



# REGELBUCH PICKLEBALL

Offizielles Pickleball Regelbuch des Deutschen  
Pickleball Bund e.V.

Stand 2021

Das Regelbuch richtet sich nach dem offiziellem Regelbuch der IFP  
(Internationaler Pickleball Bund)

Übersetzung durch Andreas Kopkau

## **ABSCHNITT 1 - DAS SPIEL**

Pickleball ist eine Rückschlag-Sportart, die mit einem speziellen perforierten Ball auf einem 6,10m mal 13,40m großen Spielfeld mit einem tennisähnlichen Netz gespielt wird. Das Spielfeld ist in rechte/gerade und linke/ungerade Aufschlagplätze und Nicht-Volleyball-Zonen unterteilt. (Siehe Abbildung 2-1.)

Der Ball wird diagonal über das Netz zum gegnerischen Aufschlagfeld geschlagen. Der Ball wird so lange über das Netz hin- und her geschlagen, bis ein Spieler den Ball nicht regelkonform zurückschlägt.

Punkte werden nur von der aufschlagenden Seite erzielt, wenn der Aufschläger oder sein Team den Ballwechsel gewinnt oder die gegnerische Seite einen Fehler begeht. Der Aufschläger schlägt so lange abwechselnd auf, bis die aufschlagende Seite den Ballwechsel verliert oder einen Fehler begeht.

Normalerweise gewinnt die Seite, die zuerst 11 Punkte erzielt und mit mindestens 2 Punkten Vorsprung führt.

Pickleball kann als Einzel oder Doppel gespielt werden.

### **Die Spieler**

Pickleball ist ein Spiel, welches Kooperation und Höflichkeit erfordert. Ein Sinn für Fairplay, der darin besteht, dem Gegner im Zweifelsfall den Vortritt zu lassen, um die dem Spiel zugrunde liegenden Prinzipien von Spaß und Wettbewerb zu wahren.

Zu diesem Zweck werden:

- Alle gespielten Punkte werden unabhängig von ihrer Wichtigkeit gleich behandelt; der erste Punkt des Matches ist genauso wichtig wie der Matchball.
- Beide Partner im Doppel können Entscheidungen (Calls) treffen, insbesondere Entscheidungen bei Linienbälle; es gibt keinen Platz im Spiel für einen Partner, der dem anderen sagt: "Das war meine Entscheidung und nicht Deine."
- Sofort getätigte Entscheidungen eliminieren die "Zwei-Chancen-Option". Zum Beispiel kann ein Spieler keinen Hinderungsgrund geltend machen, wenn ein Ball auf dem Spielfeld rollt, nachdem er einen Ball "ins Aus" geschlagen hat.
- Die Spieler sind bestrebt, zu kooperieren, wenn sie mit einer Situation konfrontiert werden, die nicht durch das Regelwerk abgedeckt ist. Mögliche Ergebnisse können eine Wiederholung sein, oder in extremen Fällen die Bitte um einen Schiedsrichter, um einen Streitfall zu klären.

## Einzigartige Merkmale

*Zweifaches Aufkommen des Balls – Double-bounce-Rule.* Nachdem der Ball aufgeschlagen wurde, muss jede Seite einmal den Ball aufkommen lassen, bevor der Ball gespielt werden kann.

*Keine-Volley-Zone – Non-Volley-Zone (NVZ).* Ein Bereich, der sich auf jeder Seite 2,13m vom Netz entfernt befindet und innerhalb dessen ein Spieler nicht reintreten und den Ball aus der Luft schlagen darf, ohne dass er vorher aufspringt.

(Rollstuhl) Ein Rollstuhlspieler darf den Ball zweimal aufspringen lassen, bevor er ihn zurückspielt. Der zweite Aufprall kann überall auf der Spielfläche erfolgen.

## ABSCHNITT 2 - SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

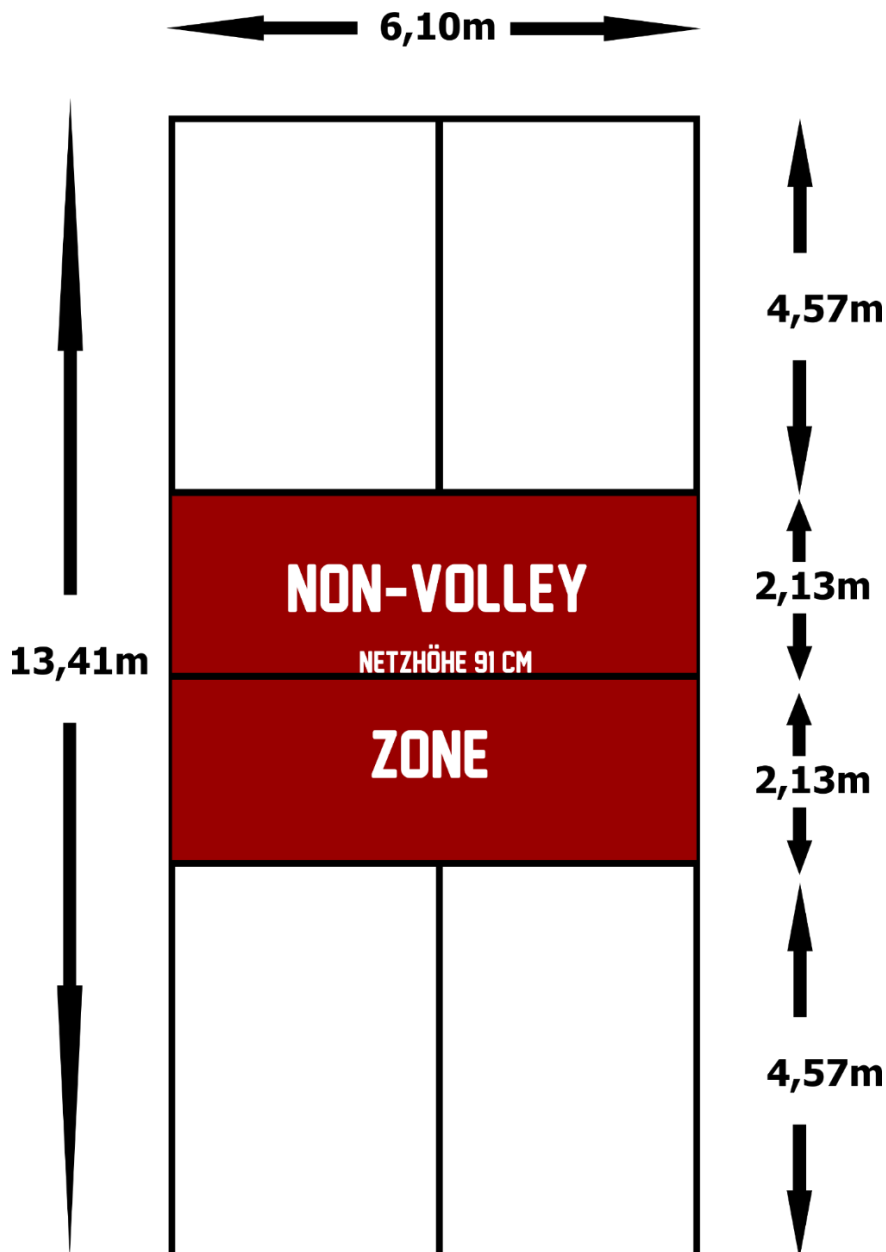


Abbildung 2 Abbildung 2—1

- 2.A. Platzspezifikationen. Die Abmessungen und Maße für den Standard-Pickleballplatz sind:
- 2.A.1. Das Spielfeld muss ein Rechteck mit einer Breite von 6,10 m (20 Fuß) und einer Länge von 13,41 m (44 Fuß) für Einzel- und Doppelspiele sein. (Siehe Abbildung 2-1.)
  - 2.A.2. Die Maße des Spielfelds werden an der Außenseite der Begrenzungslinien und der Linien der Nicht-Volley-Zone angebracht. Alle Linien sollten 5,08 cm (2 Zoll) breit sein und die gleiche Farbe haben, die sich deutlich von der Farbe der Spielfläche abhebt.
  - 2.A.3. Die Mindestgröße der Spielfläche beträgt 9,14 m (30 Fuß) Breite und 18,29 m (60 Fuß) Länge. A 10-Fuß (3,05 m) umlaufender Rand misst 40 Fuß (12,19 m) mal 64 Fuß (19,51 m).
  - 2.A.4. (Rollstuhl) Die empfohlene Spielfläche für das Rollstuhlspiel ist 44 Fuß (13,41 m) breit und 74 Fuß (22,55 m) lang. Die Größe für das Rollstuhlspiel in einem Stadionfeld ist 15,24 m (50 Fuß) breit und 24,38 m (80 Fuß) lang.

**2.B. Linien und Bereiche.** Die Linien und Flächen des Standard-Pickleballfelds werden im Folgenden erläutert. (Siehe Abbildung 2-1.)

- 2.B.1. **Grundlinien.** Die Linien parallel zum Netz an jedem Ende des Spielfelds.
- 2.B.2. **Seitenlinien.** Die Linien senkrecht zum Netz auf jeder Seite des Spielfeldes.
- 2.B.3. **Nicht-Volley-Zone (NVZ).** Der Bereich des Spielfelds auf beiden Seiten des Netzes, der durch eine Linie zwischen den beiden Seitenlinien (Non-Volley-Zone-Linie) parallel zum Netz und 2,13 m davon entfernt begrenzt wird. Alle NVZ-Linien sind Teil der NVZ.
- 2.B.4. **Aufschlag Position.** Der Bereich hinter der Grundlinie von beiden Seiten der Mittellinie bis zur jeweiligen Seitenlinie.
- 2.B.5. **Mittellinie.** Die Linie entlang der Mitte des Spielfeldes auf beiden Seiten des Netzes, die sich von der NVZ bis zur Grundlinie erstreckt und die ungeraden und geraden Spielfelder trennt.
- 2.B.6. **Rechtes/gerades Feld.** Der Aufschlagbereich auf der rechten Seite des Spielfelds, wenn man zum Netz schaut.
- 2.B.7. **Linkes/ungerades Feld.** Der Aufschlagbereich auf der linken Seite des Spielfelds, wenn er dem Netz zugewandt ist.

**2.C. Netzspezifikationen.**

- 2.C.1. **Material.** Das Netz darf aus jedem Maschenmaterial bestehen, das keinen Ball hindurchlässt.
- 2.C.2. **Pfosten.** Die Netzpfeosten sollten 6,71 m (22 Fuß +/- 0,0 Zoll) von der Innenseite des einen Pfostens bis zur Innenseite des anderen Pfostens betragen. Der maximale Durchmesser des Netzpfeostens sollte 3 Zoll (7,62 cm) betragen.
- 2.C.3. **Größe.** Die Netzlänge sollte mindestens 6,63 m (21 Fuß 9 Zoll) von einem Pfosten zum anderen betragen. Die Netz Höhe von der Unterkante des Netzes bis zur Oberkante sollte mindestens 0,76 cm (30 Zoll) betragen.

- 2.C.4. **Rand.** Die Oberseite des Netzes sollte mit einer 5,08 cm (2 Zoll) langen weißen Bandefassung über einer durch die Fassung laufenden Schnur oder einem Kabel eingefasst werden. Diese Einfassung muss auf der Schnur oder dem Kabel aufliegen.
- 2.C.5. **Mittelgurt und Höhe.** Für permanente Netze wird ein Mittelriemen empfohlen, der in der Mitte des Netzes angebracht werden muss, um eine einfache Einstellung auf die geforderten 86,36 cm (34 Zoll) in der Mitte zu ermöglichen. Das Oberteil muss an der Seitenlinie 36 Zoll (91,44 cm) hoch sein.
- 2.C.6. Wenn das Netz auf das Spielfeld herabhängt und eine solche Konfiguration nicht vor Spielbeginn durch das Turnierpersonal korrigiert wird, und wenn der Schiedsrichter der Meinung ist, dass ein Ball durch das herabhängende Netz beeinträchtigt wird, führt dies zu einer Wiederholung.

## 2.D. Ball-Spezifikationen.



Abbildung 2-3

Der links abgebildete Ball mit größeren Löchern wird üblicherweise für das Spiel in der Halle verwendet, der rechts abgebildete Ball für das Spiel im Freien. Die Farben können variieren. Es können jedoch alle zugelassenen Bälle für das Spiel in der Halle oder im Freien verwendet werden. Die vollständige Liste der zugelassenen Bälle finden Sie auf den Websites von USA PICKLEBALL und IFP.

- 2.D.1. Design. Der Ball muss mindestens 26 bis maximal 40 kreisförmige Löcher haben, wobei die Abstände der Löcher und das Gesamtdesign des Balls den Flugeigenschaften entsprechen müssen. Auf der Oberfläche des Balls muss der Name oder das Logo des Herstellers oder Lieferanten aufgedruckt oder eingeprägt sein.
- 2.D.2. Genehmigung. Der Turnirdirektor wählt den Turnierball aus. Der Ball, der für das Spiel in einem von USA PICKLEBALL oder IFP sanktionierten Turnier ausgewählt wird, muss auf der offiziellen Liste der zugelassenen Bälle aufgeführt sein, die auf den Websites von USA PICKLEBALL und IFP veröffentlicht ist: USA Pickleball.org und ipickleball.org.

## 2.E. Schläger-Spezifikationen.

- 2.E.1. Material. Der Schläger muss aus jedem Material hergestellt sein, das als sicher gilt und nicht durch diese Regeln verboten ist. Der Schläger muss aus starrem, nicht komprimierbarem Material bestehen, das den Kriterien auf der USA PICKLEBALL und IFP Website entspricht.
- 2.E.2. Oberfläche. Die Schlagfläche des Schläger darf keine Löcher, Risse oder Vertiefungen aufweisen, die die Schlägeroberfläche aufbrechen.
  - 2.E.2.a. Reflexion. Die Schlagfläche des Schläger darf nicht so stark reflektieren, dass sie die Sicht des/der gegnerischen Spieler(s) beeinträchtigen kann.
- 2.E.3. Größe. Die kombinierte Länge und Breite, einschließlich des Kantenschutzes und der Schaftkappe, darf 60,96 cm nicht überschreiten. Die Schlägerlänge darf 43,18 cm nicht überschreiten. Es gibt keine Beschränkung für die Schlägerdicke.
- 2.E.4. Gewicht. Es gibt keine Beschränkung für das Gewicht des Schläger.
- 2.E.5. Modifikationen. Veränderte Schläger müssen alle Spezifikationen erfüllen.
  - 2.E.5.a. Die einzigen Änderungen oder Ergänzungen, die an einem kommerziell hergestellten Schläger vorgenommen werden dürfen, sind Kantenschutzband, Bleiband, Änderungen der Griffgröße oder Griffumwicklung und Namensaufkleber und/oder andere Identifikationsmarkierungen auf der Paddeloberfläche.
  - 2.E.5.b. Aufkleber und Klebeband dürfen nicht weiter als 2,54 cm über die Oberseite des Griffs hinausragen und nicht mehr als 1,27 cm. Innerhalb der Außenkante eines Schlägers oder, wenn ein Kantenschutz vorhanden ist, 0,5 Zoll innerhalb des Kantenschutzes.
  - 2.E.5.c. Handgezeichnete oder handgeschriebene Markierungen sind auf der Spielfläche des Schlägers erlaubt, solange sie die Rauigkeit der Oberfläche nicht beeinträchtigen und geschmackvoll sind. Auf einem kommerziell hergestellten Paddel sind außer "handgezeichneten" oder "handgeschriebenen" Stiftmarkierungen keine nachträglich angebrachten Grafiken erlaubt. Alle handgezeichneten oder handgeschriebenen Darstellungen müssen geschmackvoll sein.
- 2.E.6. Verbotene Oberflächenmerkmale und mechanische Merkmale.
  - 2.E.6.a. Rutschhemmende Farbe oder Farbe, die mit Sand, Gummipartikeln oder anderen Materialien strukturiert ist, die zusätzlichen Spin verursachen.
  - 2.E.6.b. Gummi und synthetischer Gummi.
  - 2.E.6.c. Schleifpapier-Eigenschaften.
  - 2.E.6.d. Bewegliche Teile, die das Kopfmoment erhöhen können.

2.E.6.e. Abnehmbare Teile. Keine abnehmbaren Teile mit Ausnahme von Schlägergriffeinstellungen und/oder Griffumwicklungen und Bleiband an der Schlägerkante.

2.E.7. Modell-Bezeichnung. Der Schläger muss eine vom Hersteller bereitgestellte und deutlich gekennzeichnete Marken- und Modellbezeichnung oder Modellnummer auf dem Paddel haben. Die Marken- und Modellangaben können auf dem Schläger durch einen vom Hersteller angebrachten Aufkleber dargestellt werden.

## **2.G. Bekleidung.**

2.G.1. Sicherheit und Ablenkung. Ein Spieler kann aufgefordert werden, unangemessene Kleidung zu wechseln.

2.G.2. Darstellungen. Grafiken, Abzeichen, Bilder und Schriften auf der Kleidung müssen geschmackvoll sein.

2.G.3. Schuhwerk. Schuhe müssen Sohlen haben, die die Spielfläche des Platzes nicht beschmutzen oder beschädigen.

2.G.4. Zuwiderhandlung. Der Turnierdirektor hat die Befugnis, den Wechsel der Kleidung durchzusetzen. Wenn der Spieler sich weigert, die Bekleidungsregeln einzuhalten, kann der Turnierdirektor das Spiel für ungültig erklären.

## **ABSCHNITT 3 - DEFINITIONEN**

3.A.1 Mitführen - Den Ball so schlagen, dass er nicht vom Schläger abprallt, sondern auf der Schlagfläche des Schlägers mitgeführt wird.

3.A.2 Coaching - Übermittlung jeglicher Informationen, einschließlich verbaler, nonverbaler und elektronischer, von einer anderen Person als dem Partner eines Spielers, auf die ein Spieler oder eine Mannschaft reagieren kann, um einen Vorteil zu erlangen oder einen Regelverstoß zu vermeiden.

3.A.3 Spielfeld - Der Bereich innerhalb der Außenmaße der Grundlinien und Seitenlinien.

3.A.4 Cross-Court - Das Feld diagonal gegenüber dem Feld, von dem aus der Ball zuletzt geschlagen wurde.

3.A.5 Toter Ball - Ein Ball, der nicht mehr im Spiel und somit ausgespielt ist.

3.A.6 Ablenkung - Körperliche Handlungen eines Spielers, die "nicht spielüblich" sind und die nach dem Urteil des Schiedsrichters die Fähigkeit oder Konzentration des Gegners, den Ball zu schlagen, beeinträchtigen können. Beispiele hierfür sind u. a. laute Geräusche, Aufstampfen mit den Füßen, ablenkendes Winken mit dem Schläger oder sonstige Beeinträchtigung der Konzentration oder der Fähigkeit des Gegners, den Ball zu schlagen.

3.A.7 Double Bounce - Wenn der Ball zweimal auf einer Seite aufspringt, bevor er zurückgespielt wird.

3.A.8 Doppelschlag - Wenn der Ball zweimal geschlagen wird, bevor er zurückgegeben wird.

- 3.A.9 Rauswurf - Ein Verhaltensverstoß, der so eklatant ist, dass er den Ausschluss vom Turnier durch den Turnierdirektor rechtfertigt. Der Spieler kann am Austragungsort bleiben, darf aber keine Spiele mehr bestreiten.
- 3.A.10 Ausschluss - Ein Verhaltensverstoß, der so eklatant ist, dass der Turnierdirektor dem Spieler verbietet, in der aktuellen und allen zukünftigen Gruppen des Turniers zu spielen. Darüber hinaus muss der Spieler den Austragungsort sofort verlassen und darf für den Rest des Turniers nicht mehr zurückkehren.
- 3.A.11 Fehler - Ein Regelverstoß, der zu einem toten Ball und dem Ende des Ballwechsels führt.
- 3.A.12 Erster Aufschläger - Im Doppel der Spieler, der nach einem Seitenaus vom rechten/geraden Aufschlagfeld aus aufschlägt, entsprechend dem Spielstand der Mannschaft.
- 3.A.13 Spiel Annullierung - Ein unerhörter Verhaltensverstoß oder eine Kombination von technischen Verwarnungen und/oder technischen Fouls, die dazu führen, dass entweder ein Spiel oder ein Match an den Gegner vergeben wird.
- 3.A.14 Grundschatz - Ein Schlag des Balls, nachdem der Ball aufgesprungen ist.
- 3.A.15 Hindernis - Jedes vorübergehende Element oder Ereignis, das nicht von einem Spieler verursacht wurde und das Spiel beeinträchtigt, mit Ausnahme von permanenten Gegenständen. Beispiele sind unter anderem Bälle, fliegende Insekten, fremdes Material, Spieler oder Offizielle auf einem anderen Platz, die nach Meinung des Schiedsrichters die Fähigkeit eines Spielers, den Ball zu spielen, beeinträchtigen.
- 3.A.16 Imaginäre Verlängerung. Ein Begriff, der verwendet wird, um zu beschreiben, wohin eine Linie reichen würde, wenn sie über ihren aktuellen Endpunkt hinaus projiziert würde. Spieler und Schiedsrichter sollen projizieren, wohin die Linie reichen würde, wenn sie nicht auf die Grenzen des Spielfeldes begrenzt wäre.
- 3.A.17 Linke/Ungerade Seite - Der Aufschlagbereich auf der linken Seite des Spielfeldes, mit Blick auf das Netz. Der beginnende Aufschläger im Doppel oder der Aufschläger im Einzel sollten auf der linken/ungeraden Seite des Spielfelds stehen, wenn ihr Spielstand ungerade ist.
- 3.A.18 Linienruf - Ein lautes Wort, das von einem Spieler oder Linienrichter gesprochen wird, um dem Schiedsrichter und/oder den Spielern anzuzeigen, dass ein Ball nicht im erforderlichen Spielfeld berührt wurde. Das bevorzugte Wort zur Anzeige eines Linienrufs ist "AUS". Markante Handzeichen können in Verbindung mit einem Linienruf verwendet werden. Wörter wie "weit", "lang", "nein", "tief" sind ebenfalls zulässig.
- 3.A.19 Auftakt Ball/Spiel - Der Zeitpunkt, zu dem der Schiedsrichter oder der Aufschläger (oder der Partner des Aufschlägers gemäß Regel 4.D.2) beginnt, den Spielstand anzuzeigen.
- 3.A.20 Schwung - Schwung ist eine Eigenschaft eines Körpers in Bewegung, wie z. B. eines Spielers, der einen Volley ausführt, die bewirkt, dass der Spieler nach dem Kontakt mit dem Ball in Bewegung bleibt. Der Akt des Volleys erzeugt ein Momentum, das endet, wenn der Spieler das Gleichgewicht und die Kontrolle über seine Bewegung wiedererlangt oder aufhört, sich in Richtung der Nicht-Volley-Zone zu bewegen.
- 3.A.21 Nicht-Volley-Zone (NVZ) - Der große Bereich neben dem Netz und spezifisch für das Ende des Spielfelds jeder Mannschaft in Bezug auf NVZ-Fehler. Alle Linien, die die NVZ begrenzen, sind Teil der NVZ. Die NVZ ist zweidimensional und ragt nicht über die Spielfläche hinaus. (Siehe Abbildung 2-1 und Abschnitt 2.B.3.)



- 3.A.22 Schlägergriff-Einstellungen - Nicht-mechanische Geräte, die die Größe des Griffs verändern oder die Hand am Griff stabilisieren.
- 3.A.23 Schlägerkopf – Der Schläger, ohne den Griff.
- 3.A.24 Permanenter Gegenstand - Jeder Gegenstand auf oder in der Nähe des Platzes, einschließlich über dem Platz hängend, der die das Spielgeschehen stören können.
- Zu den permanenten Gegenständen gehören die Decke, die Wände, die Umzäunung, die Beleuchtungskörper, die Netzpfeiler, die Netzpfeilerbeine, die Tribüne und die Zuschauerplätze, der Schiedsrichter, die Linienrichter, die Zuschauer, wenn sie sich auf ihren anerkannten Positionen befinden, und alle anderen Gegenstände um und über dem Spielfeld.
- 3.A.25 Ebene des Netzes. Die imaginären vertikalen Ebenen auf allen Seiten, die sich über das Netzsystem hinaus erstrecken.
- 3.A.26 Spielfläche - Das Spielfeld und der Bereich um das Spielfeld, der zum Spielen bestimmt ist.
- 3.A.27 Ballwechsel - Fortlaufendes Spiel, das nach dem Aufschlag und vor einem Fehler stattfindet.
- 3.A.28 Rückschläger - Der Spieler, der diagonal gegenüber dem Aufschläger positioniert ist, um den Aufschlag zurückzugeben. Abhängig vom Spielstand der Mannschaft ist der Spieler, der den Aufschlag zurückgibt, möglicherweise nicht der richtige Empfänger.
- 3.A.29 Wiederholung - Jeder Ballwechsel, der aus irgendeinem Grund neu gestartet wird, ohne dass ein Punkt oder ein Serverwechsel vergeben wird.
- 3.A.30 Aufgabe - Die Entscheidung eines Spielers/einer Mannschaft, das Spiel zu beenden und dem Gegner zuzusprechen.
- 3.A.31 Rechter/gerader Court - Der Aufschlagbereich auf der rechten Seite des Courts, wenn er dem Netz zugewandt ist. Der Startaufschläger im Doppel bzw. der Aufschläger im Einzel sollte bei ausgeglichenem Spielstand auf dem rechten/geraden Court stehen.
- 3.A.32 Zweiter Aufschlag - Im Doppel ein Begriff, der verwendet wird, um den Zustand zu beschreiben, wenn ein aufschlagendes Team den ersten seiner zwei zugeteilten Aufschläge verliert.
- 3.A.33 Zweiter Aufschläger - Im Doppel, der Partner des ersten Aufschlägers. Der zweite Aufschläger schlägt auf, nachdem der erste Aufschläger seinen Aufschlag verloren hat.
- 3.A.34 Aufschlag - Der erste Schlag des Balls, um den Ballwechsel zu beginnen.
- 3.A.35 Aufschläger - Der Spieler, der einen Ballwechsel einleitet. Abhängig vom Spielstand der Mannschaft ist es möglich, dass der Spieler, der aufschlägt, nicht der richtige Aufschläger ist.
- 3.A.36 Aufschlagzone - Der Bereich auf beiden Seiten der Mittellinie, einschließlich der Mittellinie, der Seitenlinie und der Grundlinie, mit Ausnahme der NVZ.
- 3.A.37 Aufschlagbereich - Der Bereich hinter der Grundlinie und auf und zwischen den gedachten Verlängerungen der Spielfeldmittellinie und jeder Seitenlinie.
- 3.A.38 Aufschlagwechsel - Die Vergabe des Aufschlags an die gegnerische Mannschaft, nachdem ein Einzelspieler oder ein Doppelteam seinen Aufschlag verloren hat.

- 3.A.39 Der beginnende Aufschläger - Für jedes Doppelteam der Spieler, der zu Beginn des Spiels als erster aufschlägt. Bei Doppel-Turnierspielen muss der beginnende Aufschläger eine sichtbare Form der Identifikation tragen, die vom Turnierdirektor festgelegt wird.
- 3.A.40 Technisches Foul - Die Beurteilung eines Regel- oder Verhaltensverstoßes durch den Schiedsrichter, die dazu führt, dass der fehlbaren Mannschaft ein Punkt abgezogen wird, es sei denn, ihr Punktestand ist null, in diesem Fall wird ein Punkt zum Punktestand der gegnerischen Mannschaft hinzugefügt. Ein technisches Foul wird erteilt, wenn bereits eine technische Verwarnung erteilt wurde und eine zweite technische Verwarnung gerechtfertigt ist; oder wenn die Aktion eines Spielers oder einer Mannschaft nach dem Urteil des Schiedsrichters gerechtfertigt ist.
- 3.A.41 Technische Verwarnung - Die erste verbale Verwarnung des Schiedsrichters für einen Regel- oder Verhaltensverstoß, die einem Spieler oder einer Mannschaft erteilt wird, bevor ein technisches Foul ausgesprochen wird. Für eine technische Verwarnung werden keine Punkte vergeben.
- 3.A.42 Volley - Während eines Ballwechsels, ein Schlag des Balls aus der Luft, bevor der Ball aufgesprungen ist.
- 3.A.43 Rückzug - Die Aufforderung eines Spielers/Teams, von einem anstehenden Spiel in einer bestimmten Gruppe ausgeschlossen zu werden.
- 3.A.44 Obszönität - Wörter, Phrasen oder Handgesten, üblich oder unüblich, die normalerweise in "höflicher Gesellschaft" oder in der Nähe von Kindern als unangemessen gelten. Dazu gehören in der Regel Wörter, die als Schimpfwörter oder verbale Attacken verwendet werden.
- 3.A.45 Verbale Verwarnung - Die verbale Verwarnung (VW) eines Schiedsrichters ist ein optionales, nicht bestrafendes Mittel zur Spielleitung. Eine VW ist spezifisch für Obszönitäten, die nicht auf die Strafebene (TW oder TF) gestiegen sind. Wenn eine VW des Schiedsrichters verwendet wird, wird sie gleichzeitig an alle Spieler auf dem Spielfeld ausgesprochen. Während eines Spiels ist nur ein VW für Gotteslästerung erlaubt.
- 3.A.46 Dritter Schlag - Der Zeitpunkt, an dem die aufschlagende Mannschaft den Ball zurückschlägt, nachdem der Empfänger den Ball zurückgeschlagen hat.
- 3.A.47 Rollstuhlspieler - Jede Person, mit oder ohne Behinderung, die das Spiel in einem Rollstuhl spielt. Der Rollstuhl wird als Teil des Körpers des Spielers betrachtet. Dies kann ein Spieler mit einer Behinderung sein oder jeder, der in einem Rollstuhl spielen möchte.

## **ABSCHNITT 4 - DER AUFSCHLAG, DIE AUFSCHLAGREIHENFOLGE UND DIE PUNKTEREGELN**

- 4.A. Der Aufschlag.
- 4.A.1. Der gesamte Punktestand muss aufgerufen werden, bevor der Ball aufgeschlagen wird.
- 4.A.2. Der Moment, in dem der Ball serviert wird:
- 4.A.2.a. Mindestens ein Fuß muss sich auf der Spielfläche hinter der Grundlinie befinden.

- 4.A.2.b. Keiner der Füße des Aufschlägers darf die Spielfläche auf oder innerhalb der Grundlinie berühren.
- 4.A.2.c. Keiner der Füße des Aufschlägers darf außerhalb der gedachten Verlängerungen der Seitenlinie oder der Mittellinie berühren.
- 4.A.2.d. (Rollstuhl) Beide Hinterräder müssen sich auf der Spielfläche hinter der Grundlinie befinden und dürfen das Spielfeld nicht auf oder innerhalb der Grundlinie berühren.
- 4.A.3. Der Arm des Aufschlägers muss sich zum Zeitpunkt des Ballschlags in einem Aufwärtsbogen bewegen und kann entweder mit einer Vorhand- oder Rückhandbewegung ausgeführt werden. (Siehe Abbildung 4-3.)
- 4.A.4. Der höchste Punkt des Schlägerkopfes darf nicht über dem höchsten Punkt des Handgelenks liegen (dort, wo das Handgelenk abknickt), wenn er den Ball trifft. (Siehe Abb. 4-1 & 4-2)



Abbildung 4-1 (legaler Aufschlag)

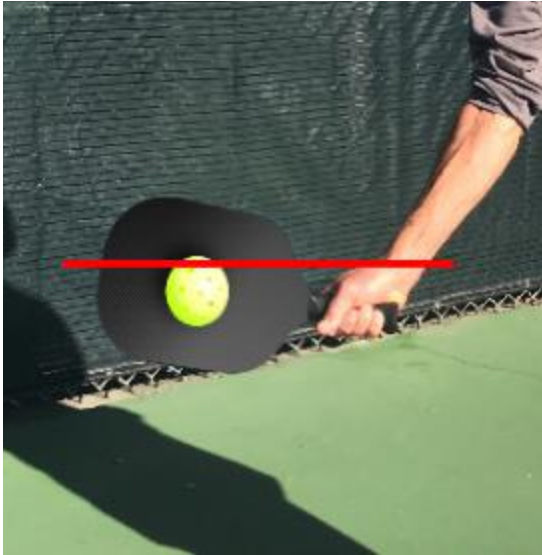


Abbildung 4-2 (illegaler Aufschlag)



Abbildung 4-3 (legaler Aufschlag)

(Fotos und Grafiken mit freundlicher Genehmigung von Steve Taylor, Digital Spatula)

- 4.A.5. Der Kontakt mit dem Ball darf nicht oberhalb der Hüfte erfolgen. (Siehe Abbildungen 4-1 und 4-3 oben)
- 4.A.6. Platzierung. Der Aufschläger muss auf das richtige Aufschlagfeld aufschlagen (das Feld, das dem Aufschläger diagonal gegenüberliegt). Der Aufschlag darf das Netz passieren oder berühren und muss die NVZ und die NVZ-Linien passieren. Der Aufschlag darf auf jeder anderen Linie des Aufschlagfeldes landen.
- 4.A.7. Wenn der Aufschlag das Netz überquert oder das Netz trifft und dann den Empfänger oder den Partner des Empfängers berührt, ist dies ein Punkt für die aufschlagende Mannschaft.

**4.A.8. Provisorischer Sprungaufschlag.** Zusätzlich zu der in den Regeln 4.A.1 bis 4.A.7 beschriebenen Standard-Aufschlagsequenz können die Spieler eine alternative "Sprungaufschlag"-Methode verwenden.

4.A.8.a. Der Aufschläger muss den Ball aus der Hand des Aufschlägers aus einer beliebigen natürlichen Höhe loslassen und den Ball schlagen, nachdem der Ball auf den Boden aufgesprungen ist. Die Freigabe des Balls durch den Aufschläger muss für den Schiedsrichter und den Empfänger sichtbar sein. Bei Spielen ohne Schiedsrichter muss die Freigabe des Balls durch den Aufschläger für den Empfänger sichtbar sein. Wenn die Freigabe des Balls nicht sichtbar ist, muss vor der Rückgabe des Aufschlags ein Wiederholungsspiel angesetzt werden. Die Regeln für die Fußstellung (4.A.2 und 4.L) gelten weiterhin.

4.A.8.b. Vor dem Aufprall auf dem Boden darf der Ball nicht nach unten geschleudert (geworfen) oder mit dem Schläger nach oben geworfen oder geschlagen werden. Wird der Ball nicht ordnungsgemäß fallen gelassen, führt dies zu einem Fehler. Es gibt keine Einschränkung, wo der Ball nach dem Fallenlassen auf der Spielfläche landen darf (vorausgesetzt, 4.A.2 ist erfüllt) oder wie oft er innerhalb der 10 Sekunden, nachdem der Punktstand aufgerufen wurde, der Aufschläger den Ball fallen lassen darf.

4.A.8.c. Wenn der Sprungaufschlag verwendet wird, darf der Ball entweder mit einer Vorhand- oder einer Rückhandbewegung ohne weitere Einschränkung geschlagen werden; d.h. die Beschränkungen von Ball und Schläger in den Regeln 4.A.3, 4.A.4 und 4.A.5 gelten nicht.

#### **4.B. Spielerpositionen.**

4.B.1. Aufschläger und Rückschläger. Der richtige Aufschläger und Rückschläger und ihre Positionen werden durch den Spielstand und die Startpositionen der Spieler im Spiel bestimmt.

4.B.2. Zu Beginn jedes Spiels beginnt der startende Aufschläger den Aufschlag von der Seite des Spielfelds, die durch den Spielstand vorgegeben ist.

4.B.3. Jeder Spieler schlägt so lange auf, bis ein Ballwechsel verloren ist oder ein Fehler gegen den Spieler oder die Mannschaft erklärt wird.

4.B.4. Solange der Aufschläger seinen Aufschlag behält, schlägt er nach jedem Punkt abwechselnd von der rechten/geraden und linken/ungeraden Seite des Spielfeldes auf.

4.B.5. Einzelspiele.

4.B.5.a. Wenn der Punktstand des Spielers gerade ist (0, 2, 4 ...), muss der Aufschlag aus dem rechten/geraden Aufschlagbereich erfolgen und vom Gegner im rechten/geraden Aufschlagfeld empfangen werden.

4.B.5.b. Ist der Punktstand des Spielers ungerade (1, 3, 5 ...), muss der Aufschlag aus dem linken/ungeraden

Aufschlagbereich erfolgen und vom Gegner im linken/ungeraden Aufschlagfeld empfangen werden.

4.B.5.c. Wenn der Aufschläger den Ballwechsel verliert oder einen Fehler macht, kommt es zu einem Aufschlagwechsel und der Aufschlag wird dem Gegner zugesprochen.

- 4.B.6. Doppel. Beide Spieler eines Teams schlagen auf, bevor ein Aufschlagwechsel erklärt wird, außer zu Beginn eines jeden Spiels, wenn nur der Startaufschläger aufschlägt. Der Startaufschläger jedes Spiels wird daher für die Wertung als "Aufschläger 2" bezeichnet, da ein Seitenaus eintritt, sobald ein Ballwechsel verloren geht oder ein Fehler von der aufschlagenden Mannschaft begangen wird und der gegnerischen Mannschaft der Aufschlag zugesprochen wird.
- 4.B.6.a. Zu Beginn eines Aufschlagwechsel beginnt der Aufschlag im rechten/geraden Aufschlagbereich.
- 4.B.6.b. Wenn der Spielstand der Mannschaft gerade ist (0, 2, 4 ...), befindet sich die korrekte Position des beginnenden Aufschlägers der Mannschaft im rechten/geraden Aufschlagbereich. Wenn der Spielstand der Mannschaft ungerade ist (1, 3, 5...), ist die korrekte Position des Startaufschlägers am linken/ungeraden Feld.
- 4.B.6.c. Nach jedem Aufschlagwechsel beginnt der Aufschlag mit dem Spieler, der entsprechend dem Spielstand der Mannschaft korrekt auf der rechten/geraden Seite des Spielfelds positioniert ist. Dieser Spieler wird als "Aufschläger 1" bezeichnet und der Partner als "Aufschläger 2".
- 4.B.6.d. Aufschläger 1 schlägt auf und wechselt nach jedem gewonnenen Punkt die Aufschlagseite, bis ein Ballwechsel verloren geht oder die Mannschaft des Servers einen Fehler begeht.
- 4.B.6.e. Nachdem die Mannschaft von Aufschläger 1 einen Ballwechsel verloren oder einen Fehler begangen hat, schlägt Aufschläger 2 von der richtigen Position aus auf und wechselt die Aufschlagpositionen, solange die aufschlagende Mannschaft weiterhin Punkte gewinnt.
- 4.B.6.f. Die rückschlagende Mannschaft wechselt nicht die Position, wenn die aufschlagende Mannschaft einen Punkt erzielt. Die rückschlagende Mannschaft darf nach dem Rückschlag des Aufschlags die Positionen wechseln, aber nach dem Ende des Ballwechsels muss die empfangende Mannschaft wieder auf ihre korrekten Positionen zurückkehren, die dem Punktestand der Mannschaft und den Startpositionen der Spieler entsprechen.
- 4.B.7. Partnerpositionen. Im Doppel gibt es keine Einschränkung bezüglich der Position der Partner des korrekten Aufschlägers und Empfängers, solange sie sich auf der Seite des Netzes ihrer jeweiligen Mannschaft befinden. Sie können auf oder außerhalb des Spielfelds positioniert werden.
- 4.B.8. Bevor der Aufschlag erfolgt, darf die aufschlagende Mannschaft den Schiedsrichter nach dem Spielstand, dem korrekten Aufschläger und der korrekten Position fragen und den aufgerufenen Spielstand anfechten/bestätigen. Jeder Spieler der aufschlagenden Mannschaft darf eine oder mehrere dieser Fragen stellen.
- 4.B.9. Bevor der Aufschlag erfolgt, darf die rückschlagende Mannschaft den Schiedsrichter nach dem Spielstand, dem korrekten Rückschläger und der korrekten Position fragen und den aufgerufenen Spielstand anfechten/bestätigen. Jeder Spieler der rückschlagenden Mannschaft darf eine oder mehrere dieser Fragen stellen.

- 4.B.10. Wenn ein falscher Spieler aufschlägt oder rückschlägt, oder ein Spieler von einer falschen Position aus aufschlägt, muss der Schiedsrichter das Spiel sofort unterbrechen und den/die Fehler feststellen.
- 4.B.11. Falscher Spieler oder falsche Position. Wenn ein falscher Aufschläger oder eine falsche Spielerposition nach dem Ende eines Ballwechsels, Spiels oder Matches entdeckt wird, kann die Mannschaft die den Fehler begangen hat bis zum nächsten Aufschlag oder bis zur Rückgabe des Spielberichts an die Turnierleitung mit einem Fehler belegt werden. Ein während des Ballwechsels erzielter Punkt wird nicht gewertet. Alle vorherigen Punkte, die durch den falschen Aufschläger oder mit Spielern auf falschen Positionen erzielt wurden, bleiben bestehen. Nach Beendigung eines Spiels kann ein falscher Spieler oder Positionsfehler nicht mehr korrigiert werden, nachdem der Spielberichtsbogen an das Personal der Turnierleitung zurückgegeben wurde.
- 4.C. Bereitschaft. Jeder Spieler kann "nicht bereit" anzeigen, bevor der Punktestand aufgerufen wird.
- 4.C.1. Eines der folgenden Signale muss verwendet werden, um "nicht bereit" anzuzeigen: 1) Heben des Schlägers über den Kopf, 2) Heben der Hand ohne Schläger über den Kopf, 3) vollständiges Drehen des Rückens zum Netz.
- 4.C.2. Nach dem Start des Spielstandes werden "nicht bereit"-Signale ignoriert, es sei denn, es liegt ein Hindernis vor. Ein Spieler oder eine Mannschaft, die nicht in Position ist, gilt nicht als Hindernis.
- 4.D. Aufrufen des Spielstandes. Der Spielstand wird ausgerufen, nachdem der Aufschläger und der Rückschläger in Position sind (oder sein sollten) und alle Spieler spielbereit sind (oder sein sollten).
- 4.D.1. Wenn es den Anschein hat, dass der Aufschläger oder Rückschläger das Spiel verzögert, ruft der Schiedsrichter den Spielstand auf, um die 10-Sekunden-Regel zu starten.
- 4.D.2. Bei einem Spiel ohne Schiedsrichter ruft normalerweise der Aufschläger den Spielstand auf, aber der Partner des Aufschlägers kann den Spielstand aufrufen, wenn der Aufschläger nicht in der Lage ist, den Spielstand aufzurufen. Die Person, die den Spielstand ansagt, darf während des Spiels nicht wechseln.
- 4.E. Die 10-Sekunden-Regel. Nachdem der Punktestand aufgerufen wurde, hat der Aufschläger 10 Sekunden Zeit, den Ball aufzuschlagen.
- 4.E.1. Überschreitet der Aufschläger die 10 Sekunden für den Aufschlag, wird ein Fehler erklärt.
- 4.E.2. Wenn die aufschlagende Mannschaft nach dem Aufruf des Spielstandes den Aufschlagplatz wechselt, muss der Schiedsrichter "Zeit" rufen, allen Spielern erlauben, sich neu zu positionieren, und dann den Spielstand erneut aufrufen, um die 10-Sekunden-Zählung neu zu starten. In einem nicht-offiziellen Spiel erlaubt der Aufschläger die gleiche Neuaufstellung und ruft den Spielstand auf, um die 10-Sekunden-Zählung neu zu starten.
- 4.F. Punktevergabe. Ein Einzelspieler oder ein Doppelteam erzielt nur dann Punkte, wenn er aufschlägt. Punkte können auch erzielt werden, wenn technische Fouls gegen die gegnerische Mannschaft angezeigt werden.

- 4.G. Punkte. Ein Punkt wird erzielt, wenn der Ball aufgeschlagen und der Ballwechsel gewonnen wird.
- 4.H. Gewinnen des Spiels. Das erste Team, die den Siegpunkt erzielt, gewinnt.
- 4.I. Ansage des Punktestandes in Einzelspielen. Die korrekte Reihenfolge für die Anzeige des Punktestandes ist "Punkte Aufschläger" und dann "Punkte Rückschläger" als zwei Zahlen. (z.B. "eins - null".)
- 4.J. Ansage des Spielstands bei Doppelspielen. Der Punktestand wird bei Doppelspielen als drei Zahlen aufgerufen. Die korrekte Reihenfolge für das Aufrufen des Punktestandes ist: Punktestand der aufschlagenden Mannschaft - Punktestand der rückschlagenden Mannschaft - die Nummer des Aufschlägers (eins oder zwei), (z. B. "null - eins - eins"). Zu Beginn eines jeden Spiels wird der Spielstand als "null - null - zwei" aufgerufen.
- 4.K. Falscher Spielstand wird aufgerufen. Wenn der Server oder der Schiedsrichter einen falschen Spielstand ausruft, kann jeder Spieler das Spiel unterbrechen und um eine Korrektur bitten.
  - 4.K.1. Wenn der aufgerufene Punktestand falsch war, ruft der Spieler oder der Schiedsrichter den richtigen Punktestand auf und der Ball wird ohne Strafe erneut aufgeschlagen.
  - 4.K.2. Nachdem der Aufschlag erfolgt ist, hat ein Spieler, der das Spiel unterbricht und den aufgerufenen Spielstand anfechtet, wenn kein Fehler vorliegt, einen Fehler begangen.
  - 4.K.3. Ein Spieler, der das Spiel nach dem "dritten Schlag" unterbricht, hat einen Fehler begangen und muss den Ballwechsel verlieren.
- 4.L. Aufschlag-Fuß-Fehler. Während des Aufschlags, wenn der Ball geschlagen wird, müssen die Füße des Aufschlägers:
  - 4.L.1. Nicht den Bereich außerhalb der gedachten Verlängerung der Seitenlinie berühren.
  - 4.L.2. nicht den Bereich auf der falschen Seite der imaginären Verlängerung der Mittellinie berühren.
  - 4.L.3. Nicht das Spielfeld, einschließlich der Grundlinie, berühren.

#### **4.M. Aufschlagfehler.**

- 4.M. Aufschlagfehler. Während des Aufschlags ist es ein Fehler der zum Verlust des Aufschlags führt, wenn:
  - 4.M.1. Der Aufschläger aus dem falschen Aufschlagbereich aufschlägt.
  - 4.M.2. Der falsche Spieler den Ball aufschlägt.
  - 4.M.3. Der aufgeschlagene Ball berührt einen festen Gegenstand, bevor er den Boden berührt.
  - 4.M.4. Der aufgeschlagene Ball berührt den Aufschläger oder seinen Partner oder etwas, das der Aufschläger oder sein Partner trägt oder in der Hand hält.
  - 4.M.5. Der aufgeschlagene Ball landet in der Nicht-Volley-Zone, die die NVZ-Linien einschließt.



- 4.M.6. Der aufgeschlagene Ball landet außerhalb des Aufschlagfeldes.
- 4.M.7. Der Aufschlagball trifft das Netz und landet innerhalb der Nicht-Volley-Zone.
- 4.M.8. Der Aufschlagball trifft das Netz und landet außerhalb des Aufschlagfeldes.
- 4.M.9. Der Aufschläger benutzt einen unerlaubten Aufschlag (Regeln 4.A.3, 4.A.4, 4.A.5), wenn er nicht den provisorischen Sprungaufschlag ausführt. (Regel 4.A.8)
- 4.M.10. Der Aufschläger oder sein Partner ruft eine Auszeit aus, nachdem der Aufschlag erfolgt ist.
- 4.M.11. Ein Fehler liegt vor, wenn der Aufschläger den Ball trifft, um den Aufschlag auszuführen, während der Punktestand aufgerufen wird.
- 4.N. **Fehler des Rückschläger.** Es ist ein Fehler gegen die rückschlagende Mannschaft, der zu einem Punkt für den Aufschläger führt, wenn:
  - 4.N.1. Der falsche Spieler gibt den Aufschlag zurück.
  - 4.N.2. Der Empfänger oder sein Partner wird vom Ball berührt oder stört den Flug des Balls, bevor er aufspringt.
  - 4.N.3. Der Empfänger oder sein Partner ruft eine Auszeit aus, nachdem der Aufschlag erfolgt ist.

## **ABSCHNITT 5 - AUFSCHLAG- UND SEITENWAHLREGEL**

- 5.A. Auswahl der Seite, Aufschlag oder Annahme
  - 5.A.1. Jede faire Methode soll verwendet werden, um zu bestimmen, welcher Spieler oder welche Mannschaft die erste Wahl von der Seite, Aufschlag oder Annahme hat (d.h. eine 1 oder 2 auf der Rückseite des Spielberichts bogens). Wenn der Gewinner zuerst den Aufschlag oder die Annahme wählt, wählt der Verlierer die Seite. Wenn der Gewinner die Seite wählt, wählt der Verlierer den Aufschlag oder die Annahme. Eine einmal getroffene Auswahl kann nicht mehr geändert werden.
  - 5.A.2. Im Doppel können die Teams den beginnenden Aufschläger zwischen den Spielen ändern und sollten den Schiedsrichter darüber informieren. In nicht offiziellen Spielen sollte das Team die Gegner benachrichtigen, wenn es einen Startaufschlagwechsel gab. Es gibt keinen Fehler oder eine Strafe für das Versäumnis, die Benachrichtigung vorzunehmen. Wenn ein Spiel begonnen hat und Punkte erzielt wurden und der Schiedsrichter einen Startserverwechsel bemerkt, stoppt er das Spiel, vermerkt dies auf dem Spielberichtsbogen und setzt das Spiel fort.
  - 5.A.3. Bei Doppeln müssen die startenden Aufschläger die vom Turnierdirektor festgelegte Form der Identifikation sichtbar tragen.
- 5.B. Wechsel der Seite.
  - 5.B.1. Die Teams wechseln die Seiten und den ersten Aufschlag nach Beendigung jedes Spiels.
  - 5.B.2. Ein Maximum von 2 Minuten ist zwischen den Spielen erlaubt. Der Schiedsrichter kündigt eine 15-Sekunden-Warnung an. Wenn die vollen 2 Minuten verstrichen sind,

ruft der Schiedsrichter "Bereit machen", nennt den Spielstand und beginnt mit der 10-Sekunden-Zählung. Der Schiedsrichter zählt den Spielstand auch dann, wenn nicht alle Spieler auf dem Spielfeld sind und/oder nicht spielbereit sind. (Siehe Regel 4.E.) Wenn beide Mannschaften einverstanden sind, kann das Spiel vorzeitig fortgesetzt werden.

- 5.B.3. In einem Spiel mit zwei von drei Spielen zu 11 Punkten tauschen die Mannschaften im dritten Spiel die Seiten, wenn die erste Mannschaft einen Punktestand von 6 erreicht. Der Aufschlag bleibt bei dem Spieler, der den Aufschlag hält.
- 5.B.4. In einem Spiel auf 15 Punkte tauschen die Mannschaften die Seiten, wenn die erste Mannschaft 8 Punkte erreicht. Der Aufschlag bleibt bei dem Spieler, der den Aufschlag hält.
- 5.B.5. Bei einem Spiel auf 21 Punkte wechseln die Mannschaften die Seiten, wenn die erste Mannschaft 11 Punkte erreicht hat. Der Aufschlag bleibt bei dem Spieler, der den Aufschlag hält.
- 5.B.6. Wechselzeit. Es ist maximal eine Minute erlaubt, die Seiten während eines Spiels zu wechseln. Zur Fortsetzung des Spiels wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.
- 5.B.7. Nach dem Seitenwechsel hat ein technisches Foul, das zum Verlust eines Punktes für die aufschlagende Mannschaft führt, keinen Einfluss auf den abgeschlossenen Seitenwechsel.

## **ABSCHNITT 6 - REGELN FÜR DEN LINIENRUF**

- 6.A. Ein aufgeschlagener Ball, der nicht in die Nicht-Volley-Zone fällt und im korrekten Aufschlagfeld oder auf einer korrekten Aufschlagfeldlinie landet, ist drin.
- 6.B. Mit Ausnahme des Aufschlags ist jeder Ball im Spiel, der im Spielfeld landet oder eine Spielfeldlinie berührt, im Spiel.
- 6.C. Ein Ball, der die Spielfläche vollständig außerhalb des Courts berührt, ist "aus".
- 6.D. Ethischer Kodex für Linien Entscheidungen. Pickleball wird nach bestimmten Regeln gespielt. Es erfordert auch einen ethischen Kodex für die Verantwortlichkeiten des Entscheidens für Linienbälle, wenn es von Spielern ausgeführt wird.

Die Verantwortlichkeiten der Spieler für die Linienrichter unterscheiden sich von denen der Schiedsrichter oder Linienrichter. Die Offiziellen treffen ihre Entscheidungen unparteiisch und berücksichtigen dabei die Interessen aller Spieler. Der Spieler, dem die Aufgabe des Linienrichters zugewiesen ist, muss sich um Genauigkeit bemühen und nach dem Prinzip handeln, dass alle fraglichen Entscheidungen zugunsten des Gegners getroffen werden müssen.

Die grundlegenden Elemente sind:

- 6.D.1. Die Spieler sind dafür verantwortlich, die Linien auf ihrer Seite des Spielfeldes zu rufen (mit Ausnahme von kurzen Aufschlägen, Aufschlag-Fußfehlern und allen Nicht-Volley-Zonen-Fehlern, wenn sie von einem Schiedsrichter gerufen werden). Wenn ein Spieler eine erste Linienansage macht und dann entweder den/die Gegner oder den

Schiedsrichter um seine Meinung bittet, wenn der Gegner oder der Schiedsrichter ein klares "gut" oder "'aus"-Entscheidung.

- 6.D.2. Bei Spielen mit Linienrichtern ist die Mittellinie beim Aufschlag die einzige Linienentscheidung der Spieler.
- 6.D.3. Der Gegner erhält den Vorteil des Zweifels über die getätigten Linienentscheidungen. Jeder Ball, der nicht als "aus" bezeichnet werden kann, wird als "gut" betrachtet. Ein Spieler kann keine Wiederholung fordern, weil der Ball nicht gesehen wurde oder Unklarheit besteht. Ein Spieler, der einen Ausruf nicht tätigt, kann den Schiedsrichter bitten, den Ausruf zu tätigen, wenn er den Ball nicht eindeutig hat landen sehen. Wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, die Entscheidung zu treffen, ist der Ball "drin". In dem Moment, in dem der annehmende Spieler/die annehmende Mannschaft an den Schiedsrichter appelliert, verliert er/sie sein/ihr Recht, jeden nachfolgenden "drin"- oder "aus"-Ruf für diesen Ballwechsel auszuführen.
- 6.D.4. Zuschauer dürfen nicht zu einer Linienentscheidung befragt werden.
- 6.D.5. Ein Spieler sollte den Aufruf eines Gegners nicht in Frage stellen, obwohl jeder Spieler gegen einen Aufruf beim Schiedsrichter Einspruch erheben kann, bevor der nächste Aufschlag erfolgt.
- 6.D.6. Ein Spieler/Team darf den Gegner um seine Meinung bitten, um die Entscheidung des Linienballs auf der eigenen Seite des Spielfeldes zu machen. Wenn er darum gebeten wird und der Gegner einen klaren "gut"- oder "aus"-Ruf macht, muss dieser akzeptiert werden. Wenn der Gegner keinen klaren "gut"- oder "aus"-Ruf machen kann, wird der Ball als "gut" für die empfangende Mannschaft gewertet. In dem Moment, in dem der empfangende Spieler/die empfangende Mannschaft um die Meinung des Gegners bittet, verliert er/sie sein/ihr Recht, jeden nachfolgenden "gut"- oder "aus"-Ruf für diesen Ballwechsel zu machen. Das empfangende Team/der empfangende Spieler kann auch an den Schiedsrichter appellieren, eine klare Entscheidung zu treffen. Wenn der Schiedsrichter keine klare Entscheidung treffen kann, bleibt das Ergebnis der gegnerischen Entscheidung bestehen.
- 6.D.7. Ein Spieler darf einen Ball nur dann als "Aus" bezeichnen, wenn er beim Auftreffen des Balles auf den Boden deutlich einen Raum zwischen der Linie und dem Ball sehen kann.
- 6.D.8. Alle "Aus"-Rufe müssen "zeitnah" erfolgen; andernfalls wird davon ausgegangen, dass der Ball noch im Spiel ist. "Unverzüglich" bedeutet, dass "Aus" gerufen wird, bevor der Ball vom Gegner getroffen wird oder bevor der Ball ausgespielt ist.
- 6.D.9. Wenn im Doppelspiel ein Spieler den Ball als "aus" bezeichnet und der Partner ihn als "gut" bezeichnet, besteht Zweifel, und die Entscheidung des Teams lautet "gut". Jeder Spieler kann beim Schiedsrichter Einspruch gegen eine Entscheidung einlegen. Wenn der Schiedsrichter den Ball nicht gesehen hat, gilt der Ball als "gut".
- 6.D.10. "Aus"-Rufe an der Linie sollten sofort durch Stimme und/oder Handzeichen signalisiert werden (wie in Regel 13.E.2 beschrieben).
- 6.D.11. Wenn ein Spieler, während der Ball in der Luft ist, "Aus", "Nein", "Lass" oder andere Worte ruft, um seinem Partner mitzuteilen, dass der Ball im Aus sein könnte, gilt dies nur als Kommunikation des Spielers und nicht als Linienruf.

6.D.12. Ein "Aus"-Ruf, der nach dem Aufprall des Balls erfolgt, ist ein Linienruf. Der Ball ist ausgespielt und das Spiel wird unterbrochen. Wenn der Schiedsrichter nach einem Einspruch jede Art von "Aus"-Anruf aufhebt, ist dies ein Fehler gegen den Spieler oder die Mannschaft, die den "Aus"-Anruf gemacht hat. Ausnahme: Wenn das Spiel Linienrichter hat, sind die Grundlinien- und Seitenlinienrichter für die Entscheidung verantwortlich. (Siehe Regel 13.E.)

6.D.13. Nach Beendigung eines Ballwechsels können die Spieler den Linienruf eines Partners, den Linienruf des Gegners oder den "gut"-Ruf eines Gegners zu ihrem eigenen Nachteil überstimmen.

## **ABSCHNITT 7 - FEHLERREGELN**

Ein Fehler (und ein daraus resultierender Punkt) wird in den folgenden Fällen erklärt:

- 7.A. Wenn der Aufschlag oder der Rückschlag nicht aufspringt, bevor der Ball geschlagen wird.
- 7.B. Wenn der Ball in die eigene Seite des Netzes geschlagen wird, ohne dass der Ball auf die gegnerische Seite übergeht. Hinweis: Der Fehler tritt in dem Moment auf, in dem der Ball den Boden berührt.
- 7.C. Schlagen des Balls unter das Netz oder zwischen Netz und Netzpfeosten.
- 7.D. Ein Spieler schlägt einen Ball, der zuerst im Aus oder auf der eigenen Seite des Spielfelds landet.
- 7.E. Das Versäumnis eines stehenden Spielers, den Ball zu schlagen, bevor er zweimal auf dem Spielfeld des empfangenden Spielers aufspringt, und das Versäumnis eines Rollstuhlspielers, einen Ball zurückzugeben, bevor er dreimal aufspringt.
- 7.F. Verstoß gegen eine Aufschlagregel. (Abschnitt 4)
- 7.G. Ein Spieler, die Kleidung eines Spielers oder den Schläger eines Spielers berührt das Netzsystem, die Netzpfeosten oder das gegnerische Spielfeld, wenn der Ball im Spiel ist.
- 7.H. Nach dem Aufschlag berührt der Ball einen Spieler oder etwas, das der Spieler trägt oder mit sich führt, mit Ausnahme des Schlägers oder der Hand(en) des Spielers, die den Schläger unterhalb des Handgelenks berühren. Wenn der Spieler gerade die Hand wechselt und beide Hände am Schläger hat oder einen beidhändigen Schlag versucht und eine der beiden Hände unterhalb des Handgelenks getroffen wird, ist der Ball noch im Spiel, solange die Hand/Hände des Spielers in Kontakt mit dem Schläger sind.
- 7.I. Ein Ball, der von einem Spieler gestoppt wird, bevor er aus ist. (z. B. das Fangen oder Stoppen eines Balls im Flug, bevor er die Spielfläche berührt).
- 7.J. Ein Ball im Spiel, der einen festen Gegenstand berührt, bevor er auf dem Spielfeld aufspringt.
- 7.K. Verstoß gegen die Nicht-Volley-Zone-Regeln. (Abschnitt 9)
- 7.L. Verstoß gegen die anderen Regeln. (Abschnitt 11)
- 7.M. Sobald der Ball im Spiel ist, schlägt ein Spieler den Ball, bevor er die Netzebene passiert.
- 7.N. Nach dem Aufschlag, ein Spieler, der den Ball absichtlich am Schläger trägt oder fängt, während der Ball im Spiel ist.

- 7.O. Ein von einem Spieler gerufenes Hindernis, das vom Schiedsrichter als ungültig eingestuft wird.

## **ABSCHNITT 8 - REGELN FÜR SPIELUNTERBRECHUNG**

8. A. Jede Aktion, die das Spiel unterbricht, führt automatisch zu einer Spielunterbrechung.
8. B. Ein Fehler, der von einem Schiedsrichter oder Spieler angezeigt wird, oder ein Fehler, der von einem Spieler begangen wird, führt zu einer Spielunterbrechung.
8. C. Ein Hindernis, das vom Schiedsrichter oder einem Spieler angezeigt wird, führt zu einer Spielunterbrechung. Der Schiedsrichter entscheidet, ob das vom Spieler ausgerufene Hindernis gültig war. Ein gültiges Hindernis führt zu einer Wiederholung.
8. D. Ein Ball im Spiel, der einen festen Gegenstand berührt, nachdem er auf dem gegnerischen Platz aufgesprungen ist, führt zu einer Spielunterbrechung. Der Spieler, der den Ball getroffen hat, gewinnt den Ballwechsel.
8. E. Mit Ausnahme von Nicht-Volley-Zonen-Verletzungen dürfen Fehler nur begangen werden, wenn der Ball im Spiel ist. Die Strafe für einen Fehler kann nach Beendigung eines Ballwechsels ausgesprochen werden (z.B. NVZ, falscher Spieler/Position, etc.) Hinweis: Technische Verwarnungen oder technische Fouls können jederzeit während des Spiels ausgesprochen werden, auch wenn der Ball ausgespielt ist.

## **ABSCHNITT 9 - REGELN FÜR DIE NICHT-VOLLEY-ZONE**

9. A. Alle Volleys müssen außerhalb der Nicht-Volley-Zone begonnen werden. Bei einem Rollstuhlspieler dürfen die vorderen (kleineren) Räder während eines Volleys die Nicht-Volley-Zone berühren.
9. B. Es ist ein Fehler, wenn der vollierende Spieler oder irgendetwas, das Kontakt mit dem vollierenden Spieler hat, während des Volleys die Nicht-Volley-Zone berührt. Bei einem Rollstuhlspieler dürfen die vorderen (kleineren) Räder die Nicht-Volley-Zone berühren.
- 9.B.1. Die Aktion des Volleys beinhaltet den Schwung, den Durchschwung und den Schwung der Aktion.
- 9.B.2. Wenn der Schläger die Nicht-Volley-Zone während der Volley-Bewegung berührt, vor oder nach dem Kontakt mit dem Ball, ist das ein Fehler.
9. C. Während der Volley-Bewegung ist es ein Fehler, wenn der Volley-Spieler durch seinen Schwung alles berührt, was die Nicht-Volley-Zone berührt, einschließlich des Partners des Spielers. Bei einem Rollstuhlspieler dürfen die vorderen (kleineren) Räder die Nicht-Volley-Zone berühren.
- 9.C.1. Es ist ein Fehler, auch wenn der Ball ausgespielt wurde, bevor der Spieler die Non-Volley-Zone berührt.
9. D. Wenn ein Spieler die Non-Volley-Zone aus irgendeinem Grund berührt hat, kann dieser Spieler keinen Rückschlag spielen, bis beide Füße die Spielfläche vollständig außerhalb der Non-Volley-Zone berührt haben. Ein Manöver, wie z. B. innerhalb der Non-Volley-Zone zu

stehen, hochzuspringen, um einen Volley zu schlagen, und dann außerhalb der Non-Volley-Zone zu landen, ist ein Fehler. Wenn die Hinterräder eines Rollstuhls die Non-Volley-Zone berührt haben

Wenn die Hinterräder eines Rollstuhls aus irgendeinem Grund die Nicht-Volley-Zone berührt haben, kann der Rollstuhlspieler keinen Rückschlag spielen, bis beide Hinterräder die Spielfläche außerhalb der Nicht-Volley-Zone berührt haben.

- 9. E. Ein Spieler darf die Nicht-Volley-Zone jederzeit betreten, außer wenn er den Ball spielt.
- 9. F. Ein Spieler darf die Non-Volley-Zone vor oder nach der Rückgabe eines aufspringenden Balls betreten.
- 9. G. Ein Spieler darf innerhalb der Non-Volley-Zone bleiben, um einen aufgesprungenen Ball zurückzugeben. Es liegt kein Verstoß vor, wenn ein Spieler die Non-Volley-Zone nach dem Schlagen eines aufspringenden Balls nicht verlässt.
- 9. H. Es liegt kein Verstoß vor, wenn ein Spieler den Ball zurückspielt, während sein Partner in der Non-Volley-Zone steht.

## **ABSCHNITT 10 - AUSZEITREGELN**

- 10. A. Standard-Auszeit. Ein Spieler oder eine Mannschaft hat das Recht auf zwei Auszeiten bei 11- oder 15-Punkte-Spielen und auf drei Auszeiten bei einem 21-Punkte-Spiel.
  - 10.A.1. Jede Auszeit darf bis zu einer Minute dauern.
  - 10.A.2. Das Spiel muss nach einer Minute wieder aufgenommen werden oder wenn alle Spieler bereit sind, das Spiel wieder aufzunehmen, je nachdem, was zuerst eintritt, es sei denn, eine der beiden Seiten ruft eine weitere Auszeit aus. Für die Wiederaufnahme des Spiels während einer Standard-Auszeit wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.
  - 10.A.3. Wenn eine Mannschaft noch eine verbleibende Auszeit hat, kann jeder Spieler dieser Mannschaft eine Auszeit rufen, bevor der nächste Aufschlag erfolgt.
  - 10.A.4. Wenn eine Mannschaft vor dem Aufschlag eine Auszeit ruft, obwohl sie keine Auszeiten mehr hat, wird keine Strafe ausgesprochen.
  - 10.A.5. Der Schiedsrichter gibt den Spielern eine Ankündigung, wenn es noch 15 Sekunden verbleiben. Am Ende der Auszeit ruft der Schiedsrichter "Spiel wieder aufnehmen" und verkündet den Spielstand, um die 10-Sekunden-Zählung zu beginnen, auch wenn nicht alle Spieler auf dem Spielfeld oder nicht spielbereit sind. Wenn der Aufschläger nicht innerhalb von 10 Sekunden nach dem Aufruf des Spielstandes aufschlägt und keine weiteren Auszeit aufgerufen werden oder verfügbar sind, wird ein Fehler gegeben.
- 10. B. Medizinische Auszeit. Ein Spieler, der während eines Spiels medizinische Hilfe benötigt, sollte beim Schiedsrichter eine medizinische Auszeit beantragen. Sobald die medizinische Auszeit angefordert wurde, sind die folgenden Richtlinien anzuwenden:

- 10.B.1. Der Schiedsrichter muss sofort medizinisches Personal vor Ort herbeirufen, oder den Turnirdirektor, wenn kein medizinisches Personal anwesend ist, um die Situation zu beurteilen und angemessene Erste Hilfe zu leisten.
- 10.B.1.a. Wenn das medizinische Personal oder der Turnirdirektor eintrifft, muss der Schiedsrichter den 15-Minuten-Timer starten.
- 10.B.2. Wenn das medizinische Personal oder der Turnirdirektor, falls kein medizinisches Personal anwesend ist feststellt, dass eine medizinische Auszeit nötig ist, dann wird dem Spieler eine medizinische Auszeit von maximal 15 Minuten gewährt.
- 10.B.2.a. Die Auszeit muss ununterbrochen sein und darf bis zu 15 Minuten betragen. Nimmt der Spieler weniger als 15 Minuten in Anspruch, ist die verbleibende Zeit verloren und es steht dem Spieler während des Spiels keine zusätzliche medizinische Zeit zur Verfügung.
- 10.B.2.b. Wenn der Spieler das Spiel nach der 15-minütigen medizinischen Auszeit nicht wieder aufnehmen kann, wird das Spiel für beendet erklärt.
- 10.B.3. Wenn das medizinische Personal oder der Turnirdirektor, falls kein medizinisches Personal anwesend ist, feststellt, dass kein gültiger medizinischer Zustand vorliegt, wird dem Spieler oder der Mannschaft eine Standard-Auszeit berechnet, falls vorhanden, und eine technische Verwarnung erteilt.
- 10.B.3.a. Wenn keine Standard-Auszeit verfügbar ist, wird ein technisches Foul verhängt.
- 10.B.3.b. Die medizinische Auszeit ist für diesen Spieler für dieses Spiel nicht mehr verfügbar.
- 10.B.3.c. Einem Spieler kann nur eine von ihm beantragte medizinische Auszeit pro Spiel gewährt werden.
- 10.B.4. Um das Spiel nach einer medizinischen Auszeit fortzusetzen, wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.
- 10.B.5. Vorhandensein von Blut. Befindet sich Blut an einem Spieler oder auf dem Spielfeld, darf das Spiel erst wieder aufgenommen werden, wenn die Blutung gestillt und das Blut an der Kleidung und auf dem Spielfeld entfernt worden ist.
- 10.B.5.a. Probleme, die nur mit der Blutreinigung oder -kontrolle zusammenhängen, werden als Auszeit des Schiedsrichters gewertet.
- 10.B.5.b. Für die Fortsetzung des Spiels wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.
10. C. Kontinuierliches Spiel. Das Spiel sollte ohne Unterbrechung fortgesetzt werden, obwohl es den Spielern erlaubt ist, zwischen den Ballwechseln kurz etwas zu trinken oder sich abzutrocknen, solange dies nach dem Urteil des Schiedsrichters den Ablauf des Spiels nicht beeinträchtigt. Der Schiedsrichter ruft den Spielstand auf, wenn das Spiel wieder aufgenommen werden soll.
10. D. Ausrüstungsauszeiten. Von den Spielern wird erwartet, dass sie ihre gesamte Kleidung und Ausrüstung in einem guten, spielbaren Zustand halten und dass sie regelmäßige Auszeiten und die Zeit zwischen den Spielen nutzen, um ihre Ausrüstung anzupassen und auszutauschen. Wenn ein Spieler oder eine Mannschaft keine Auszeiten mehr hat und der

Schiedsrichter feststellt, dass ein Ausrüstungswechsel oder eine Anpassung der Ausrüstung für eine faire und sichere Fortsetzung des Spiels notwendig ist, kann der Schiedsrichter eine Auszeit von maximal 2 Minuten gewähren. Für die Wiederaufnahme des Spiels während einer Ausrüstungs-Auszeit wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.

10.D.1. Bekleidungs- und Ausrüstungsänderungen, die schnell durchgeführt werden können, sind zwischen den Ballwechseln erlaubt

(z. B. Schnürsenkel binden, Brille reinigen, Kappe anpassen).

10. E. Zeit zwischen den Spielen. Die Zeit zwischen den Spielen eines Matches darf 2 Minuten nicht überschreiten. Für die Wiederaufnahme des Spiels wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.

10.E.1. Zwischen den Spielen eines Matches dürfen die Spieler eine oder beide Auszeiten für das kommende Spiel nehmen. Die Spieler müssen den Schiedsrichter informieren, oder ihre Gegner, wenn es keinen Schiedsrichter gibt. Wenn eine Mannschaft zum Spiel zurückkehrt, bevor eine (oder beide) beantragte Auszeit begonnen hat, behält die Mannschaft die Auszeit(en) für das kommende Spiel. Die normalen zwei Minuten zwischen den Spielen werden vor einer von der Mannschaft beantragten Auszeit genutzt. Für die Fortsetzung des Spiels wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.

10. F. Zeit zwischen den Spielen. Die Standardzeit zwischen den Spielen beträgt 10 Minuten. Wenn alle Spieler vor Ablauf der 10 Minuten spielbereit sind, kann das Spiel vorzeitig abgebrochen werden.

10.F.1. In einem Meisterschaftsspiel mit einem Tie-Breaker-Match: Wenn der Sieger der Verliererrunde den Sieger der Gewinnerrunde besiegt, muss ein Tie-Breaker-Match auf 15 Punkte gespielt werden. Die maximale Zeit zwischen dem Meisterschaftsspiel und dem Tie-Breaker-Match beträgt 10 Minuten. Für den Beginn des Tie-Breaker-Matches wird nach Regel 10.A.5 vorgegangen.

10. G. Unterbrochene Spiele. Ein Spiel, das aufgrund von irgendwelchen Umständen unterbrochen wurde, wird mit demselben Server, demselben Spielstand und denselben verbleibenden Auszeiten wie bei der Unterbrechung fortgesetzt.

10. H. Andere Auszeit Regeln.

10.H.1. Vor einem Spiel oder zwischen Spielen: Weder medizinische noch reguläre Auszeiten dürfen vor Beginn eines Matches genommen werden. Ein Spiel kann erst beginnen, wenn alle Spieler anwesend sind und der Anfangsstand aufgerufen wird. Auszeiten können zu Beginn des zweiten oder dritten Spiels in einem Spiel mit zwei von drei Spielen genommen werden.

10.H.2. Besondere Umstände: Der Schiedsrichter kann eine Auszeit nehmen, um auf besondere Umstände einzugehen, die eine längere Spielunterbrechung erforderlich machen könnten.

10.H.2.a. Wenn der Schiedsrichter im Interesse der allgemeinen Sicherheit feststellt, dass eine potenzielle medizinische Notsituation vorliegt (z. B. Hitzeerschöpfung, Hitzschlag usw.), ist der Schiedsrichter berechtigt, eine Schiedsrichter-Auszeit zu nehmen und medizinisches Personal oder den Turnierdirektor zu rufen. Wenn festgestellt wird, dass eine medizinische Notsituation vorliegt, die eine Behandlung erfordert, berechnet der Schiedsrichter dem betroffenen Spieler eine medizinische Auszeit und verfährt gemäß Regel 10.B. Wenn der Spieler keine Behandlung benötigt, wird das Spiel fortgesetzt und dem Spieler wird keine Auszeit berechnet.



Wenn der Spieler zuvor eine medizinische Auszeit in Anspruch genommen hat oder mit einer solchen belastet wurde, ruft der Schiedsrichter eine Auszeit des Schiedsrichters aus und ruft medizinisches Personal oder den Turnierdirektor herbei, um zu entscheiden, ob der Spieler das Spiel wieder aufnehmen darf.

- 10.H.2.b. Aktive Blutungen werden in Übereinstimmung mit Regel 10.B.5 behandelt.
- 10.H.2.c. Fremdkörper auf dem Spielfeld, wie Schutt, Wasser oder andere Flüssigkeiten, müssen entfernt oder aufgewischt werden.
- 10.H.2.d. Für die Wiederaufnahme des Spiels sind die Verfahren nach Regel 10.A.5 anzuwenden.

## **ABSCHNITT 11 - ANDERE REGELN**

- 11.A. **Doppelschlag.** Bälle können zweimal geschlagen werden, aber dies muss während eines unbeabsichtigten, kontinuierlichen, in eine Richtung gehenden Schlags durch einen Spieler geschehen. Wenn der Schlag nach dem Aufschlag absichtlich, nicht kontinuierlich oder nicht in eine Richtung erfolgt, oder der Ball von einem zweiten Spieler geschlagen wird, ist dies ein Fehler.
- 11.B. **Wechseln der Hand.** Ein Schläger darf jederzeit von einer Hand zur anderen gewechselt werden.
- 11.C. **Beidhändige Schläge.** Beidhändige Schläge sind erlaubt.
- 11.D. **Verpasster Schlag.** Ein Spieler, der den Ball beim Versuch, ihn zu schlagen, völlig verfehlt, führt nicht zu einem ausgespielten Ball. Der Ball bleibt im Spiel, bis er zweimal aufspringt oder bis ein anderer Fehler auftritt.
- 11.E. **Gebrochener oder gesprungener Ball.** Wenn ein Schiedsrichter anwesend ist, können die Spieler vor dem Aufschlag sich an den Schiedsrichter wenden, um festzustellen, ob ein Ball gebrochen oder gerissen ist. Wenn der Einspruch vor dem Aufschlag erfolgt, ruft der Schiedsrichter "Auszeit", untersucht den Ball und ersetzt ihn entweder oder bringt ihn wieder ins Spiel. Der Schiedsrichter ruft den Spielstand wieder auf. Bei Spielen ohne Schiedsrichter dürfen die Spieler einen gesprungenen Ball ersetzen, bevor der Aufschlag erfolgt. Wenn ein Spieler den Verdacht hat, dass der Ball nach dem Aufschlag rissig ist oder wird, muss das Spiel bis zum Ende des Ballwechsels fortgesetzt werden. Wenn nach dem Urteil des Schiedsrichters ein gebrochener oder gerissener Ball das Ergebnis eines Ballwechsels beeinflusst hat, fordert der Schiedsrichter eine Wiederholung mit einem Ersatzball. Wenn sich die Spieler nicht einig sind, dass ein zerbrochener Ball das Ergebnis des Ballwechsels beeinflusst hat, bleibt der Ballwechsel wie gespielt bestehen.
- 11.F. **Verletzung während des Ballwechsels.** Der Ballwechsel wird trotz einer Verletzung eines Spielers zu Ende gespielt.
- 11.G. **Problem mit der Spielerausrüstung.** Ein Ballwechsel wird nicht unterbrochen, wenn ein Spieler einen Schläger verliert oder bricht oder einen Gegenstand verliert, es sei denn, die Aktion führt zu einem Fehler.

- 11.H. **Gegenstände auf dem Platz.** Wenn ein Gegenstand, den ein Spieler trägt oder mit sich führt, auf seiner Seite des Spielfeldes landet, es sei denn, der Gegenstand landet in der Nicht-Volley-Zone als Ergebnis eines Volleys, bleibt der Ball im Spiel, auch wenn er den Gegenstand trifft.
- 11.I. **Netzkante.** Das Überqueren der Netzkante vor dem Schlagen des Balls ist ein Fehler. Nach dem Schlagen des Balls darf ein Spieler oder ein Gegenstand, den der Spieler trägt oder getragen hat, die Netzkante überqueren. Der Spieler darf keinen Teil des Netzsystems, das gegnerische Spielfeld oder den Gegner berühren, während der Ball noch im Spiel ist.
- 11.I.1. **Ausnahme:** Wenn der Ball mit genügend Rückwärtsdrall oder Windhilfe in das Feld des rückschlagenden Spielers springt, um ihn über das Netz zurückzuspielen, darf der rückschlagende Spieler die Netzkante überqueren (über, unter oder um den Netzpfeosten herum), um den Ball zu schlagen. Es ist ein Fehler, wenn der annehmende Spieler (oder irgendetwas, das der annehmende Spieler trägt oder mit sich führt) die Netzkante überquert, bevor der Ball zuerst über die Netzkante zurück auf die gegnerische Seite gelangt ist. Es ist ein Fehler, wenn der Spieler das Netzsystem, das gegnerische Feld oder den Gegner berührt, während der Ball noch im Spiel ist.
- 11.J. **Ablenkungen.** Spieler dürfen einen Gegner nicht ablenken, wenn dieser gerade dabei ist, den Ball zu spielen. Wenn nach dem Urteil des Schiedsrichters eine Ablenkung stattgefunden hat, muss der Schiedsrichter sofort einen Fehler gegen die Mannschaft anzeigen, die die Ablenkung verursacht hat.
- 11.K. **Die Netzpfeosten.** Die Netzpfeosten (einschließlich der angeschlossenen Räder, Arme oder anderer Stützkonstruktionen) befinden sich außerhalb der Grenzlinien. Es ist ein Fehler, wenn ein Spieler den Netzpfeosten berührt, während der Ball im Spiel ist.
- 11.K.1. Ein Ball, der das Netz, das Netzkabel oder das Seil zwischen den Netzpfeosten berührt, bleibt im Spiel.
- 11.L. Das Netz.**
- 11.L.1. Das Netz und die Drähte oder Schnüre, die das Netz aufspannen, befinden sich (meistens) auf dem Spielfeld. Wenn der Ball also die Oberseite des Netzes oder den obersten Netzdraht oder die oberste Netzschnur berührt und im Aus landet, bleibt er im Spiel.
- 11.L.2 Wenn der Ball zwischen dem Netz und dem Netzpfeosten landet, ist das ein Fehler für denjenigen der den Ball geschlagen hat.
- 11.L.3. Ein Spieler darf nach dem Schlag um den Netzpfeosten herumgehen und die imaginäre Verlängerungslinie des Netzes überqueren, solange er oder ein Gegenstand, den er trägt oder mit sich führt, nicht die gegnerische Spielfläche berührt. Wenn der Spieler um den Netzpfeosten herumgeht und die imaginäre Verlängerungslinie des Netzes überquert, aber den Ball nicht berührt, ist es ein Fehler.
- 11.L.4. Wenn ein Spieler den Ball über das Netz in das gegnerische Feld schlägt und der Ball dann über das Netz zurückspringt und ein zweites Mal aufspringt, ohne vom Gegner berührt zu werden, gewinnt der Spieler der den Ball geschlagen hat den Ballwechsel.
- 11.L.5. Für Netzsysteme mit einer horizontalen Stange, die einen Mittelboden enthält:

- 11.L.5.a. Wenn der Ball, bevor er über das Netz geht, die horizontale Stange oder den Mittelboden trifft, ist dies ein Fehler.
  - 11.L.5.b. Wenn der Ball, außer beim Aufschlag, über das Netz geht und den Mittelboden oder irgendeinen Teil der Querstange trifft, oder wenn der Ball zwischen Netz und Querstange hängen bleibt, wird ein Wiederholung Aufschlag gefordert. Wenn der Ball, außer beim Aufschlag, über das Netz geht und auf dem Spielfeld aufspringt und dann eine der 3 oben genannten Aktionen ausführt, wird ein Wiederholungsball angesetzt.
  - 11.L.5.c. Wenn der Ball beim Aufschlag die horizontale Stange oder die Mittelbasis trifft oder sich zwischen das Netz und die Querlatte nach dem Überqueren des Netzes, ist dies ein Fehler.
  - 11.L.5.d. Jede Fehlfunktion eines Netzsystems während des Spiels wird als Hindernis gewertet.
- 11.M. **Einen Ball um den Netzpfeosten herum spielen.** Ein Spieler darf den Ball um die Außenseite des Netzpfeosten zurückspielen.
- 11.M.1. Der Ball muss nicht über das Netz zurückgespielt werden.
  - 11.M.2. Es gibt keine Beschränkung für die Höhe des Rückschlags, d.h. ein Spieler darf den Ball um den Netzpfeosten herum unterhalb der Netz Höhe zurückschlagen.
- 11.N. **Ein Schläger.** Ein Spieler darf während eines Ballwechsels nicht mehr als einen Schläger benutzen oder bei sich tragen. Ein Verstoß gegen diese Regel ist ein Fehler.
- 11.O. **Schläger-Besitz.** Ein Spieler muss im Besitz des Schlägers sein, wenn dieser den Ball berührt. Ein Verstoß gegen diese Regel ist ein Fehler.

## ABSCHNITT 12 - RICHTLINIEN FÜR SANKTIONIERTE TURNIERE

- 12.A. **Wettkampfkategorien:**
- Männer: Einzel und Doppel
  - Frauen: Einzel und Doppel
  - Gemischt: Doppel
  - Rollstuhl: Einzel und Doppel
- 12.A.1. In Veranstaltungen, die nach Geschlecht eingeteilt sind, dürfen nur Personen dieses Geschlechts in dieser Veranstaltung spielen.
- 12.A.2. Gemischtes Doppel - Ein gemischtes Doppelteam besteht aus einem männlichen und einem weiblichen Spieler.
- 12.A.3. Rollstuhlspieler können im Herren-Doppel, Damen-Doppel oder gemischten Doppel entweder mit Stehpartnern oder Rollstuhl-Doppel spielen.
- 12.B. **Optionen für die Turnierwertung.** Die empfohlene Option für die Turnierwertung ist: Zwei Gewinnsätze bis 11 Punkte, bei Gleichstand wird mit 2 Punkten Vorsprung gewonnen. Andere Optionen sind: ein Spiel bis 15 oder ein Spiel bis 21. Alle Formate werden mit 2

Punkten Vorsprung gewonnen. Bei Round Robins (Jeder gegen jeden) kann auch ein Spiel bis 11 Punkte gespielt und mit 2 Punkten gewonnen werden, solange die Gruppe aus sechs oder mehr Teams besteht.

- 12.C. **Turnierformate.** Es gibt fünf Turnierformate, die verwendet werden können. Das jeweilige Format wird in der Regel vom Turnierleiter oder dem Turnirdirektor gewählt.
- 12.C.1. **Einzelausscheidung mit Trostrunde.** Der erste Spieler oder das erste Team, der/das den spielentscheidenden Punkt mit mindestens 2 Punkten Vorsprung erzielt, gewinnt. Die Verlierer aller Runden kommen in eine Trostrunde und spielen um die Bronzemedaille/den dritten Platz und scheiden nach der zweiten Niederlage aus.
- 12.C.2. **Doppelte Eliminierung (Doppel KO).** Der erste Spieler oder die erste Mannschaft, der/die den spielentscheidenden Punkt mit mindestens 2 Punkten Vorsprung erzielt, gewinnt. Eine Niederlage bringt den Verlierer in die Trostrunde. Spieler oder Teams scheiden nach einer Niederlage in der Trostrunde aus. Der Sieger der Trostrunde spielt gegen den Sieger der Gewinnrunde um die Meisterschaft. Wenn der Sieger der Trostrunde den Sieger der Siegerunde besiegt, muss ein Tie-Breaker-Match auf 15 Punkte gespielt werden, um die Gold-/Erstplatz- und Silber-/Zweitplatzmedaille zu ermitteln. Der Verlierer der Trostrunde erhält die Bronzemedaille/Drittplatzierte.
- 12.C.3. **Jeder gegen jeden.** Alle Spieler oder Teams spielen gegeneinander. Für die Spiele kann eine der zugelassenen Turnierwertungsoptionen verwendet werden. (Siehe Regel 12.B.) Der Sieger wird anhand der Anzahl der gewonnenen Spiele ermittelt. Wenn zwei oder mehr Teams unentschieden spielen:
- 12.C.3.a. **Erste Option:** Gewonnene Kopf-an-Kopf-Spiele.
- 12.C.3.b. **Zweite Option:** Punktedifferenz aller gespielten Spiele. (z. B. Team A gewinnt Spiel 1 mit 11:8, 11:4, so dass sie eine Punktedifferenz von +10 haben. Team A gewinnt dann das zweite Spiel 11-9, 2-11, 11-6. Für diese Runde hätten sie eine Punktedifferenz von -2.  
  
Damit hätten sie eine Gesamtpunktedifferenz von +8 für den Tag).
- 12.C.3.c. **Dritte Option:** Kopf-an-Kopf-Punkt-Differenz.
- 12.C.3.d. **Vierte Option:** Punktedifferenz gegen die nächsthöhere Mannschaft. (z. B.: Wenn die Mannschaften auf dem zweiten Platz gleichauf liegen, verwenden Sie die Punktedifferenz gegen die erstplatzierte Mannschaft).
- 12.C.4. **Gruppen-Spiele.** Die Teilnehmer werden in zwei oder mehr Spielergruppen aufgeteilt. Jede Gruppe spielt Jeder-gegen-jeden, um die Qualifikanten zu ermitteln, die die Spieler in ein Einzel- oder Doppelausscheidungs-Playoff bringen.
- 12.C.5. **Kein-Gruppen-Spiel.** Die Teilnehmer werden auf der Grundlage der Ergebnisse der Jeder-gegen-jeden Spiele gesetzt und spielen entweder ein Einzel- oder Doppelausscheidungs-Medaillenrundenformat mit 2 von 3 Spielen bis 11, einem Spiel bis 15 oder einem Spiel bis 21. Jedes Format wird durch 2 Punkte gewonnen.
- 12.D. **Auslosung und Setzliste.** Ein Auslosungs- und Setzungskomitee wird vom Turnirdirektor ernannt, um die Spieler und Mannschaften in eine Rangfolge zu bringen und eine faire Auslosung für jede Veranstaltung zu erstellen.

- 12.E. **Ankündigung von Spielen.** Es liegt in der Verantwortung jedes Spielers, die ausgehängten Spielpläne zu überprüfen, um Zeit und Ort jedes Spiels zu bestimmen. Wenn der Spielplan nach dem ersten Aushang geändert wird, muss der Turnierdirektor oder sein designierter Vertreter die Spieler über die Änderungen informieren.
- 12.F. **Aufgabe und Zurückziehen.**
- 12.F.1. Nachdem der erste Punktstand aufgerufen wurde, um das Spiel zu beginnen, ist die einzige Möglichkeit für einen Spieler/eine Mannschaft, das Spiel bis zur Beendigung zu unterbrechen, ist die Aufgabe.
- 12.F.2. Wenn ein Spieler/Team während eines Spiels nach Ablauf der 15-minütigen medizinischen Auszeit nicht sofort weiterspielen kann, wird eine Aufgabe verhängt.
- 12.F.3. Der Spieler/die Mannschaft muss während des Spiels entweder beim Schiedsrichter oder beim gegnerischen Spieler/bei der gegnerischen Mannschaft einen verbalen Antrag auf Aufgabe stellen.
- 12.F.4. Der Spieler/die Mannschaft, der/die während eines Spiels einen Rückzug beantragt, oder ein Spieler/eine Mannschaft, gegen den/die eine regelbasierte Spielannullierung verhängt wurde, erhält alle Punkte gemäß den Richtlinien im Abschnitt "Wertung bei Aufgabe". (Siehe Regel 12.F.6.)
- 12.F.4.a. Falls zutreffend, ist ein Spieler/Team auch dann noch für das nächste Spiel in derselben Gruppe spielberechtigt, wenn er für ein vorhergehendes Spiel eine Aufgabeoption gewählt hat.
- 12.F.4.b. Ein Spieler/eine Mannschaft kann einen Rücktritt für jedes bevorstehende Spiel in der angegebenen Gruppe beantragen.
- 12.F.5. **Spielaufgabe:**
- 12.F.5.a. Ein Spieler/eine Mannschaft kann beantragen, dass er/sie aus einer oder mehreren geplanten Spielrunden zurückgezogen wird, die noch nicht vom Personal der Turnierleitung begonnen wurden.
- 12.F.5.b. Wenn ein Spieler/eine Mannschaft bereits Spiele absolviert hat, kann der Spieler/die Mannschaft beantragen, von ALLEN anstehenden Spielen in dieser Gruppe zurückgezogen zu werden.
- 12.F.5.c. Der Spieler/die Mannschaft muss seinen/ihren Antrag auf Rückzug entweder an den Turnierdirektor oder den Hauptschiedsrichter richten.
- 12.F.5.d. Der zurückgezogene Spieler/die zurückgezogene Mannschaft wird von jeder zukünftigen Teilnahme in der angegebenen Gruppe ausgeschlossen.
- 12.F.5.e. Für den zurückgezogenen Spieler/die zurückgezogene Mannschaft werden alle Ergebnisse gemäß den Richtlinien im Abschnitt "Zurückgezogene Wertung" gemeldet. (Siehe Regel 12.F.7.)
- 12.F.6. **Richtlinien für die Wertung von Rückzug-, Ausschluss- und Ausscheidungsspielen**
- 12.F.6.a. 2 aus 3 Format: 11-0, 11-0  
1 Spiel bis 15 Format: 15-0

- 1 Spiel bis 21 Format: 21-0
- 12.F.6.b. Wenn ein Spieler/Team die Option "Zurückziehen" wählt oder ein Rückzug für das Spiel verhängt wurde (und die Option "Zurückziehen" nicht gewählt wurde), kann der Spieler/das Team in allen kommenden Spielen weiter antreten.
- 12.F.6.c. Alle vorherigen abgeschlossenen Spielstände vor einem Hinauswurf, oder einem Rückzug eines Spielers werden beibehalten.
- 12.F.7. Richtlinien für die Rückzugswertung bei verbleibenden Matches.
- 12.F.7.a. 2 aus 3 Format: 0-0, 0-0  
1 Spiel bis 15 Format: 0-0  
1 Spiel bis 21 Format: 0-0
- 12.F.7.b. Die Ergebnisse aller Spiele, die vor dem Antrag auf Zurückziehung abgeschlossen wurden, werden beibehalten.
- 12.G. **Zwei-Spiele-Minimum.** Bei allen von der DPB/IFP sanktionierten Turnieren ist jeder Teilnehmer berechtigt, an mindestens zwei geplanten Spielen pro gemeldeter Veranstaltung teilzunehmen.
- 12.H. **Angesetzte Matches.** Ein Spieler darf nicht an mehreren Veranstaltungen teilnehmen, die am selben Tag mit gleicher oder überlappender Zeitdauer angesetzt sind.
- 12.I. **Doppelspiel.** Ein Doppelteam besteht aus zwei Spielern, die die Klassifizierungsanforderungen für die Teilnahme an einer bestimmten Spielklasse erfüllen.
- 12.I.1. In einer Veranstaltung, die auf einer SpielstärkeEinstufung basiert, bestimmt der höher eingestufte Spieler die Spielstärke des Teams. In einer Veranstaltung für Erwachsene (ab 19 Jahren), die auf einer Altersklasseneinteilung basiert, bestimmt das niedrigste Alter der Mannschaftsmitglieder die Altersklasse der Mannschaft. Spieler können in einer jüngeren Altersgruppe spielen.
- 12.I.2. Junioren (18 Jahre und jünger) können an jedem Junioren-Wettbewerb teilnehmen, für den sie altersmäßig qualifiziert sind. Wenn ein Junior-Event nicht verfügbar ist oder nicht genügend Teilnehmer erhält, oder mit Erlaubnis des Turnierdirektors, können Junioren als Erwachsene in den 19-und-mehr-Events spielen.
- 12.J. Ein Partnerwechsel kann vor dem Erstrundenmatch mit Zustimmung des Turnierdirektors vorgenommen werden, wenn der Wechsel auf eine Verletzung, eine Krankheit oder auf Umstände zurückzuführen ist, auf die der Spieler keinen Einfluss hat.
- 12.J.1. Unter keinen Umständen kann ein Partnerwechsel vorgenommen werden, nachdem die Partner das Mannschaftsspiel begonnen haben.
- 12.K. **Court-Wechsel.** Bei von der DPB/IFP genehmigten Turnieren kann der Turnierdirektor oder ein Beauftragter nach Beendigung eines Turnierspiels einen Platzwechsel beschließen, wenn dadurch bessere Zuschauer- oder Spielbedingungen geschaffen werden.

## ABSCHNITT 13 - TURNIERLEITUNG UND LEITUNG

- 13.A. **Turnierdirektor.** Ein Turnierdirektor ist für das Turnier verantwortlich. Es liegt in der Verantwortung des Turnierdirektors, die Offiziellen und ihre Zuständigkeitsbereiche zu bestimmen.
- 13.A.1. Ein Spieler kann gegen jede Entscheidung der Offiziellen beim Turnierdirektor oder dessen Beauftragten Einspruch einlegen. Der Turnierdirektor behält jedoch die endgültige Entscheidungsbefugnis, während er die anwendbare Regel im offiziellen Regelbuch befolgt.
- 13.A.2. Bei allen von der DPB/IFP genehmigten Turnieren stellt der Turnierdirektor eine Methode zur Verfügung, um den Startserver jeder Mannschaft für jedes Spiel zu identifizieren. Diese Kennzeichnung muss während des Spiels für alle auf dem Spielfeld sichtbar sein. Die Weigerung, diese Kennzeichnung zu tragen, führt zum Verlust des Spiels.
- 13.A.3. Der Turnierdirektor sollte sich vergewissern, dass die geplante Unterstützung (z. B. Erste Hilfe, Turnierhelfer usw.) verfügbar ist.
- 13.A.4. Der Turnierdirektor hat die Befugnis, jeden Spieler wegen Fehlverhaltens vom Turnier auszuschließen.
- 13.B. **Turnierbesprechung.** Vor dem Turnier informiert der Turnierdirektor die Spieler und Schiedsrichter über alle Besonderheiten, ungewöhnliche örtliche Bedingungen oder Gefahren im Zusammenhang mit den Plätzen. Die Einweisung kann u. a. Folgendes beinhalten: uneinheitliche Platzabstände (z. B. der Abstand von der Endlinie zum hinteren Zaun oder zur Barriere), niedrige Decken, das Vorhandensein von Überhängen, Platzreparaturen, oder Schäden, die das Spielen des Balls beeinträchtigen könnten. Wenn möglich, sollten die Spieler im Rahmen der Anweisungen vor dem Turnier schriftlich informiert werden. Die Schiedsrichter werden bei ihrer Ankunft am Austragungsort vom Turnierdirektor oder seinem Beauftragten eingewiesen.
- 13.B.1. Der Turnierdirektor darf keine Regeln einführen oder auferlegen, die nicht im DPB/IFP-Regelbuch vorgesehen sind. Wenn der Turnierdirektor eine Ausnahme von einer Regel aufgrund der physischen Einschränkungen des Platzes oder der örtlichen Bedingungen wünscht, muss der Offizielle vom Deutschen Pickleball Bund vor dem Turnier die Erlaubnis erteilen.
- 13.C. **Aufgaben des Schiedsrichters.** Der Schiedsrichter ist verantwortlich für alle Entscheidungen, die sich auf den Spielablauf und die Entscheidungen während des Spiels beziehen. Die Spieler können jede Entscheidung des Schiedsrichters beim Turnierdirektor oder dessen Beauftragten anfechten.
- 13.C.1. Der Schiedsrichter entscheidet über Nicht-Volley-Zonen-Verletzungen, kurze Aufschläge und Fußfehler beim Aufschlag.
- 13.C.2. Wenn die Spieler oder Linienrichter die Linienansagen machen und es eine strittige Linienansage gibt, können die Spieler verlangen, dass der Schiedsrichter die Linienansage bestimmt. Wenn der Schiedsrichter die Linienentscheidung nicht treffen kann, bleibt die Entscheidung des Spielers oder Linienrichters bestehen. Wenn Doppelpartner gegen einen Linienruf Einspruch erheben, mit dem sie nicht einverstanden sind, und der Schiedsrichter die Entscheidung nicht fällen kann, wird der Ball für "gut" erklärt. Hinweis: Ein Spieler kann sich entscheiden, einen Linienruf zu seinem Nachteil zu überstimmen. (Siehe Regel 6.D.13)
- 13.C.2.a. Zuschauer dürfen nicht zu einem Call befragt werden.

13.C.3. Vor jedem Spielbeginn muss der Schiedsrichter:

- 13.C.3.a. die Vorbereitung des Spielfeldes in Bezug auf Sauberkeit, Beleuchtung, Netz Höhe, Spielfeldmarkierungen und Gefahren überprüfen.
- 13.C.3.b. Die Verfügbarkeit und Eignung der notwendigen Materialien für das Spiel überprüfen, wie z.B. Bälle, Spielberichtsbögen, Bleistifte und das Zeitmessgerät (Stoppuhr).

13.C.4. Vor Beginn jedes Spiels muss sich der Schiedsrichter mit den Spielern am Spielfeldrand treffen, um:

- 13.C.4.a. Die Schläger auf Unregelmäßigkeiten zu überprüfen.
- 13.C.4.b. Vor jedem Spiel muss sich der Schiedsrichter mit den Spielern am Spielfeldrand treffen, um sie auf genehmigte Regeländerungen, Anomalien auf dem Spielfeld und nicht standardmäßige Spielfeldbedingungen hinzuweisen, die potenzielle Sicherheitsprobleme darstellen könnten, einschließlich, aber nicht beschränkt auf Spielfeldreparaturen oder Nähte, unterschiedliche Abstände von den Endlinien zu den hinteren Zäunen und Zuschauer und deren Sitzplätze.
- 13.C.4.c. Die Spieler über die Pflichten des Schiedsrichters, der Linienrichter und der Spieler beim Anpfiff instruieren.
- 13.C.4.d. Eine faire Methode anwenden, um die anfängliche Auswahl der Seite, des Aufschlags oder der Annahme zu bestimmen.
- 13.C.4.e. Stellen Sie sicher, dass die startenden Aufschläger jeder Mannschaft die offizielle Kennzeichnung tragen. Die Weigerung, die Kennzeichnung zu tragen, führt zum Verlust des Spiels.

13.C.5. Während des Matches muss der Schiedsrichter:

- 13.C.5.a. Die Netzhöhe und -position erneut überprüfen, wenn das Netz verrückt worden ist.
- 13.C.5.b. Den Punktestand zu Beginn jedes Ballwechsels aufrufen. Das Aufrufen des Punktestandes zeigt jeder Seite an, dass das Spiel fortgesetzt werden kann.
- 13.C.5.c. Rufen Sie "Punkt", nachdem jeder Punkt vergeben wurde.
- 13.C.5.d. Vermerken Sie den Spielstand auf dem Spielberichtsbogen, nachdem jeder Ballwechsel beendet ist oder eine Auszeit genommen wurde.
- 13.C.5.e. Bei Doppelspielen rufen Sie "zweiter Aufschläger", nachdem das Team des ersten Aufschlägers den Ballwechsel verloren hat.
- 13.C.5.f. Rufen Sie "Aufschlagwechsel", wenn es angebracht ist.
- 13.C.5.g. Setzen Sie die Auszeitverfahren durch. (Siehe Abschnitt 10.)
- 13.C.5.h. **Das Verhalten der Spieler zu rügen.** Bei DPB/IFP-Turnieren ist der Schiedsrichter befugt, technische Verwarnungen und technische Fouls auszusprechen und ein Spiel oder eine Partie aufgrund einer bestimmten Kombination von technischen Verwarnungen und/oder technischen Fouls zu



annullieren. Der Schiedsrichter kann dem Turnierdirektor auch einen Feldverweis empfehlen.

### 13.D. Verantwortlichkeiten für Spielerlinien und Fehlerrufe.

#### 13.D.1. Nicht-offizielles Spiel.

13.D.1.a. Die Spieler rufen alle Linienbälle auf ihrer Seite des Spielfeldes, einschließlich NVZ und Aufschlagfußfehler.

13.D.1.b. Die Spieler dürfen NVZ-Fehler und Fußfehler beim Aufschlag auf der gegnerischen Seite des Spielfeldes anzeigen.

Wenn es zwischen den Spielern Unstimmigkeiten über den gerufenen Fehler gibt, muss ein Wiederholungsspiel stattfinden.

13.D.1.c. Im Sinne des guten Sportsgeistes wird von den Spielern erwartet, dass sie sich selbst einen Fehler anzeigen, sobald der Fehler begangen oder erkannt wird. Der Fehlerruf muss erfolgen, bevor der nächste Aufschlag erfolgt. Bei Spielen ohne Schiedsrichter kann ein Spieler, wenn er der Meinung ist, dass der/die Gegner einen Fehler begangen hat/haben, den/die Spieler auf den spezifischen Fehler hinweisen, hat aber keine Befugnis, ihn zu erzwingen. Die endgültige Entscheidung zur Fehlerbehebung liegt bei dem Spieler, der den Fehler angeblich begangen hat. Die Ausnahme, welcher Spieler die Durchsetzungsbefugnis hat, ist in Regel 13.D.1.b geregelt.

#### 13.D.2. Offizielles Spiel.

13.D.2.a. Die Spieler entscheiden über die Bälle an die Grundlinie, die Seitenlinie und die mittlere Aufschlaglinie auf ihrer Seite des Spielfelds.

#### 13.D.3. Offizielles Spiel mit Linienrichtern.

13.D.3.a. Die Spieler entscheiden über die Bälle an der mittleren Aufschlaglinie auf ihrer Seite des Spielfelds aus.

13.D.3.b. Mit Ausnahme der Aufschlaglinie in der Mitte sind die Ausrufe für die Linienbälle der Spieler in Spielen mit Linienrichtern nicht gültig, außer um einen Ausruf zum Nachteil der eigenen Mannschaft zu überstimmen (siehe Regel 6.D.13). Die Spieler können gegen einen vom Linienrichter gemachten Linienruf beim Schiedsrichter Einspruch erheben. (Siehe Regel 13.F.)

13.D.3.c. Wenn der/die Linienrichter und der Schiedsrichter nicht in der Lage sind, eine Linienentscheidung zu treffen, muss der Ballwechsel wiederholt werden.

### 13.E. **Linienrichter.**

13.E.1. Der Turnierdirektor bestimmt, bei welchen Medaillenkämpfen Linienrichter eingesetzt werden. Linienrichter werden empfohlen, sind aber nicht erforderlich.

13.E.2. Die Linienrichter machen die ihnen zugewiesenen Linien- und Fußfehlerrufe innerhalb ihres Zuständigkeitsbereiches und signalisieren dies durch lautes Rufen von "Aus" (oder "Aufschlag-Fußfehler") und Zeigen des "Aus"-Zeichens (ausgestreckter Arm, der in Richtung Aus zeigt).

- 13.E.3. Wenn ein Linienrichter das Signal "blockiert/blind" zeigt (beide Hände bedecken die Augen), kann der Schiedsrichter sofort entscheiden, wenn er den Ball eindeutig gesehen hat. Wenn der Schiedsrichter die Entscheidung nicht treffen kann, muss er das verbleibende Schiedsrichterteam bitten, ihn bei der Entscheidung zu unterstützen.
- 13.E.4. Wenn ein Schiedsrichter nach einem Einspruch die Entscheidung eines Linienrichters "aus" als "gut" aufhebt, wird eine Wiederholung durchgeführt.
- 13.E.5. Wenn ein Spieler mit einem "Aus"-Ruf eines Linienrichters nicht einverstanden ist, der seine Mannschaft begünstigt hat, kann der Spieler den "Aus"-Ruf gemäß Regel 6.D.13 als "Gut" aufheben. Eine Wiederholung des Balles wird durchgeführt.
- 13.F. **Einsprüche.** Einsprüche beim Schiedsrichter in Bezug auf Schiedsrichterentscheidungen (Linienentscheidungen, doppelter Abpraller, etc.) werden vom Schiedsrichter entschieden. Der Schiedsrichter kann Spieler oder Linienrichter zu Rate ziehen, um das Ergebnis des Einspruchs zu entscheiden.
- 13.F.1. Wenn in einem Spiel ohne Linienrichter ein Spieler beim Schiedsrichter Einspruch gegen eine Linienentscheidung einlegt, muss der Schiedsrichter eine Entscheidung treffen wenn er eindeutig gesehen hat, dass der Ball im "Gut" oder "Aus" gelandet ist. Wenn der Schiedsrichter nicht in der Lage ist, die Entscheidung zu tätigen, bleibt die ursprüngliche Entscheidung bestehen. Wenn kein Einspruch getätigt wurde, wird der Ball als "gut" betrachtet.
- 13.F.2 Die Entscheidung des Schiedsrichters führt zu einem vergebenen Punkt, einem Aufschlagverlust oder einer Wiederholung.
- 13.G. Mündliche Verwarnungen, technische Verwarnungen und technische Fouls.
- 13.G.1. Mündliche Verwarnungen und technische Verwarnungen. Der Schiedsrichter ist befugt, eine einzelne verbale Verwarnung auszusprechen oder technische Verwarnungen auszusprechen. Eine verbale Verwarnung kann für einen potenziellen Verstoß gegen Unzulässiges Verhalten ausgesprochen werden. Handlungen oder Verhaltensweisen, die eine technische Verwarnung zur Folge haben sollen:
- 13.G.1.a. Unflätige Sprache, die an eine andere Person gerichtet ist.
- 13.G.1.b. Schimpfwörter (hörbar oder sichtbar), die aus irgendeinem Grund verwendet werden. Der Schiedsrichter bestimmt die Schwere des Verstoßes.
- 13.G.1.c. Aggressives Streiten mit dem amtierenden Team, anderen Spielern oder Zuschauern in einer Art und Weise, die den Spielfluss unterbricht.
- 13.G.1.d. Ballmissbrauch (aggressives oder absichtliches Brechen oder Treten auf den Ball) oder Schlagen des Balls zwischen Ballwechseln.
- 13.G.1.e. Zeitnahme zwischen Ballwechseln in einer Weise, die den Spielfluss unnötig unterbricht.
- 13.G.1.f. Wiederholtes Einfordern von Linienrufen, so dass der Spielfluss unterbrochen wird.
- 13.G.1.g. Die Auslegung einer Regel durch den Schiedsrichter anfechten und diese Anfechtung verlieren (z. B. die Entscheidung des Schiedsrichters war korrekt) und eine Auszeit wird verhängt.

- 13.G.1.h. Beantragung einer medizinischen Auszeit ohne gültigen medizinischen Grund (Zeitüberschreitung), wie vom medizinischen Personal oder dem Turnierdirektor bestimmt, wenn kein medizinisches Personal anwesend ist.
  - 13.G.1.i. Handlungen, die als geringfügig unsportliches Verhalten angesehen werden, einschließlich, aber nicht beschränkt auf wiederholte fragwürdige "Aus"-Rufe, die nach Einspruch vom Schiedsrichter aufgehoben (überstimmt) werden.
  - 13.G.1.j. Außer während Auszeiten und zwischen den Spielen, das Annehmen von Anweisungen (Coaching) von jemand anderem als einem Partner.
- 13.G.2. Technische Fouls - Der Schiedsrichter ist befugt, technische Fouls auszusprechen. Wenn ein technisches Foul ausgerufen wird, wird ein Punkt vom Punktestand der Mannschaft die das Foul verursacht hat abgezogen, es sei denn, ihr Punktestand ist Null, in diesem Fall wird ein Punkt zum Punktestand der gegnerischen Mannschaft hinzugefügt. Aktionen oder Verhaltensweisen, die ein technisches Foul zur Folge haben sollen (ohne dass vorher eine technische Verwarnung ausgesprochen wurde):
- 13.G.2.a. Aggressives oder rücksichtsloses Werfen eines Paddels aus Frustration oder Wut, mit fahrlässiger Missachtung der Konsequenzen, und nicht eine Person trifft oder Eigentum beschädigt.
  - 13.G.2.b. Ein Spieler, der extrem anstößige Sprache oder Obszönitäten verwendet, unabhängig davon, an wen oder was sie gerichtet sind.
  - 13.G.2.c. Das Aussprechen von Drohungen oder Herausforderungen jeglicher Art an oder gegen eine Person.
  - 13.G.2.d. Die Auslegung einer Regel durch den Schiedsrichter anfechten und diese Anfechtung verlieren (z. B. die Entscheidung des Schiedsrichters war korrekt) und keine Auszeit möglich ist.
  - 13.G.2.e. Jede andere Aktion, die als extrem unsportliches Verhalten angesehen wird.
  - 13.G.2.f. Das Beantragen einer medizinischen Auszeit ohne gültigen medizinischen Grund, und die Mannschaft (oder der Spieler in einem Einzelspiel) hat keine Auszeiten mehr.
  - 13.G.2.g. Vorsätzliches Werfen oder Schlagen eines Balls, der nicht im Spiel ist, der unbeabsichtigt eine Person trifft.
- 13.G.3. Auswirkung von technischen Fouls und technischen Verwarnungen. Die Bewertung einer technischen Verwarnung oder eines technischen Fouls muss mit einer kurzen Erklärung des Grundes versehen sein.
- 13.G.3.a. Eine technische Verwarnung führt nicht zum Verlust eines Ballwechsels oder eines vergebenen Punktes.
  - 13.G.3.b. Nachdem eine technische Verwarnung ausgesprochen wurde, führt eine zweite technische Verwarnung aus irgendeinem Grund, die demselben Spieler oder derselben Mannschaft während des Spiels erteilt wird, zu einem technischen Foul für den Spieler oder die Mannschaft.

- 13.G.3.c. Wenn ein Schiedsrichter ein technisches Foul ausspricht, wird ein Punkt vom Punktestand der Mannschaft abgezogen die das Foul begangen hat, es sei denn, ihr Punktestand ist null, in diesem Fall wird ein Punkt zum Punktestand der gegnerischen Mannschaft hinzugefügt. Nachdem der Punkt abgezogen oder zuerkannt wurde, muss sich der Spieler oder die Mannschaft, die den Punkt verloren oder zuerkannt bekommen hat, selbst auf die korrekte(n) Position(en) bewegen, die ihren Punktestand widerspiegeln.
  - 13.G.3.d. Eine ausgerufene technische Verwarnung oder ein technisches Foul hat keine Auswirkung auf den Aufschlagwechsel oder den Seitenwechsel.
  - 13.G.3.e. Nach der Bewertung einer technischen Verwarnung oder eines technischen Fouls ruft der Schiedsrichter eine 15-Sekunden-Warnung aus, damit sich die Spieler bereit machen. Nach Ablauf der 15 Sekunden verkündet der Schiedsrichter den Spielstand, um die 10-Sekunden-Zählung zu beginnen, auch wenn der Aufschläger und der Empfänger nicht auf dem Spielfeld oder nicht spielbereit sind. (Siehe Regel 4.E.)
  - 13.G.3.f. Technische Verwarnungen und technische Fouls können jederzeit während eines Spiels ausgesprochen werden, solange sich die Spieler auf dem Spielfeld befinden.
- 13.H. Spielverzicht.
- 13.H.1. Der Schiedsrichter verhängt eine Spielniederlage, wenn einer der folgenden Fälle Eintritt:
- 13.H.1.a. Nach einer technischen Verwarnung und der anschließenden Verhängung eines in Regel 13.G.2 aufgeführten technischen Fouls.
  - 13.H.1.b. Nach einem technischen Foul gemäß Regel 13.G.3.c. oder Regel 13.G.2. und der anschließenden Erteilung einer weiteren technischen Verwarnung aus irgendeinem Grund.
  - 13.H.1.c. Bei Spielformaten von 1 zu 15 oder 1 zu 21 ist eine Punktannullierung gleichbedeutend mit einer Spielannullierung.
- 13.H.2. Wenn das Spiel zwei Gewinnsätze hat, kann ein Schiedsrichter eine Spielannullierung verhängen, wenn ein Spieler nicht 10 Minuten nach dem Spielaufwurf zum Spiel erscheint. Ein Spielverlust wird verhängt, wenn sich ein Spieler 15 Minuten nach dem Aufruf des Spiels nicht zum Spiel meldet. Wenn es sich um ein Spiel im Format 1:15 oder 1:21 handelt, wird das Spiel verwirkt, wenn sich der Spieler 10 Minuten nach dem Aufruf des Spiels nicht zum Spiel meldet. Der Turnierdirektor kann eine längere Verzögerung zulassen, wenn die Umstände eine solche Entscheidung rechtfertigen.
- 13.I. Spielannullierung.
- 13.I.1. Der Schiedsrichter verhängt eine Spielannullierung basierend auf einer Kombination von Technischen Verwarnungen oder Technischen Fouls, wenn eines der folgenden Ereignisse Eintritt:
- 13.I.1.a. Die kombinierte Erteilung von zwei Technischen Verwarnungen und einem Technischen Foul, die in Regel 13.G.2 aufgeführt sind

- 13.I.1.b. Nach der Verhängung eines Technischen Fouls gemäß Regel 13.G.3.c oder Regel 13.G.2 und der anschließenden Verhängung eines zweiten Technischen Fouls aus irgendeinem Grund.
- 13.I.2. Verhalten, das zu einer Spielniederlage führt, die nicht auf eine Kombination von Technischen Verwarnungen oder Technischen Fouls zurückzuführen ist.
  - 13.I.2.a. Absichtlich aggressiver Körperkontakt mit einem Gegner, Offiziellen oder Zuschauer.
  - 13.I.2.b. Aggressives oder rücksichtsloses Schlagen oder Werfen eines Balls oder Schlägers aus Frustration oder Wut, das eine Person oder das Eigentum der Einrichtung gefährdet oder in Gefahr bringt.
- 13.I.3. Der Turnierdirektor kann eine Spielstrafe verhängen, wenn die Regeln des Turniers oder der gastgebenden Einrichtung nicht eingehalten werden, während man sich auf dem Gelände befindet, oder wenn man sich zwischen den Spielen auf dem Gelände ungebührlich verhält, oder wenn man die Regeln der Gastfreundschaft, der Umkleidekabine oder andere Regeln und Verfahren missbraucht.
- 13.J. **Regelauslegungen.** Wenn ein Spieler mit einer Entscheidung des Schiedsrichters nicht einverstanden ist, kann er die Entscheidung des Schiedsrichters anfechten, indem er den Hauptschiedsrichter, den Turnierdirektor oder den Beauftragten des Turnierdirektors anspricht. Wenn die Entscheidung des Schiedsrichters als richtig erkannt wird, verliert der Spieler oder die Mannschaft eine Auszeit und erhält eine technische Verwarnung. Wenn keine Auszeiten zur Verfügung stehen und die Entscheidung des Schiedsrichters korrekt ist, erhält der Spieler oder die Mannschaft ein technisches Foul. (Siehe 13.G.2.d) Wenn die Entscheidung des Schiedsrichters falsch ist, wird die Entscheidung rückgängig gemacht und, falls zutreffend, wird der Ballwechsel wiederholt.
- 13.K. **Absetzung eines Linienrichters.** Der Schiedsrichter kann einen Linienrichter aus jedem vernünftigen Grund entfernen, der entweder auf seiner eigenen Beobachtung oder auf der der Spieler beruht. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, einen Linienrichter aufgrund seiner eigenen Beobachtung zu ersetzen, ist die Entscheidung des Schiedsrichters endgültig. Die Spieler können den Schiedsrichter auch bitten, einen Linienrichter zu entfernen, sofern alle Spieler zustimmen. Wenn der Schiedsrichter nicht zustimmt, muss er sich mit dem Turnierdirektor beraten, um eine endgültige Entscheidung zu treffen. Wenn ein Linienrichter entfernt wird, ernennt der Turnierdirektor einen Ersatz.
- 13.K.1. **Absetzung eines Schiedsrichters.** Wenn alle Spieler einverstanden sind, können sie beim Turnierdirektor einen Antrag auf Absetzung eines Schiedsrichters stellen. Die endgültige Entscheidung über die Absetzung eines Schiedsrichters liegt im Ermessen des Turnierdirektors. Wenn ein Hauptkampfrichter abgesetzt wird, ernennt der Turnierdirektor einen Ersatz.
- 13.L. **Nicht-offizielles Spiel.** Jeder Spieler kann einen Schiedsrichter oder Turnierdirektor anfordern, wenn:
  - 13.L.1. Der Spieler hat den begründeten Verdacht, dass eine Regel von seinem Gegner konsequent und absichtlich verletzt wird.
  - 13.L.2. Eine Situation entsteht, in der die Spieler nicht in der Lage sind, einen Streit schnell und einfach zu lösen.

13.M. Der Turnierdirektor kann einen Spieler wegen eines eklatanten und besonders verletzenden Verhaltens, das nach Meinung des Turnierdirektors den Erfolg des Turniers beeinträchtigt, aus dem Turnier ausschließen. Ein Ausschluss kann aufgrund von Handlungen erfolgen, die der Spieler zu jeder Zeit am Turnierort begangen hat, unter anderem:

Hinweis: Zusätzlich zu einem Rauswurf hat der Turnierdirektor auch die Möglichkeit, den Spieler vom Turnierort zu verweisen.

13.M.1. Die Verwendung von ethnischen, religiösen, rassistischen, sexistischen oder homophoben Beleidigungen.

13.M.2. Verletzung eines Spielers, Offiziellen oder Zuschauers durch Schläger- oder Ballmissbrauch.

13.M.3. Spucken oder Husten auf eine Person.

13.M.4. Vorsätzlich ein Spiel zu verlieren. Dies beinhaltet, ist aber nicht beschränkt auf, Versäumnis, Aufgabe oder nicht den besten Einsatz in Spielen zu zeigen, sei es zum eigenen Vorteil oder anderweitig.