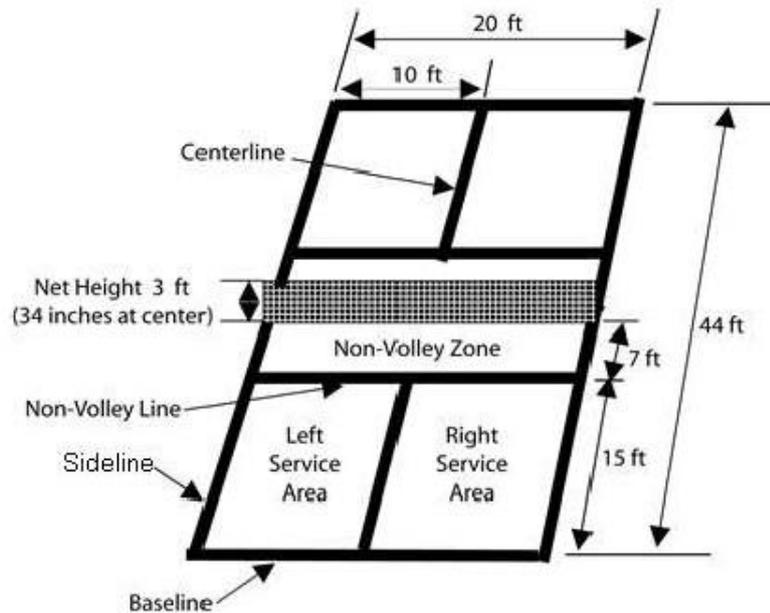


Figure 2-1 The Court

- 2.A. Spielfeld. Die Dimensionen und Messungen für das Standard-Pickleballspielfeld sind wie folgt:
- 2.A.1. Das Spielfeld ist ein Rechteck, 20 Fuß (6,10 m) breit und 44 Fuß (13,41 m) lang, für Einzel und Doppelspiele. Siehe Abbildung 2-1.
 - 2.A.2. Die empfohlene minimale Gesamtgröße der Spielfläche ist 30 Fuß (9,14 m) breit und 60 Fuß (18,28 m) lang. Bevorzugt wird eine Gesamtgröße der Spielfläche von 34 Fuß (10,36 m) Breite und 64 Fuß (19,5 m) Länge. (überarbeitet am 1. April 2011)
 - 2.A.3. Spielfeldmessungen erfolgen auf der Außenseite der Linien. Die Linien sollten 2 Zoll (5,1 cm) breit sein, die gleiche Farbe haben und kontrastreich mit der Farbe der Spielfläche sein. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 2.B. **Linien und Flächen.** Die Linien und Flächen des Standard-Pickleballspielfeldes sind wie folgt:
- 2.B.1. **Grundlinien.** Die Grundlinien sind die Linien, die parallel zum Netz an jedem Ende des Spielfeldes sind.
 - 2.B.2. **Seitenlinien.** Die Seitenlinien sind die Linien senkrecht zum Netz auf jeder Seite des Spielfeldes.
 - 2.B.3. **Flugballverbotszonenlinie.** Der Flugballverbotszonenlinie ist die Linie auf jeder Seite des Netzes zwischen den Seitenlinien und parallel zum Netz. Diese Linien sind 7 Fuß (2,13 m) vom Netz entfernt.
 - 2.B.4. **Flugballverbotszone.** Die Flugballverbotszone ist der Bereich des Spielfeldes zwischen den beiden Seitenlinien, der Flugballverbotszonenlinie und dem Netz. Die Flugballverbotszonenlinie und die Seitenlinien sind in der Flugballverbotszone enthalten.

2.B.5. **Mittellinie.** Die Mittellinie ist die Linie auf jeder Seite des Netzes welche den Bereich zwischen den Flugballverbotszonenlinien und den Grundlinien trennt.

2.B.6. **Aufschlagfelder.** Die Aufschlagfelder sind die Bereiche auf beiden Seiten der Mittellinie welche durch die Flugballverbotszonenlinie, die Grundlinie und die Seitenlinien begrenzt werden.

2.C. Netz.

2.C.1. **Material.** Das Netz kann aus einem beliebigen offenen, netzartigen Gewebe hergestellt sein.

2.C.2. **Netzgröße.** Die Netzlänge muss mindestens 20 Fuß (6,1 m) betragen, so dass sie sich von einer Seitenlinie zur anderen spannen lässt. Die Netzbreite muss mindestens 2 ½ Fuß (0,8 m) sein.

2.C.3. **Maschenweite.** Die Maschenweite muss ausreichend klein sein, so dass ein Ball nicht durch das Netz passt.

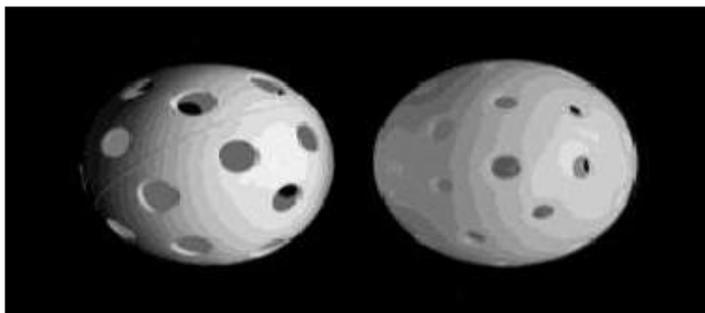
2.C.4. **Höhe.** Das Netz ist über der Mitte des Spielfeldes auf einer Höhe von 36 Zoll (0,914 m) an der Seitenlinie und 34 Zoll (0,86 m) in der Mitte der Spielfläche gespannt.

2.C.5. **Mittelband.** Ein Mittelband kann in der Mitte des Netzes platziert werden, um eine einfache Anpassung an die 34 Zoll (0,86 m) Anforderung in der Mitte des Netzes zu ermöglichen.

2.C.6. **Netzkante.** Der obere Rand des Netzes sollte mit einem 2 Zoll (5,1 cm) breiten weißen Band oder Kabel durch die Bindung eingefasst werden. Diese Bindung muss auf dem Band oder dem Kabel liegen.

2.C.7. **Pfosten.** Die Netzpfeiler sollte außerhalb der Seitenlinien platziert werden. Die empfohlene Aufstellung ist 12 Zoll (30,48 cm) von der Seitenlinie.

2.D. Spielball



Der Ball auf der linken Seite in Abbildung 2-2 wird üblicherweise beim spielen in geschlossenen Räumen genutzt und der Ball auf der rechten Seite wird üblicherweise beim spielen im Freien verwendet. Alle zugelassenen Bälle können für das Spielen in geschlossenen Räumen und im Freien genutzt werden. Die vollständige Liste der zugelassenen Bälle befindet sich auf der IFP-Website.

2.D.1. **Ballkonstruktion.** Der Standardball besteht aus strapazierfähigem Kunststoff mit glatter Oberfläche und ist frei von Texturen.

2.D.2. **Größe.** Der offizielle Ball ist 2 ¾ Zoll (6,99 cm) bis 3 Zoll (7,62 cm) im Durchmesser.

2.D.3. **Gewicht.** Der Ball muss zwischen 0,8 und 1,02 Unzen (21 und 29 Gramm) wiegen.

2.D.4. **Design.** Der Abstand der Löcher und das Gesamtdesign des Balles muss so sein das es die geraden Flugeigenschaften die für das Spiel erforderlich sind ermöglicht. Bälle die unregelmäßig fliegen oder springen dürfen nicht verwendet werden.

2.D.5. **Zulassung.** Der Turnirdirektor wählt den Turnierball. Spielbälle die in IFP sanktionierten Turnieren zugelassen sind, müssen auf der offiziellen IFP Liste für zugelassene Bälle aufgeführt sein.

2.E. Schläger.

2.E.1. **Material.** Der Schläger kann aus jedem beliebigen Material gefertigt sein solange er sicher und nicht in den Regeln verboten ist. Der Schläger sollte aus einem relativ starren und nicht zusammendrückbaren Material gefertigt sein. Er muss außerdem den “Schlägerspezifikationen” auf der IFP-Internetseite entsprechen.

2.E.2. **Oberfläche.** Auf der Schlägeroberfläche dürfen keine Löcher, Vertiefungen, raues Gewebe und andere Merkmale oder Eigenschaften sein die es einem Spieler ermöglichen den Ball zusätzlich oder schneller drehen zu lassen. (überarbeitet am 1. April 2011)

2.E.2.a. **Farbe.** Die Oberfläche kann bemalt werden, muss aber die allgemeinen Anforderungen im Bezug zur Oberfläche einhalten.

2.E.2.b. **Darstellungen.** Jegliche Schrift oder Bilder auf dem Schläger müssen geschmackvoll und nicht reflektierend sein.

IFP Kommentar: Eine Schlägeroberfläche ist zu reflektierend, wenn nach dem Urteil des Turnirdirektors oder Beauftragten Sonnenlicht oder Spielfeldlichter in jeglicher Weise an die Spieler ablenkt oder reflektiert werden. (hinzugefügt am 1. April 2011)

2.E.3. **Größe.** Die kombinierte Länge und Breite einschließlich aller Kantenverkleidungen und der Endkappe darf nicht mehr als 24 Zoll (60,96 cm) betragen. Die übliche Schlägermessung beträgt ungefähr 8 Zoll (20,32 cm) in Breite und 15 ¾ Zoll (40 cm) in Länge. Es gibt keine Beschränkung im Bezug zur Schlägerstärke.

2.E.4. **Gewicht.** Es gibt keine Beschränkung im Bezug zum Schlägergewicht.

2.E.5. **Änderungen.** Selbstgemachte oder geänderte Schläger sind akzeptabel, solange sie allen Spezifikationen entsprechen.

2.E.6. **Verbotene Oberflächenmerkmale und mechanische Eigenschaften.**

2.E.6.a. Rutschfeste Farbe oder jegliche Farben mit Sand, Gummiteilchen oder Materialien die das zusätzliche drehen des Balles verursachen.

2.E.6.b. Gummi und synthetischer Gummi.

2.E.6.c. Sandpapier.

2.E.6.d. Bewegliche Teile, welche die Eigendynamik erhöhen können.

2.E.6.e. Federn oder Federähnliche Materialien.

2.E.6.f. Flexible Membranen oder komprimierbares Material, das einen Trampolineffekt erzeugen kann.

2.E.6.g. Elektrische, elektronische oder mechanische Hilfe in jeglicher Art.

2.E.7. **Verstöße.** Wenn ein Schläger gegen die bestehenden Regeln verstößt, hat die Turnierleitung das Recht einen Schlägerwechsel zu erzwingen. Wenn ein Spieler den Wechsel verweigert, kann der Direktor für denjenigen Spieler das Spiel als verloren erklären.

2.F. **Kleidung.**

2.F.1. **Farbe.** Die Kleidung kann in einer beliebigen Farbe sein.

2.F.2. **Sicherheit/Ablenkung.** Es kann von einem Spieler verlangt werden nasse, zu locker sitzende oder störende Kleidung zu wechseln.

2.F.3. **Darstellungen.** Abzeichen, Bilder und Schriftzüge auf der Kleidung müssen geschmackvoll sein.

2.F.4. **Schuhe.** Schuhe müssen Sohlen haben, die nicht markieren und nicht zur Beschädigung der Spielfläche führen können.

2.F.5. **Verstöße.** Wenn ein Spieler gegen die bestehenden Regeln verstößt, hat der Turnierdirektor die Befugnis, einen Kleidungswechsel zu verlangen. Wenn ein Spieler den Wechsel verweigert, kann der Direktor für denjenigen Spieler das Spiel als verloren erklären.

ABSCHNITT 3 - DEFINITIONEN

- 3.A. **Führen des Balles (Schaufeln)** - Schlagen des Balles mit der Oberfläche des Schlägers so dass der Ball jedoch dazu neigt nicht vom Schläger zu springen.
- 3.B. **Quer Gegenüberliegende Spielfläche** - Die diagonal gelegene Spielfläche auf der anderen Seite des Netzes.
- 3.C. **Toter Ball** - Ein toter Ball wird nach einem Fehler erklärt. Siehe Fehler.
- 3.D. **Dinkschuss (leichter Lob)**. Ein leichter Schuss, der in einem Bogen über das Netz fliegt und innerhalb der Flugballverbotszone landen soll.
- 3.E. **Doppelbodenkontakt** - Ein Ball, der mehr als einmal auf einer Seite des Spielfeldes aufspringt, bevor er zurückgeschlagen wird.
- 3.F. **Doppelschlag** - Ein Doppelschlag erfolgt wenn eine Seite den Ball zweimal berührt, bevor er über das Netz zurückgeschlagen wird. Ein Doppelschlag kann von einem oder beiden Spielern in einer Mannschaft begangen werden.
- 3.G. **Stoppball** - Ein Schuss, der vor der gegnerischen Position den Boden berührt.
- 3.H. **Volleystop** - Ein Volleystop ist eine Schlagtechnik, bei der aus einem gegnerischen Schlag ein Stoppball wird. Die Schwierigkeit des Schlages besteht darin, dem Ball die Geschwindigkeit zu nehmen und ihn kurz hinter dem Netz zu platzieren. Dieser Schuss ist besonders wirksam, wenn er in der Nähe der Flugballverbotszonenlinie geschlagen wird.
- 3.I. **Fehler** - Ein Fehler ist jede Aktion, die auf Grund einer Regelverletzung das Spiel stoppt. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 3.J. **Bodenschlag** - Wenn man den Ball nach einem Bodenkontakt zurückschlägt.
- 3.K. **Halbvolley (Halbflugball)** - Ein Bodenschlag, wobei der Schläger Kontakt mit dem Ball hat, unmittelbar nachdem er auf dem Spielfeld auftritt und bevor der Ball zu seiner potenziellen Höhe aufgestiegen ist.
- 3.L. **Behinderung** - Jedes Element oder Ereignis, welches sich auf das Spiel auswirkt. Beispiele: ein von einem anderen Spielfeld abgekommener Ball oder Menschen die das Spiel stören in dem sie über das Spielfeld laufen.
- 3.M. **Let (Letball)** - Ein Aufschlag, der das Netzkabel trifft und im Spielfeld des aufschlagenden Spielers landet. Bei einem Letball kann es sich auch um einen Ballwechsel handeln, der aus irgendeinem Grund wiederholt werden muss.
- 3.N. **Lob** - Ein Spieler, der den Ball so hoch und tief wie möglich zurückschlägt und die Gegenseite zurück zur Grundlinie zwingt.
- 3.O. **Flugballverbotszone** - Der Bereich im Spielfeld neben dem Netz, in dem kein Flugball geschlagen werden darf. Dieser Bereich enthält alle Linien welche die Flugballverbotszone umgrenzen.
- 3.P. **Zweiter Aufschlag** - Wenn die aufschlagende Mannschaft das Spiel beginnt und den ersten Aufschlag verliert hat sie daraufhin einen zweiten Aufschlag. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 3.Q. **Schmetterball** - Ein harter, mit der Überhand ausgeführter Schlag, der meist aus einem gegnerischen Lob, hohem Rückschlag oder hohem Aufprall des Balles resultiert.
- 3.R. **Passierschlag** - Ein Flugball oder Bodenschlag, der in einer Entfernung vom gegnerischen Spieler ausgerichtet ist und so konzipiert ist, um einen Rückschlag des Balles (zum Beispiel ein Schlag nahe zur Seitenlinie) zu verhindern.

- 3.S. **Permanentes Objekt** - Jedes Objekt, welches in der Nähe des Spielfeldes oder über dem Spielfeld hängt, das den Flug des Balles stören kann.
- 3.T. **Ballwechsel** - Kontinuierliches Spiel, welches vom Aufschlag bis zu einem Fehler erfolgt.
- 3.U. **Wiederholungen** - Alle Ballwechsel, die aus irgendeinem Grund ohne die Vergabe eines Punktes erneut gespielt werden.
- 3.V. **Aufschlagfeld** - Der Bereich auf beiden Seiten der Mittellinie der durch die Flugballverbotszonenlinie, die Grundlinie und der Seitenlinie begrenzt ist. Mit Ausnahme der Flugballverbotszonenlinie sind alle Linien im Aufschlagfeld enthalten. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 3.W. **Aufschlagwechsel** - Wenn eine Seite den Aufschlag verliert und die andere Seite den Aufschlag bekommt.
- 3.X. **Technisches Foul** - Der Schiedsrichter ist berechtigt, einem Spieler oder einem Team einen Punkt hinzuzufügen, wenn der Gegner gegen eine der Regeln die einem technischen Foul entsprechen verstößt oder wenn der Gegner aus der Sicht des Schiedsrichters absichtlich und übertrieben beleidigend ist.
- 3.Y. **Flugball (Volley)** - Bei einem Flugball trifft man den Ball während eines Ballwechsels in der Luft, bevor der Ball das Spielfeld berührt.

ABSCHNITT 4 - AUFSCHLAG

- 4.A. **Ausführung des Aufschlages.** Der Aufschlag muss im Untergriff ausgeführt werden. Der Kontakt mit dem Ball muss unter Hüfthöhe gemacht werden.
- 4.A.1. **Definition des Unterhandschlages.** Der Arm muss sich in einem Bogen nach oben bewegen und der Schlägerkopf sollte unterhalb des Handgelenks sein, wenn er den Ball trifft.
- 4.B. **Position beim Aufschlag.** Beim Aufschlag müssen beide Füße hinter der Grundlinie sein. Wenn der Ball geschlagen wird, muss mindestens ein Fuß auf der Spielfläche oder dem Boden hinter der Grundlinie sein. Die Füße des aufschlagenden Spielers dürfen nicht die Spielfläche außerhalb der Aufschlagszone berühren. Die Aufschlagszone ist der Bereich hinter der Grundlinie und auf oder zwischen der Verlängerung der beiden Seitenlinien. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 4.C. **Der Aufschlag.** Der Ball muss geschlagen werden bevor er den Boden berührt. Der Ball muss in dem diagonal gegenüberliegenden Aufschlagfeld landen. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 4.C.1. **Platzieren des Balles.** Beim Aufschlag muss der Ball das Netz und die Flugballverbotszonenlinie überfliegen und im gegnerischen Aufschlagfeld landen. Der Aufschlag kann auf jeder Linie des Aufschlagfeldes außer der Flugballverbotszonenlinie landen.
- 4.C.2. **Störung.** Wenn der Ball beim Aufschlag das Netz überfliegt und der zurückschlagende Spieler oder sein Partner den Flug des Balles stören, bekommt die aufschlagende Mannschaft einen Punkt.
- 4.D. **Fußfehler beim Aufschlag.** Während der Aufschlagbewegung, darf der Aufschläger nicht mit den Füßen:
- 4.D.1. den Bereich außerhalb der gedachten Verlängerung der Seitenlinie berühren.
- 4.D.2. den Bereich außerhalb der gedachten Verlängerung der Mittellinie berühren.
- 4.D.3. das Spielfeld und die Grundlinie berühren.
- 4.E. **Aufschlagfehler.** Während des Aufschlages ist es ein Fehler wenn:
- 4.E.1. der Aufschläger den Ball beim Schlag verfehlt. Wenn der Ball den Boden berührt, ohne dass der Aufschläger nach dem Ball schlägt, ist es kein Fehler.
- 4.E.2. der aufgeschlagene Ball berührt bevor er auf dem Boden aufkommt einen permanenten Gegenstand. Permanente Gegenstände umfassen die Decke, Wände, Zäune, Beleuchtung, Netzpfeiler, die Tribüne und die Sitze für Zuschauer, die Schiedsrichter, Linienrichter, Zuschauer (wenn sie sich in den für sie vorgesehenen Stellen befinden) und alle anderen Gegenstände die sich um und über dem Spielfeld befinden.
- 4.E.3. der Ball den aufschlagenden Spieler, den Partner des aufschlagenden Spielers oder etwas, was sie an sich tragen oder halten trifft.
- 4.E.4. der aufgeschlagene Ball auf der Flugballverbotszonenlinie auftrifft.
- 4.E.5. der aufgeschlagene Ball das Netz berührt und auf der Flugballverbotszonenlinie oder innerhalb der Flugballverbotszone landet.
- 4.E.6. der aufgeschlagene Ball außerhalb des Aufschlagfeldes landet.
- 4.E.7. der aufgeschlagene Ball das Netz berührt und außerhalb des Aufschlagfeldes landet.
- 4.F. **Wiederholung des Aufschlages.** Der Aufschlag wird wiederholt wenn:

- 4.F.1. der Ball beim Aufschlag das Netz, den Netzhalter oder die Netzeinfassung berührt und ansonsten gut im Aufschlagfeld landet.
- 4.F.2. der Ball aufgeschlagen wird, wenn der Rückschläger nicht spielbereit ist.
- 4.F.3. der aufgeschlagene Ball das Netz, den Rückschläger oder den Partner des Rückschlägers trifft.
- 4.F.4. der Schiedsrichter oder ein Spieler eine Auszeit nehmen, weil ein Objekt (ein Ball, ein Spieler von einem anderen Spielfeld, ein Zuschauer, etc.) auf der Spielfläche eine Ablenkung erzeugt.
- 4.F.5. der Schiedsrichter oder ein Spieler eine Wiederholung fordern. Wenn die Wiederholung von einem Spieler gefordert wird und der Schiedsrichter deutlich gesehen hat, dass der Aufschlag nicht das Netz berührt hat, dann wird der Punkt der aufschlagenden Mannschaft zuerkannt.

IFP Kommentar: Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Wiederholungen die ein Spieler aufschlagen kann.

- 4.G. **Der Rückschläger.** Der Rückschläger ist der Spieler der diagonal gegenüber vom Aufschläger steht. Im Doppel entspricht diese Position des Spielers Punkte und Ausgangsposition. Es gibt keine Beschränkung für die Position des Rückschlägers.
- 4.H. **Doppel-Aufprall Regel.** Beim Aufschlag und Rückschlag muss der Ball den Boden berühren, bevor er zurückgeschlagen werden darf. Das heißt, jede Seite muss nach dem Aufschlag den ersten zurückgeschlagenen Ball mit Bodenkontakt spielen. Nachdem der erste Bodenkontakt gespielt worden ist, können nun auch Flugbälle (Volleys) gespielt werden.
- 4.I. **Spielbereitschaft.** Aufschläge dürfen nicht durchgeführt werden, bis der Rückschläger bereit ist, und der Spielstand bekannt gegeben wurde. Nachdem der Spielstand bekannt gegeben wurde, müssen Aufschläger und Rückschläger innerhalb von 10 Sekunden bereit sein. (überarbeitet am 1. April 2011)
 - 4.I.1. **Signale zur Fehlenden Spielbereitschaft.** Der Rückschläger muss eines der folgenden Signale nutzen um zu signalisieren, dass er oder sie nicht bereit ist, den Aufschlag zu erhalten: 1) Anhebung des Schlägers über den Kopf, 2) Anhebung der Hand ohne Schläger über den Kopf, oder 3) Seinen Körper so drehen das der Rücken in Richtung Aufschläger zeigt.
 - 4.I.2. **Doppel.** Wenn der Schiedsrichter beim Doppel den Spielstand bekannt gibt muss er oder sie nicht darauf warten das der Partner des Aufschlägers oder der Partner des Rückschlägers spielbereit sind. Der Rückschläger allein ist dafür zuständig das Signal zu geben das sein oder ihr Partner noch nicht bereit ist.
 - 4.I.3. **In Bewegung.** Sobald der Aufschläger die Aufschlagsbewegung beginnt, ist es dem Rückschläger untersagt fehlende Spielbereitschaft zu signalisieren oder eine Auszeit zu verlangen.
 - 4.I.4. **Falsch bekannt gegebener Spielstand.** Wenn der Schiedsrichter den Spielstand falsch bekannt gibt, kann jeder Spieler vor dem Rückschlag eines Aufschlages den Ballwechsel beenden um eine Korrektur zu fordern. Wenn ein Spieler das Spiel nach dem Rückschlag eines Aufschlages unterbricht nimmt er einen Fehler in Kauf und verliert den Ballwechsel. Ein Spieler der das Spiel nach dem Aufschlag, ohne das ein Fehler im Spielstand vorliegt unterbricht nimmt einen Fehler in Kauf und verliert den Ballwechsel.

- 4.J. Die 10-Sekunden Regel. Die "10-Sekunden Regel" gilt sowohl für Aufschläger als auch für Rückschläger. Beide müssen innerhalb von 10 Sekunden nach Bekanntgabe des Spielstandes bereit sein den Aufschlag durchzuführen oder den Aufschlag zu empfangen. Es ist die Verantwortung des Aufschlägers zu schauen und sicher zu sein, dass der Rückschläger bereit ist den Aufschlag zu empfangen.
- 4.J.1. Nach einer Verwarnung durch den Schiedsrichter, werden weitere Verzögerungen (Verletzungen der 10-Sekunden Regel) durch den Aufschläger oder den Rückschläger als technisches Foul gewertet und ein Punkt wird der Gegenseite zuerkannt.
- 4.J.2. Wenn der Aufschläger den Ball aufschlägt, während der Rückschläger "nicht bereit" signalisiert, wird der Aufschlag ohne Strafe wiederholt. Der Schiedsrichter „ermahnt“ den Aufschläger sicher zu gehen, dass der Rückschläger bereit ist. Wenn der Aufschläger weiterhin ohne zu prüfen den Aufschlag ausführt, kann der Schiedsrichter ein technisches Foul vergeben und einen Punkt der Gegenseite zuerkennen.
- 4.J.3. Nachdem der Spielstand bekannt gegeben wurde und der Aufschläger beim Rückschläger kein Signal zur fehlenden Spielbereitschaft erkennt kann der Aufschlag erfolgen. Wenn der Rückschläger versucht nach dem Aufschlag "nicht bereit" zu signalisieren, wird der Aufschlag als gültig gewertet egal ob der Ball zurückgeschlagen wurde oder nicht.

IFP Kommentar: Ein Rückschläger, der versucht einen Aufschlag zurückzuschlagen wird als „bereit“ angesehen. Wenn der Rückschläger „nicht bereit“ signalisiert hat, muss der Ballwechsel wiederholt werden.

ABSCHNITT 5 - REIHENFOLGE BEIM AUFSCHLAG

5.A. Einzelspiel.

- 5.A.1. Bei der Ausführung des Aufschlages hat der Aufschläger abwechselnd hinter den Hälften des Spielfeldes zu stehen, beginnend in jedem Spiel hinter der rechten Hälfte des Spielfeldes. Dann wechselt der Aufschläger bei jedem Aufschlag von rechts nach links nach rechts, usw.
- 5.A.2. Beim Aufschlag muss der Aufschläger den Ball immer in das schräg gegenüberliegende Aufschlagfeld spielen.
- 5.A.3. Die Punktzahl des Aufschlägers wird immer gerade sein (0, 2, 4, 6, 8, 10 ...) beim Aufschlagen von der rechten Seite und ungerade (1, 3, 5, 7, 9 ...) beim Aufschlagen von der linken Seite (nur im Einzelspiel).

5.B. Doppel.

- 5.B.1. Der Aufschlag beginnt immer im rechten Aufschlagfeld und wechselt von rechts nach links nach rechts, etc.
- 5.B.2. Beim Aufschlag muss der Aufschläger den Ball immer in das schräg gegenüberliegende Aufschlagfeld spielen. Es gibt keine Beschränkung hinsichtlich der Position vom Partners des Aufschlägers.
- 5.B.3. Die Punktzahl des Teams ist gerade, wenn der Aufschläger das Spiel auf der rechten Seite beginnt. Die Punktzahl des Teams ist ungerade, wenn der Aufschläger das Spiel auf der linken Seite beginnt.
- 5.B.4. Das Team das den ersten Aufschlag spielt kann nur einen Fehler begehen, bevor der Aufschlag zum gegnerischen Team übergeben wird. Danach schlägt jedes Teammitglied auf bis er den Aufschlag verliert, wenn das Team einen Fehler begeht. Nachdem beide Spieler ihren Aufschlag verloren haben, geht der Aufschlag zur gegnerische Mannschaft über.
- 5.B.5. Der Aufschläger wechselt zwischen dem rechten und linken Aufschlagfeldern wenn er oder sie einen Punkt erzielt. Nachdem das Team des ersten Aufschlägers einen Fehler begeht, schlägt der zweite Aufschläger von der selben Position aus auf von welcher der erste Aufschläger zuletzt aufgeschlagen hat. Der zweite Aufschläger schlägt dann auf, solange die aufschlagende Mannschaft Punkte erzielt.
- 5.B.6. Wenn der Ball vom falschen Spieler oder von der falschen Spielfeldseite aufgeschlagen wird ist der Aufschlag ein Fehler. Wenn der Fehler durch den ersten Aufschläger verursacht wurde, dann geht der erste Aufschlag verloren und der richtige zweite Aufschläger schlägt von der richtigen Aufschlagsposition aus auf. Wenn der Fehler durch den zweiten Aufschläger verursacht wurde, dann geht der Aufschlag verloren. Ein Punkt aus einer falschen Aufschlagsposition oder von einem falschen Aufschläger erzielt wird nicht gezählt, außer wenn das Spiel fortgesetzt und ein weiterer Punkt erzielt wurde oder das gegnerische Team aufgeschlagen hat.
- 5.B.7. Der Rückschläger ist die Person auf der diagonal gegenüberliegenden Seite des Spielfeldes vom Aufschläger. Im Doppel entspricht diese Position des Spielers Punkte und Ausgangsposition.
- 5.B.8. Der Rückschläger ist der einzige Spieler, der den Ball zurückschlagen darf. Wenn ein falscher Spieler den Ball zurückschlägt, dann bekommt die aufschlagende Mannschaft einen Punkt.
- 5.B.9. Der Partner des Rückschlägers kann auf oder außerhalb der Spielfläche stehen.
- 5.B.10. Das zurückschlagende Team wechselt nicht ihre Positionen wenn ein Punkt durch die aufschlagende Mannschaft erzielt wird.

Das zurückschlagende Team kann ihre Positionen nach dem zurückschlagen eines Aufschlages wechseln, aber nach dem Ballwechsel müssen beide Spieler wieder zurück zu ihrer ursprüngliche Position, welche der Punktzahl des Teams und der Startpositionen der Spieler entspricht.

IFP Kommentare:

- Im Turnierspiel, es sei denn es wird erfragt, muss der Schiedsrichter Spielerpositionen nicht korrigieren bis ein Aufschlagfehler durch eine aufschlagende oder zurückschlagende Mannschaft aufgetreten ist.
- Wenn ein falscher Aufschlag unmittelbar nach dem Ballwechsel erkannt wird, zählt der Punkt nicht.
- Wenn ein falscher Aufschlag nicht erkannt wird bis der Aufschläger den Aufschlag verloren hat, wird der letzte regelwidrig erzielte Punkt vom Aufschläger gegebenenfalls nicht gezählt.
- Wenn ein falscher Aufschlag nicht erkannt wird bis der Aufschläger den Aufschlag verloren hat und der Partner beim Aufschlag einen Punkt erzielt hat wird der Punkt des ersten Aufschlägers gezählt. Wenn der vom Partner erzielte Punkt auch aus einem regelwidrigen Aufschlag erfolgt ist, wird dieser nicht gezählt.
- Wenn ein falscher Aufschlag erst nachdem das gegnerische Team aufgeschlagen hat erkannt wird, zählen die Punkte die bei dem vorherigen Aufschlägen erzielt wurden.

5.C. Aufschlag/Seitenauswahl und Rotation

5.C.1. Ein Münzwurf oder eine andere gerechte Methode bestimmt die erste Wahl des Aufschlages oder der Seite. Der Gewinner wählt aufzuschlagen oder zurück zuschlagen und der Verlierer geht zur Startseite. Wenn der Gewinner die Startseite wählt kann der Verlierer sich für das Aufschlagen oder Zurückschlagen entscheiden.

5.C.2. Seiten und der erste Aufschlag werden nach dem Abschluss jedes Spieles gewechselt.

5.C.3. Seiten werden im dritten Spiel gewechselt (wenn das Spiel 2 von 3 Spiele ist) wenn das erste Team 6 Punkte erreicht hat. Der Aufschlag bleibt mit dem Spieler der zuletzt aufgeschlagen hat.

5.C.4. Bei Spielen bis zu 15 Punkten werden die Seiten gewechselt nachdem die erste Mannschaft eine Punktzahl von 8 Punkten erreicht hat. Der Aufschlag bleibt mit dem Spieler der zuletzt aufgeschlagen hat.

5.C.5. Bei Spielen bis zu 21 Punkten werden die Seiten gewechselt nachdem die erste Mannschaft eine Punktzahl von 11 Punkten erreicht hat. Der Aufschlag bleibt mit dem Spieler der zuletzt aufgeschlagen hat.

ABSCHNITT 6 - BALLINIEN REGELN

- 6.A. Aufgeschlagene Bälle, welche die Flugballverbotszonenlinie nicht berühren und auf einer anderen Linie des Aufschlagfeldes landen sind als im Spielfeld anzuerkennen.
- 6.B. Bälle im Spiel (außer beim Aufschlag, siehe 6.A.), die auf einer Spielfeldlinie landen sind als im Spielfeld anzuerkennen.
- 6.C. Wenn ein Ball den Boden außerhalb der Grundlinie oder Seitenlinie berührt, auch wenn ein Teil des Balles die Linie überschneidet, ist er als außerhalb der Spielfläche anzuerkennen. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 6.D. Ethik-Kodex für Balllinien Berührungen. Pickleball wird nach bestimmten Regeln gespielt. Es erfordert auch einen Ethik-Kodex für Balllinien Berührungen, wenn diese von Spielern entschieden werden.

Die Verantwortlichkeiten von Spielern im Bezug auf Balllinien Berührungen unterscheidet sich von denen der Schiedsrichter oder Linienrichter. Schiedsrichter oder Linienrichter treffen unparteiische Entscheidungen die im Interesse aller Spieler stehen. Wenn Spielern Balllinien Berührungsverantwortlichkeiten gegeben werden, wird auch erwartet das sie nach dem Prinzip arbeiten, dass alle fragwürdigen Entscheidungen zu Gunsten des Gegenspielers entschieden werden.

Die wesentlichen Bestandteile sind wie folgt:

- 6.D.1. Spieler sind für die Linien auf ihrer Seite des Spielfeldes (außer der Flugballverbotszonenlinie, wenn sie von einem Schiedsrichter kontrolliert wird) zuständig.
- 6.D.2. Im Zweifelsfall bekommt der Gegner bei Balllinien Berührungsentscheidungen den Vorteil zugesprochen.
- 6.D.3. Zuschauer sollten bei Balllinien Berührungsentscheidungen nicht konsultiert werden. Zuschauer können voreingenommen, unqualifizierte oder nicht in der Lage sein eine Entscheidung zu treffen und können daher nicht einbezogen werden.
- 6.D.4. Alle Teilnehmer sollten nach Genauigkeit bei Balllinien Berührungsentscheidungen streben.
- 6.D.5. Kein Spieler sollte die Entscheidung eines Gegenspielers hinterfragen, außer wenn er gefragt wird (in einem offiziellen Spiel kann jeder Spieler eine Entscheidung bei einem Schiedsrichter anfechten). Ein Spieler sollte sich die gegnerische Meinung einholen, wenn der Gegner in einer besseren Position war, um die Entscheidung zu treffen. Wenn gewünscht, sollte die Meinung eines Gegenspielers akzeptiert werden. Die Meinung eines Spielers der auf die Linie herabschaut ist wahrscheinlich genauer als die eines Spielers der seitlich über die Linie hinweg schaut.
- 6.D.6. Entscheiden Sie nicht das ein Ball im "Aus" gewesen ist, wenn Sie seitlich über eine Linie hinweg schauen, es sei denn man kann deutlich den Raum zwischen der Linie und dem Ball sehen. Die Tiefenschärfe eines Spielers basiert auf dem Gesetz der Parallaxe, welche ein genaues Urteil in diesen Fällen verhindern kann.
- 6.D.7. Alle "Let" oder "Aus" Entscheidungen müssen "Sofort" getroffen werden, da der Ball sonst als gut und immer noch im Spiel vermutet wird. Die Entscheidung, wie der Aufruf von "Let" oder "Aus" ist "Sofort" bekannt zu geben, das heißt bevor der Ball vom Gegner geschlagen wird oder bevor der Ball ins aus geht.
- 6.D.8. Jeder Ball, bei dem es nicht vermutet wird das er im „Aus“ gewesen ist wird als "Im" Spielfeld angesehen. Der Spieler kann kein "Let" (Wiederholung) fordern, weil der Ball nicht gesehen wurde. Die Meinung des Gegenspielers kann angefordert werden, und, wenn der Gegenspieler sagt der Ball war "Im" Spielfeld oder der Gegenspieler konnte es nicht sehen, muss der Ball als "Im" Spielfeld anerkannt werden.
- 6.D.9. Spieler sollten kein „Let“ (Wiederholung) verlangen, weil sie sich nicht sicher waren ob der Ball im "Aus" oder "Im" Spielfeld gewesen ist. Im Zweifelsfall wird die Entscheidung zu Gunsten des Gegenspielers getroffen.

- 6.D.10. Beim Doppelspiel, wenn ein Spieler den Ball im "Aus" und der Partner den Ball "Im" Spielfeld gesehen hat, dann besteht ein Zweifelsfall, und der Ball muss als "Im" Spielfeld anerkannt werden (außer wenn bei einem offiziellen Spiel ein Spieler die Entscheidung beim Schiedsrichter anfechtet).
- 6.D.11. Balllinien Berührungsentscheidungen sollten umgehend, unabhängig davon wie klar sie auch sein mögen, per Hand oder Stimme signalisiert werden.
- 6.D.12. Wenn der Ball in der Luft ist und ein Spieler "Aus", "Nein", "Aufschlagen Lassen" oder andere Begriffe zu seinem oder ihrem Partner zu ruft, dass der Ball möglicherweise im „Aus“ sein kann, so gilt dies als Spielerkommunikation. Wenn der Ball im Spielfeld landet geht das Spiel weiter. Wenn die „Aus“ Entscheidung getroffen wird nachdem der Ball die Spielfläche getroffen hat, so gilt diese als eine Balllinien Berührungsentscheidung und das Spiel sollte gestoppt werden. (überarbeitet am 1. April 2011)

ABSCHNITT 7 - FEHLERREGELN

Ein Fehler ist jede Handlung, die das Spiel wegen einer Regelverletzung stoppt. Ein Fehler resultiert auf Grund der folgenden Handlungen:

- 7.A. Den Ball wurde beim Aufschlag oder Rückschlag ins Netz geschlagen.
- 7.B. Der Ball wurde ins „Aus“ geschlagen.
- 7.C. Der Ball wurde nicht geschlagen, bevor er zweimal auf dem Spielfeld aufgetroffen ist.
- 7.D. Verletzung einer Aufschlagregel (siehe Abschnitt 4).
- 7.E. Ein Spieler, die Bekleidung oder ein Teil vom Schläger eines Spielers berührt das Netz oder den Netzpfeiler, wenn der Ball im Spiel ist.
- 7.F. Der Ball im Spiel trifft einen Spieler, einen Teil seiner Bekleidung oder etwas das der Spieler an sich trägt. Es gibt eine Ausnahme zu dieser Regel: Wenn der Ball die Schlägerhand unterhalb des Handgelenks trifft ist der Ball noch im Spiel. Wenn der Ball einen Spieler trifft, der sich außerhalb der Spielfläche befindet bevor der Fehler passiert, verliert der Spieler den Ballwechsel. Im Doppel, wenn der Aufschlag den Partner des Rückschlägers trifft, ist es ein Punkt für die aufschlagende Mannschaft, sofern es sich nicht um ein „Let“ oder einen anderen Fehler handelt. Diese Regel betrifft auch Bälle die anscheinend ins „Aus“ geschlagen wurden: während des Spiels, wenn ein Spieler versucht den Ball zu fangen oder den Ball vor dem ins „Aus“ gehen zu hindern, verliert dieser Spieler den Ballwechsel.

IFP Kommentar: Wenn ein Spieler den Schläger von einer in die andere Hand nimmt und dabei den Schläger in zwei Händen hat oder wenn er versucht einen doppelhändigen Schlag auszuführen und dabei unterhalb des Handgelenks getroffen wird, dann wird der Ball als „Im“ Spiel angesehen.

- 7.G. Ein Ball im Spiel trifft einen permanenten Gegenstand bevor er auf dem Spielfeld auftrifft.

IFP Kommentar: Wenn der Ball im Spiel einen permanenten Gegenstand trifft nachdem er das Spielfeld berührt hat gewinnt der Spieler der den Ball geschlagen hat den Ballwechsel. Wenn der Ball im Spiel einen permanenten Gegenstand trifft bevor er das Spielfeld berührt ist es ein Fehler. (überarbeitet am 1. April 2011)

- 7.H. Regelverletzung der Flugballverbotszone (siehe Abschnitt 9).
- 7.I. Verletzung anderer Regeln (siehe Abschnitt 12).
- 7.J. Der Aufschlag erfolgt mit einem Aufprallen des Balles von der Spielfläche. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 7.K. Ein Spieler trifft den Ball, bevor er das Netz überquert hat.

ABSCHNITT 8 - REGELN ZUM ZEITWEILIG GESTOPPTEN SPIEL

- 8.A. Der Ball ruht nach jeder Aktion die das Spiel stoppt.
- 8.B. Ein Ball ruht nicht, bis er zweimal aufgeprallt ist oder eine Fehlerregel zur Geltung kommt (siehe Abschnitt 7).
- 8.C. Eine Behinderung die durch den Schiedsrichter oder einen Spieler aufgerufen wird resultiert in einem toten Ball und einer Wiederholung.

ABSCHNITT 9 - REGELN FÜR DEN FLUGBALL IN DER FLUGBALLVERBOTSZONE

- 9.A. Die Flugballverbotszone ist der Bereich des Spielfeldes das durch die beiden Seitenlinien, der Flugballverbotslinie und dem Netz begrenzt wird. Die Flugballverbotslinie und die Seitenlinien gehören zu der Flugballverbotszone.
- 9.B. Ein Fehler wird begangen, wenn ein Spieler, seine Bekleidung oder etwas das er trägt bei einem Flugball die Flugballverbotszone oder eine der Flugballverbotslinien berührt. Zum Beispiel wird ein Fehler begangen wenn die Füße eines Spielers beim schlagen eines Flugballes die Flugballverbotslinie berühren.

IFP Kommentar: Das Schlagen des Flugballes beinhaltet den Schwung, den Durchschwung und das Moment der Bewegung. Wenn der Schläger die Flugballverbotszone während des Schlages berührt, wird ein Fehler begangen unabhängig davon, ob die Berührung der Flugballverbotszone vor oder nach dem Kontakt mit dem Ball stattgefunden hat. (hinzugefügt am 15. Januar 2012)

- 9.C. Ein Fehler wird begangen, wenn beim schlagen eines Flugballes das Moment dazu führt das der Spieler, seine Bekleidung oder etwas das er trägt die Flugballverbotszone oder eine der Flugballverbotslinien berührt. Ein Fehler wird begangen, wenn das Moment eines Spielers dazu führt, dass ein Spieler mit etwas in Kontakt kommt das die Flugballverbotszone berührt, einschließlich der Partner eines Spielers. Es wird auch als ein Fehler angesehen, wenn der Ball ruht bevor der Spieler die Flugballverbotszone berührt.
- 9.D. Ein Fehler wird begangen, wenn ein Spieler die Regeln für den Flugball in der Flugballverbotszone verletzt. Alle Flugbälle müssen außerhalb der Flugballverbotszone geschlagen werden. Es ist nicht erlaubt innerhalb der Flugballverbotszone zu stehen, von dort einen Flugball zu schlagen und dann außerhalb der Flugballverbotszone zu landen. Wenn sich ein Spieler aus irgendeinem Grund innerhalb der Flugballverbotszone befindet, kann dieser Spieler keinen Flugball zurückschlagen, bis beide Füße auf dem Spielfeld außerhalb der Flugballverbotszone sind.
- 9.E. Ein Spieler kann zu jeder Zeit auf der Flugballverbotslinie stehen oder sich in der Flugballverbotszone aufhalten, außer wenn dieser Spieler einen Flugball zurückschlagen will. Es liegt keine Regelverletzung vor, wenn der Partner den Ball zurückspielt, während Sie in der Flugballverbotszone stehen. Ein Spieler darf die Flugballverbotszone betreten bevor oder nachdem ein aufgeprallter Ball zurückgeschlagen wird.
- 9.F. Ein Spieler darf sich innerhalb der Flugballverbotszone aufhalten um Bälle die aufgeprallt sind zurückzuschlagen. Das heißt, es liegt keine Regelverletzung vor, wenn ein Spieler nachdem er einen aufgeprallten Ball zurückschlägt nicht die Flugballverbotszone verlässt.

ABSCHNITT 10 - ZÄHLWEISE - SPIEL - SPIELREGELN

- 10.A. Punkten. Nur die aufschlagende Mannschaft kann punkten.
- 10.B. Gepunktet wird durch den Aufschlag eines Balles, der vom Gegner nicht berührt wird (ein Ass) oder durch den Gewinn eines Ballwechsels (das Begehen eines Fehlers durch den Gegner).
- 10.C. Das Spiel gewinnen. Die Seite die zuerst 11 Punkte erzielt und mit mindestens 2-Punkten führt gewinnt das Spiel. Wenn beide Seiten 10 Punkte erzielt haben, dann wird das Spiel fortgesetzt, bis eine Seite mit 2 Punkten führt und dadurch das Spiel gewinnt.
- 10.D. Standard Turnierformat. Die Mannschaft die 2 von 3 Spielen bis auf 11 Punkte gewinnt.
- 10.E. Alternatives Turnierformat. Ein Turnirdirektor kann entscheiden, ob einige oder alle Spiele bis auf 15 Punkte oder auch bis auf 21 Punkte mit einem 2 Punkte Vorsprung gespielt werden. Ein 1 Punkte Vorsprung wäre angemessen für (Round-Robin) Veranstaltungen - jedes Team spielt gegeneinander, bei denen der Gewinner durch die Anzahl der Gesamtpunktzahl, anstatt der Anzahl der gewonnen Spiele ermittelt wird.

IFP Kommentar: Die richtige Reihenfolge für die Bekanntgabe des Spielstandes ist Punkte Aufschläger, Punkte Rückschläger und dann Aufschläger 1 oder Aufschläger 2.

Abschnitt 11 – Auszeiten

11.A. **Normale Auszeiten.** Einem Spieler oder einem Team stehen pro Spiel 2 Auszeiten zur Verfügung; jede Auszeit sollte nur 1 Minute dauern. Das Spiel muss dann wieder aufgenommen werden oder eine weitere Auszeit muss von einer der beiden Seiten gefordert werden. Auszeiten können nicht gefordert werden, wenn der Ball im Spiel ist oder wenn der Aufschläger schon seine Bewegung begonnen hat. Bei Spielen bis auf 21 Punkte hat jedes Team 3 Auszeiten pro Spiel.

11.B. **Auszeiten auf Grund von Verletzungen.** Wenn sich ein Spieler während eines Spiels verletzt, kann dieser Spieler eine Auszeit fordern. Bei einer vom Spieler geforderten Auszeit muss der Schiedsrichter zustimmen das eine Verletzung stattgefunden hat und das der Spieler nicht versucht das Spiel zu verzögern um sich auszuruhen oder zu erholen. Wenn der Schiedsrichter zustimmt, dann ist es dem Spieler erlaubt eine Auszeit zu nehmen die nicht länger als 15 Minuten ist. Wenn der Spieler nach 15 Minuten nicht wieder ins Spielgeschehen eingreifen kann wird der Gegenspieler als Sieger festgelegt.

IFP Kommentar: Ein Spieler kann pro Spiel nur eine Auszeit auf Grund einer Verletzung nehmen. Diese Auszeit muss durchgehend sein und kann bis zu 15 Minuten andauern.

11.C. **Auszeiten auf Grund der Ausrüstung.** Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihre Kleidung und Ausrüstung in einem guten Zustand halten. Gegebenenfalls wird erwartet das normale Auszeiten und die Zeit zwischen den Spielen für Anpassungen und den Wechsel ihrer Ausrüstung verwendet werden. Wenn ein Spieler oder ein Team keine weiteren Auszeiten zur Verfügung hat und der Schiedsrichter entscheidet, dass ein Tausch der Ausrüstung beziehungsweise eine Anpassung für die gerechte und sichere Fortsetzung des Spiels notwendig ist, kann der Schiedsrichter eine Auszeit auf Grund der Ausrüstung nehmen. Diese Auszeit sollte nicht mehr als 2 Minuten dauern.

11.D. **Auszeiten zwischen den Spielen.** Die Auszeiten zwischen den Spielen sollten nicht mehr als 2 Minuten dauern.

11.E. **Ausgesetztes Spiel.** Jedes Spiel das vom Schiedsrichter ausgesetzt worden ist wird mit der Punktzahl und den verbleibenden Auszeiten von vor der Unterbrechung weitergespielt.

IFP Kommentar: Wenn eine Auszeit gefordert wird, kann der Schiedsrichter verlangen, dass alle Spieler ihre Schläger auf ihrem Spielfeld ablegen und das der Ball unter dem Schläger des aufschlagenden Spielers platziert wird.

ABSCHNITT 12 - ANDERE REGELN

- 12.A. **Führen des Balles mit dem Schläger und Doppelschläge.** Bälle können unabsichtlich zweimal geschlagen oder mit dem Schläger geführt werden, aber nur während eines kontinuierlichen Schlages und wenn dieser in eine Richtung ausgeführt wird. Wenn der Schlag nicht kontinuierlich und in eine Richtung ausgeführt wird, oder wenn es eindeutig ist das der Ball ein zweites mal geschlagen wurde, ist der Schlag unzulässig. (überarbeitet am 1. April 2011)
- 12.B. **Handwechsel.** Der Schläger kann zu jeder Zeit von einer Hand in die andere gewechselt werden. Schläge mit beiden Händen am Schläger sind ebenfalls zulässig.
- 12.C. **Rückschläge.** Ein komplett verfehlerter Rückschlag wird nicht automatisch als ruhender Ball angesehen. Der Ball bleibt im Spiel bis er zweimal aufspringt oder bis ein anderer Fehler aufgetreten ist.
- 12.D. **Beschädigter oder gebrochener Ball.** Das Spiel wird bis zum Ende des Ballwechsels fortgesetzt. Wenn der Schiedsrichter der Auffassung ist das der beschädigte oder gebrochene Ball den Ausgang des Ballwechsels bestimmt hat, kann der Schiedsrichter eine Wiederholung fordern.
- 12.E. **Verletzungen während des Spiels.** Auch wenn sich ein Spieler verletzt, wird der Ballwechsel bis zum Ende gespielt.
- 12.F. **Probleme mit der Ausrüstung der Spieler.** Ein Ballwechsel wird nicht gestoppt oder beeinflusst, wenn ein Spieler seinen Schläger verliert oder bricht oder wenn er oder sie einen persönlichen Gegenstand verliert.
- 12.G. **Gegenstände auf dem Spielfeld.** Wenn etwas das ein Spieler trägt oder mit sich führt auf dem Spielfeld landet, wird es ein Teil des Spielfeldes. Daher, wenn ein Ball im Spiel den Gegenstand auf dem Spielfeld trifft, bleibt der Ball im Spiel. Wenn der Gegenstand auf dem gegnerischen Spielfeld landet, wird es als ein Fehler gewertet. Wenn der Gegenstand durch einen Flugball in der Flugballverbotszone landet, wird es ebenfalls als ein Fehler gewertet.
- 12.H. **Ablenkungen.** Spielern ist es nicht erlaubt etwas zu schreien, mit den Füßen zu stampfen oder anderweitig zu versuchen einen Gegner abzulenken wenn er oder sie dabei ist den Ball zu spielen. Im Doppel, wird die Kommunikation im Team normalerweise nicht als eine Ablenkung gewertet. Allerdings ist eine laute Kommunikation zur Zeit wenn der Gegner den Ball zu schlagen versucht als eine Ablenkung zu werten. Wenn in der Auffassung des Schiedsrichters eine Ablenkung stattgefunden hat, führt dies zu einem Verlust des Ballwechsels.
- 12.I. **Der Netzpfeosten.** Die Netzpfeosten befinden sich außerhalb des Spielfeldes. Wenn der Ball den Netzpfeosten trifft oder etwas das am Netzpfeosten befestigt ist wird ein Fehler bekannt gegeben und der Ball ruht. Diese Regel gilt nicht für das Netz, das Netzkabel oder das Seil zwischen den Netzpfeosten.
- 12.J. **Das Netz.**
- 12.J.1. Das Netz und die Kabel oder Schnüre die das Netz in Position halten sind (zum größten Teil) auf dem Spielfeld. Demzufolge, wenn der Ball das Oberteil des Netzes oder auch diese Drähte oder Fäden trifft und im Spielfeld landet, dann bleibt der Ball im Spiel.
- 12.J.2. Das Schlagen des Balles zwischen dem oberen und unteren Netzkabel wird als ein Fehler gewertet.
- 12.J.3. Wenn der Ball mit genügend Rückwärtsdrall in der Flugballverbotszone eines Spielers landet und wieder zurück über das Netz springt, kann dieser Spieler über das Netz reichen um den Ball zu schlagen, darf dabei das Netz aber nicht berühren. Der Spieler darf auch um den Netzpfeosten laufen und die gedachte Verlängerung des Netzes überqueren, so lange er oder sie das gegnerische Spielfeld nicht berührt.
- 12.J.4. Wenn ein Spieler den Ball über das Netz in das gegnerische Spielfeld schlägt und der Ball ohne das er vom Gegner berührt wird zurück über das Netz springt, gewinnt der aufschlagende Spieler den Ballwechsel.

12.J.5 Wenn Netzsysteme einen horizontalen Stab haben, der möglicherweise in der Mitte eine Kennzeichnung hat:
Wenn der Ball den horizontalen Stab oder die Mitte der Kennzeichnung trifft bevor er über das Netz springt, wird es als ein Fehler gewertet. Wenn der Ball über das Netz springt und dann den horizontalen Stab trifft, ist der Ball noch im Spiel. Wenn der Ball über das Netz springt und dann auf die Mitte der Kennzeichnung trifft oder der Ball zwischen dem Netz und dem horizontalen Stab stecken bleibt bevor er das Spielfeld berührt, ist es ein Let und der Ballwechsel muss wiederholt werden.

12.K. Schüsse die am Netzpfeiler vorbeigehen. Wenn ein im Winkel gespielter Ball auf dem Spielfeld auftritt und sich dann jenseits der Seitenlinie weiterbewegt, kann ein Spieler den Ball an der Außenseite des Netzpfeilers zurückspielen. Der Ball muss nicht über das Netz zurück gespielt werden. Darüber hinaus gibt es keine Beschränkung hinsichtlich der Höhe des zurückgespielten Balles. Zum Beispiel kann ein Spieler den Ball um den Netzpfeiler herum und unterhalb der Höhe des Netzes zurückspielen.

12.L. Hilfestellung durch einen Trainer/Coaching. Spieler können sich während der Auszeiten und zwischen den Spielen mit Trainern oder auch anderen Personen beratschlagen. Coaching von Spielern zwischen den Punkten ist zulässig, so lange es nicht störend ist, das Spiel nicht verzögert und es nur Anweisungen an die Spieler sind und kein Gespräch zwischen dem Trainer und dem Spieler. Bei einem Gespräch zwischen einem Spieler und einer Person die eine Hilfestellung leistet, wird diesem Spieler oder dem Team eine Auszeit angerechnet. Wenn ein Team keine Auszeiten mehr zur Verfügung hat kann das Gespräch auch zu einer technischen Warnung oder einem technischen Foul führen. Hilfestellungen sind in der Zeit zwischen der Bekanntgabe des Punktestandes durch den Schiedsrichter und dem Ende des Ballwechsels nicht erlaubt.

12.M. Ein Schläger. Ein Spieler darf während des Ballwechsels nur einen Schläger nutzen oder mit sich führen.
(hinzugefügt am 15. Januar 2012)

ABSCHNITT 13 - SANKTIONIERTE TURNIERFORMATE

13.A. Turnierformate.

Es gibt sechs Turnierformate die verwendet werden können. Das Format des Turnieres ist in der Regel die Wahl des Turnier Sponsors oder der Turnierleitung.

13.A.1. Einzel Ausscheidung (Single Elimination) mit Verlierergruppe. Der Verlierer scheidet aus der Gewinnergruppe aus. Erstrundenverlierer gehen in die Verlierergruppe.

13.A.2. Doppel Ausscheidung (Double Elimination). Eine Niederlage ordnet den Verlierer in eine niedrigere Gruppe ein. Der Gewinner der niedrigeren Gruppe spielt dann gegen den Gewinner der höheren Gruppe um die Meisterschaft. Wenn der Gewinner der niedrigeren Gruppe gewinnt, muss ein Ausgleichsspiel (Tiebreak) stattfinden.

13.A.3. Sinkflug (Drop Flight). Alle Spieler beginnen auf der obersten Stufe. Erstrundenverlierer fallen auf die zweite Stufe ab. Erstrundenverlierer der zweiten Stufe fallen auf die dritte Stufe ab und so weiter. Der Gewinner eines Erstrundenspiels auf jeder Stufe bleibt auf dieser Stufe. Es kann auch eine niedrigere Gruppe für die Verlierer der zweiten Runde von jeder Stufe geben.

13.A.4. Jeder-gegen-Jeden oder Rundenturnier (Round Robin). Alle Spieler spielen gegeneinander. Der Spieler oder das Team mit den meisten gewonnen Spielen wird zum Sieger erklärt. Alternativ kann auch der Spieler oder das Team mit den meisten Punkte zum Sieger erklärt werden.

13.A.5. Punktvergabe (Point Award). Ähnlich wie das Rundenturnier (Round Robin), aber für jeden Sieg wird 1 Punkt vergeben. Bei einer Niederlage werden keine Punkte vergeben. Darüber hinaus erhält ein Spieler oder ein Team das eine Partie gewinnt indem es die ersten 2 Spiele gewinnt einen zusätzlichen Punkt.

13.A.6. Gruppenspiel (Pool Play). Die Teilnehmer werden in zwei oder mehrere Gruppen aufgeteilt. Jede Gruppe spielt dann ein Rundenturnier (Round Robin) um zu bestimmen welche Spieler sich für die Single Elimination oder Double Elimination Entscheidungsspiele qualifizieren. (hinzugefügt am 1. April 2011)

13.B. Verlosung.

13.B.1. Wenn möglich, sollten alle Ziehungen mindestens 2 Tage vor dem Turnierbeginn durchgeführt werden.

13.B.2. Der Verlosungs- und Platzierungsausschusses wird vom Turnirdirektor ernannt.

13.C. Bekanntgabe der Partien. Es liegt in der Verantwortung eines jeden Spielers sich bei den ausgehängten Spielplänen über die Zeit und den Ort jeder Partie zu erkundigen. Wenn nach der Veröffentlichung der Spielpläne eine Änderung vorgenommen wird, muss der Turnirdirektor oder sein Stellvertreter die Spieler über die Veränderung informieren.

13.D. Eingebüßte Partien. Ein eingebüßtes Spiel ist automatisch eine Niederlage. In der Regel tritt dies ein wenn ein Spieler oder ein Team nicht rechtzeitig zu einer Partie erscheinen, wenn sich ein Spieler verletzt oder bei Fehlverhalten. Wenn ein Spieler oder ein Team eine Partie aus irgendeinem Grund einbüßt wird die Niederlage so gewertet als ob der Spieler oder das Team alle Spiele der Partie verloren hat. Daher gewinnt der Gegenspieler oder das gegnerische Team das Spiel als ob der Spieler oder das Team alle Spiele der Partie gewonnen hat. Der siegreiche Spieler oder das siegreiche Team erhält die entsprechende Punktzahl oder steigt zur nächsten Stufe auf.

13.E. Partien der niedrigeren Gruppen. In allen IFP sanktionierten Turnieren ist jeder Teilnehmer dazu berechtigt mindestens an zwei geplanten Spielen pro Veranstaltung teilzunehmen. Deswegen haben die Verlierer der ersten Partie die Möglichkeit in einer der niedrigeren Gruppen der Veranstaltung zu konkurrieren.

Die Partien der niedrigeren Gruppen können nach dem Ermessen der Turnierleitung geändert werden (z.B. ein Spiel auf 15 Punkte), aber diese Änderungen müssen entweder mündlich oder schriftlich an alle Spieler vor dem Beginn des Turniers oder in der Turnieranmeldung bekannt gegeben werden. Wenn die erste Partie eines Spielers mit einem Gegnerspieler geplant wurde der "aus irgendeinem Grund die Partie einbüßt", dann wird dieses geplante Spiel als ein „Sieg“ betrachtet. Der Turnierdirektor ist nicht daran schuld, wenn ein Spieler oder eine Mannschaft ihr erstes Spiel auf Grund einer vom Gegner eingebüßten Partie gewinnt, dann ein zweites Match verliert und somit nur eine Partie gespielt hat. Dies ist bekannt als "Glück der Auslosung" und der Spieler oder das Team in dieser Kategorie werden nicht in einer niedrigeren Gruppe spielen.

- 13.F. **Planung der Partien.** Wenn ein oder mehrere Teilnehmer in mehreren Veranstaltungen eingetragen sind, kann es erforderlich sein, dass sie am selben Tag oder in der Nacht mit wenig Pausen zwischen den Partien spielen müssen. Dieses Risiko sollte beim Betreten von mehreren Veranstaltungen wahrgenommen werden. Wenn möglich, sollte der Spielplan Ruhezeit zwischen den Partien erlauben.
- 13.G. **Doppelspiel.** Ein Doppelteam besteht aus 2 Spielern, welche die klassifizierten Anforderungen erfüllen um in einer bestimmten Veranstaltung teilzunehmen. In einer Veranstaltung die auf einer Bewertung basiert, bestimmt der höher eingestufte Spieler die Fähigkeitsstufe des Teams (oder die Division oder Klassifikation). Bei einer Erwachsenen (19 Jahre und älter) Veranstaltung die auf Altersgruppierungen basiert, bestimmt das niedrigste Alter aller Teammitglieder die Teamklassifizierung. Spieler können in einer jüngeren Altersklasse spielen, es sei denn dies ist nach den Regeln des Verbandes für Nationale Seniorenspele (National Senior Games Association) verboten. Junioren (18 Jahre und jünger) können an jeder beliebigen Veranstaltung mit Junioren Altersklassen und auch an Veranstaltungen für Erwachsene (19 Jahre und älter) teilnehmen so lange sie nicht zu alt sind. Unter keinen Umständen kann eine Partneränderung vorgenommen werden, nachdem die Partner das Teamspiel begonnen haben. Eine Partneränderung kann vor der Erstrundenpartie gemacht werden, wenn die Änderung in der Auffassung des Turnierdirektors auf Grund einer Verletzung, Krankheit oder wegen Umständen die außerhalb der Kontrolle des Spielers liegen zuzuschreiben ist.
- 13.H. **Spielfeldwechsel.** Bei IFP sanktionierten Turnieren, kann sich die Turnierleitung nach der Vollendung eines Turnierspieles für einen Wechsel des Spielfeldes entscheiden wenn ein solcher Wechsel bessere Bedingungen für die Zuschauer oder bessere Spielbedingungen schafft.
- 13.I. **Verhalten beim Turnier.** Bei IFP sanktionierten Turnieren ist der Schiedsrichter dazu befugt, technische Fouls zu erteilen und Partien als verloren zu erklären, wenn das Verhalten eines einzelnen Spielers sich nachteilig auf das Turnier auswirkt. Darüber hinaus hat der Turnierdirektor die Befugnis, einen Spieler wegen Fehlverhaltens, egal wie viele technische Fouls er empfangen hat, von dem Turnier auszuschließen.

ABSCHNITT 14 - TURNIERLEITUNG UND VERANTWORTLICHKEITEN DES SCHIEDSRICHTERS

14.A. **Turnierdirektor.** Ein Turnierdirektor verwaltet das Turnier. Es ist die Verantwortung des Turnierdirektors die Offiziellen und deren Zuständigkeitsbereiche zu benennen.

14.A.1. In allen IFP sanktionierten Turnieren wird der Turnierdirektor ein Verfahren zur Verfügung stellen um festzulegen welcher Spieler von jeder Mannschaft bei den Partien den Aufschlag zuerst ausführt. Diese Identifikation muss für alle auf dem Spielfeld während des Spiels sichtbar sein. Bei einer Verweigerung diese Identifikation zu tragen wird die Partie eingebüßt.

14.B. **Regelbesprechung.** Vor dem Turnier müssen alle Offiziellen und Spieler über die geltenden Regeln zur Spielfeldbehinderung informiert oder schriftlich belehrt werden. Diese Besprechung sollte, wenn möglich, auch schriftlich erfolgen. Die aktuellen IFP Turnierregeln gelten und müssen auch zur Verfügung gestellt werden. Es ist dem Turnierdirektor untersagt lokale Regeln oder jegliche Auslegungen von Regeln die nicht im aktuellen IFP Regelbuch ausgelegt sind zu verwenden. Jede Ausnahme im Bezug auf das Regelwerk, die auf Grund von physischen Einschränkungen des Spielfeldes oder anderen örtlichen Gegebenheiten erwünscht ist muss im Voraus von der IFP genehmigt werden.

14.C. **Offizielle.** Jedes Spiel bei einem von der IFP sanktionierten Turnier muss einen Schiedsrichter haben. Der Turnierdirektor oder der stellvertretende Turnierdirektor legen alle Schiedsrichter fest. Obwohl jeder Turnierspieler freiwillig als Schiedsrichter bei einer Partie eingesetzt werden kann, hat der Turnierdirektor oder der stellvertretende Turnierdirektor das letzte Wort bei der Zuteilung der Schiedsrichter. Im Ermessen der Turnierleitung können auch Offizielle Linienrichter einsetzen.

14.D. **Aufgaben des Schiedsrichters.**

Bevor jede Partie beginnt, muss der Schiedsrichter:

14.D.1. die Vorbereitung des Spielfeldes in Bezug auf Sauberkeit, Beleuchtung, Höhe des Netzes, Spielfeldmarkierungen und Gefahren überprüfen.

14.D.2. die Verfügbarkeit und Eignung der für das Spiel erforderlichen Materialien wie Bälle, Formulare für den Spielstand, Bleistifte und den Standort der Uhr überprüfen.

14.D.3. sicherstellen, dass die geplante Unterstützung zur Verfügung steht.

14.D.4. sich mit den Spielern am Spielfeldrand treffen um:

14.D.4.a. die Schläger nach Unregelmäßigkeiten zu überprüfen.

14.D.4.b. die Spieler darauf hinzuweisen, das es notwendig ist mit dem Aufschlag zu warten bis der Schiedsrichter den Spielstand angegeben hat.

14.D.4.c. auf Hindernisse auf dem Spielfeld und andere zugelassene Regeländerungen hinzuweisen.

14.D.4.d. die Spieler auf die Pflichten im Bezug auf Balllinienberührungsentscheidungen der Schiedsrichter, Linienrichter und Spieler hinzuweisen.

14.D.4.e. eine beliebige aber faire Methode zu wählen, um den ersten Aufschlag und die Seiten zu bestimmen.

Während der Partie muss der Schiedsrichter:

14.D.5. die Netzhöhe erneut überprüfen, wenn das Netz gestört worden ist.

14.D.6. die Punktzahl nach jedem gespielten Punkt bekanntgeben und diesen Punkt im offiziellen Formular für den Spielstand markieren. Das Bekanntgeben des Spielstandes ist das Zeichen für jede Seite, dass das Spiel fortgesetzt werden kann.

14.E. Liniensignale.

Akzeptierte Handsignale sind:

- Linienfehler - der ausgestreckte Arm zeigt in die Richtung in die sich der Ball außerhalb des Spielfeldes bewegt hat.
- Fairer Ball - die Arme parallel ausgestreckt zum Spielfeld mit den Handflächen nach unten.

14.E.1. Optionen im Bezug zum Schiedsrichter.

14.E.1.a. Die Spieler entscheiden über alle Balllinienberührungen (wird in der Regel nicht beim Turnierspiel verwendet).

14.E.1.b. Der Schiedsrichter entscheidet über Flugballverbotszonenverstöße. Die Spieler entscheiden über alle Balllinien Berührungen auf ihrer Seite des Spielfeldes (wird in der Regel bei Turnieren verwendet).

14.E.1.c. Der Schiedsrichter entscheidet über Flugballverbotszonenverstöße. Die Linienrichter entscheiden über die Seitenlinien und Grundlinien (wird in der Regel auf Medaillenspiele bei Turnieren beschränkt).

14.E.2. Linienrichter

14.E.2.a. Es wird empfohlen, dass Linienrichter Medaillenspielen zugeordnet werden. Der Turnierdirektor oder ausgewählte Vertreter wählen die Linienrichter.

14.E.2.b. Linienrichter entscheiden über alle Balllinienberührungen im Rahmen ihrer Zuständigkeit und signalisieren einen Fehler durch die Ansage „Aus“.

14.F. **Schiedsrichterentscheidungen.** Während des Spieles ist der Schiedsrichter für alle Verfahrensregeln und spielbezogenen Entscheidungen zuständig. Wenn die Spieler über die Balllinienberührungen selbst entscheiden und es eine Unstimmigkeit gibt, können die Spieler den Schiedsrichter für eine Entscheidung hinzuziehen. Die Entscheidung des Schiedsrichters muss angenommen werden. Wenn der Schiedsrichter die Linienentscheidung nicht treffen kann, dann gilt die Entscheidung des Spielers. Zuschauer gehören nicht zum Spielgeschehen und können daher auch nicht für Entscheidungen hinzugezogen werden.

14.G. Wenn sich die Spieler eines Teams beim Doppelspiel über eine Linienentscheidung unstimmtig sind, kann einer der Spieler den Schiedsrichter für eine Entscheidung hinzuziehen. Wenn der Schiedsrichter die fragliche Situation deutlich gesehen hat, kann er oder sie die auf der Beobachtung basierende Entscheidung treffen. Wenn der Schiedsrichter die Entscheidung nicht treffen kann, dann wird der Ball als gut („Im“ Spielfeld) anerkannt.

14.H. Eingebüßte Partien.

14.H.1. Ein Schiedsrichter kann sich dafür entscheiden, dass eine Partie von einem Spieler eingebüßt wird, wenn er oder sie sich nicht an die Entscheidungen des Schiedsrichters hält oder einem unsportlichen Verhalten nachgeht.

14.H.2. Der Turnierdirektor kann sich dafür entscheiden, dass eine Partie von einem Spieler eingebüßt wird wenn: die Regeln des Turnieres verletzt werden, gegen die Regeln der Einrichtungen des Gastgebers verstoßen wird, während man sich auf dem Gelände befindet, bei unangemessenen Verhalten auf dem Gelände zwischen den Spielen, bei Verstößen gegen die Gastfreundschaft, sowie der Beschädigung von Umkleideräumen, anderer Regeln und bestimmten Verfahren.

- 14.H.3. Ein Schiedsrichter kann sich dafür entscheiden, dass eine Partie von einem Spieler eingebüßt wird, wenn der Spieler 10 Minuten nachdem die Partie beginnen sollte noch nicht auf dem Spielfeld ist. Der Turnirdirektor kann eine längere Verzögerung erlauben, wenn die Umstände eine solche Entscheidung rechtfertigen.
- 14.H.4. Wenn ein Spieler oder Team 2 technische Fouls in einem Spiel erhalten, wird die Partie automatisch eingebüßt. Darüber hinaus hat der Turnirdirektor die Befugnis, einen Spieler wegen Fehlverhaltens aus dem Turnier auszuschließen.
- 14.I. **Einsprüche.** Einsprüche gegen die Entscheidungen eines Schiedsrichter (Linienentscheidungen, Doppelaufschlag, etc.) werden vom Schiedsrichter entgegengenommen und entschieden. Der Schiedsrichter kann Spieler oder Linienrichter hinzuziehen um über den Einspruch zu entscheiden.
- 14.I.1. Ein Spieler kann gegen ein Verfahren oder die Entscheidung eines Schiedsrichters Einspruch einlegen. Der Schiedsrichter zieht Einsprüche gegen Verfahren in Betracht und gibt die Entscheidung bekannt.
- 14.I.2. Die Entscheidung eines Schiedsrichters resultiert entweder in der Vergabe eines Punktes, im Verlust des Aufschlages oder in einer Wiederholung.
- 14.I.3. Ein Spieler, der während eines Ballwechsels in Einspruch gehen möchte kann dies tun, indem er oder sie die Nichtschlägerhand erhebt, um die Schiedsrichter darüber zu informieren, dass ein Einspruch in Bezug auf eine mögliche vorhergehende Regelverletzung erwünscht wird. Das Spiel wird fortgesetzt, bis der Ballwechsel vorbei ist, dann kann der Einspruch bekannt gegeben werden.
- 14.I.4. Wiederholungen. Nach der Prüfung eines Einspruches, kann der Schiedsrichter festlegen, dass keine Entscheidung getroffen werden kann und eine Wiederholung gespielt werden muss.
- 14.J. **Regeldeutungen.** Wenn ein Spieler der Meinung ist das ein Schiedsrichter die Regeln falsch interpretiert, kann dieser Spieler verlangen, dass der Schiedsrichter oder Turnirdirektor ihm oder ihr die zutreffende Regel im Regelbuch zeigt.
- 14.K. **Widerspruch.** Jede vom Schiedsrichter getroffene Entscheidung, die eine Interpretation der Regeln betrifft, wird nach einem Widerspruch vom Turnirdirektor entschieden.
- 14.L. **Ablösung eines Schiedsrichters oder Linienrichters.** Ein Schiedsrichter oder Linienrichter kann abgelöst werden, wenn beide Spieler im Einzel oder beide Teams im Doppel der Ablösung zustimmen oder es im Ermessen der Turnierleitung entschieden wird. Wenn die Ablösung eines Schiedsrichters oder Linienrichters nur von einem Spieler oder Team gefordert wird und die Zustimmung vom Gegenspieler im Einzel oder dem anderen Team im Doppel fehlt, kann der Turnirdirektor die Anfrage akzeptieren oder ablehnen. Wenn ein Schiedsrichter oder Linienrichter abgelöst wird, ernennt der Turnirdirektor einen neuen Schiedsrichter oder Linienrichter.
- 14.M. **Technische Fouls.** Der Schiedsrichter ist berechtigt, technische Fouls zu erteilen. Wenn ein technisches Foul begangen wurde, wird der Punktzahl der gegnerischen Seite 1 Punkt hinzugefügt. Nachdem das technischen Foul bekannt gegeben wurde, dass Spiel aber nicht sofort weitergeführt worden ist oder der Spieler sich weiterhin ausfällig benimmt, dann ist der Schiedsrichter berechtigt das Spiel zu Gunsten des Gegners zu entscheiden. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft in einem Spiel 2 technische Fouls erhält, dann wird die Partie automatisch als verloren gewertet. Darüber hinaus hat der Turnirdirektor die Befugnis, einen Spieler oder ein Team wegen Fehlverhaltens aus dem Turnier auszuschließen. Wenn ein Spieler aus einem Turnier ausgeschlossen worden ist, werden die bis zu diesem Zeitpunkt gewonnenen Preise und Ranglistenpunkte aus dem Turnier nicht eingebüßt.

Aktionen die zu technischen Fouls führen können:

14.M.1. Je nach Schweregrad kann sich ein Spieler der anstößige oder erniedrigende Sprache gegenüber einer anderen Person benutzt eine technische Verwarnung oder ein technisches Foul einhandeln. Sobald eine technische Verwarnung ausgesprochen wurde, führt das zweite Vergehen zu einem technischen Foul. Übermäßige Obszönität aus welchem Grund auch immer kann zu ähnlichen Maßnahmen führen. Der Schiedsrichter bestimmen den Schweregrad der Verstöße.

14.M.2. Übermäßiges Argumentieren

14.M.3. Persönliche Bedrohungen jeder Art

14.M.4. Absichtliches brechen oder schlagen des Balles zwischen den Ballwechseln.

14.M.5. Absichtliches werfen des Schlägers. Wenn diese Aktion dazu führt, dass eine Person getroffen oder verletzt wird oder das Spielfeld oder die Einrichtung beschädigt wird kommt es automatisch zu einem technischen Foul und ein Punkt wird dem Gegenspieler angerechnet.

14.M.6. Spielverzögerung. Wenn zu viel Zeit während der Auszeiten oder zwischen den Spielen genommen wird, übermäßige Befragung des Schiedsrichters in Bezug auf die Regeln oder übermäßige oder unnötige Einsprüche.

14.M.7. Anderen Aktionen, die als unsportliches Verhalten gelten.

14.N. Technische Verwarnungen. Wenn das ausfällige Verhalten eines Spielers kein technisches Foul rechtfertigt, kann eine technische Verwarnung erteilt werden. In den meisten Fällen sollte der Schiedsrichter eine technische Verwarnung vor dem verhängen eines technischen Fouls geben. Bei einer technischen Verwarnung werden keine Punkte vergeben.

14.O. Auswirkung von technischen Fouls und technischen Verwarnungen. Eine technische Verwarnung führt nicht zu einem verlorenen Ballwechsel oder Punktverlust und sollte mit einer kurzen Erklärung für den Grund der Verwarnung begleitet werden. Wenn ein Schiedsrichter ein technisches Foul verhängt, wird dem Gegenspieler ein Punkt angerechnet. Ein technisches Foul oder eine technische Verwarnung haben keinen Einfluss auf den Aufschlagswechsel oder das Seitenaus. Wenn ein Punkt vergeben wird, muss der Spieler oder das Team das gepunktet hat die Position wechseln, um den Spielstand nach der Verleihung des Punktes zu reflektieren.

ABSCHNITT 15 - SANKTIONIERTE TURNIER DIVISIONEN UND KATEGORIEN

15.A. Eventkategorien.

- Männer: Einzel und Doppel
- Frauen: Einzel und Doppel
- Gemischt: Doppel

15.A.1. Bei Events, die nach Geschlecht beschrieben sind, dürfen nur die bestimmten Geschlechter an den Spielen teilnehmen.

15.A.2. Gemischte Doppel - Ein gemischtes Doppelteam besteht aus einem (1) männlichen Spieler und einer (1) weiblichen Spielerin.

ANHANG A - REVISIONSGESCHICHTE

1. April, 2011.

- Hinzugefügte Paragraphen 12.J.5 und 13.A.6.
- Hinzugefügter Kommentar unter 2.E.2.
- Überarbeiteter Paragraph 2.E.2 um “Merkmale die reflektierend sind” hinzuzufügen.
- Überarbeitete Paragraphen 2.A.2, 2.A.3, 4.B, 4.C, 6.C, 6.D.12 und 7.J. Die Begriffe "Spielfläche", "Belag" und "Boden" wurden zu "Spielfeldoberfläche" geändert um bei der Verwendung der Begriffe konsistent zu sein.
- Überarbeiteter Paragraph 3.I. und Paragraph 7 um die Definition “Fehler” zu korrigieren.
- Überarbeiteter Paragraph 3.P. Die Definition für “Aus Hand“ („hand out“) wurde zu „zweiter Aufschlag“ (“second serve”) geändert.
- Überarbeiteter Paragraph 3.V. um die Definition von “Aufschlagfeld” (“service court”) klarzustellen.
- Überarbeitet 7.G. Kommentar um „Punkt“ (“point”) zu „Ballwechsel“ (“rally”) zu ändern.
- Überarbeiteter Paragraph 12.A. Es gibt keine beabsichtigte Änderung in der Bedeutung

15. Januar, 2012.

- Hinzugefügter Kommentar unter 9.B.
 - Hinzugefügter Paragraph 12.M.
-
-